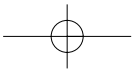
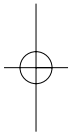
Civ3 FM v03 Fr 1/02/02 16:09 Page i

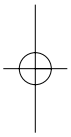
SID MEIER'S CIVILIZATION III®

CREEZ LE MONDE A VOTRE IMAGE

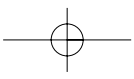
Civ3 FM v03 Fr 1/02/02 16:09 Page ii

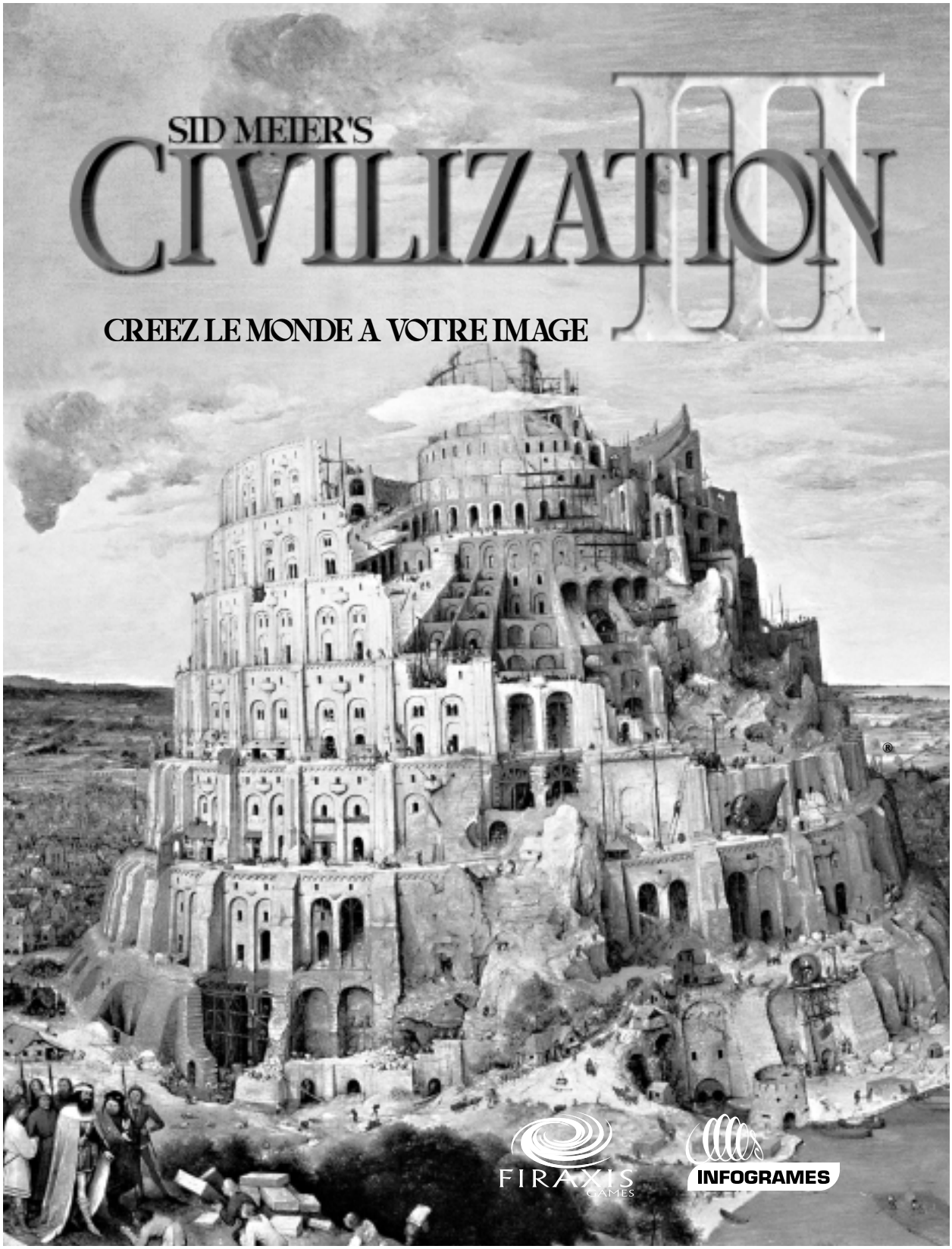






www.civ3.com




SID MEIER'S
CIVILIZATION III
CREEZ LE MONDE A VOTRE IMAGE
FIRAXIS GAMES
INFOGRAMES

Civ3 FM v03 Fr 1/02/02 17:26 Page 1

© 2001-2002 Infogrames Europe. Tous droits réservés. Produit et distribué par Infogrames Europe. Toutes les marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Sid Meier's Civilization(r), Civ(r), et Civilization(r) sont des marques déposées aux Etats-Unis. Firaxis Games est une marque déposée de Firaxis Games, Inc. Windows et DirectX sont des marques ou marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

Pentium est une marque ou marque déposée d'Intel Corporation ou de ses filiales aux Etats-Unis et dans d'autres pays.

Utilise Bink Video. Copyright © 1997–2001, RAD Game Tools, Inc.
Utilise Miles Sound System. Copyright © 1991–2001, RAD Game Tools, Inc.

®

SOMMAIRE

CHAPITRE

CONFIGURATION DU SYSTÈME ET INSTALLATION 1

Configuration du système 1

Installation 2

Lancement du jeu 3

Civ3 FM v03 Fr 1/02/02 16:10 Page vi

CHAPITRE 2

INTRODUCTION **5**

Les cinq éléments moteurs de Civilization 5
- Exploration 5
- Economie 5
- Savoir 6
- Conquête 6
- Culture 6

La vision d'ensemble 6

Comment gagner 7

Interface 7
- Conventions d'interface 8

CHAPITRE 3

PRÉPARATION D'UNE PARTIE **11**

Votre première décision 11

Choisissez votre monde 12
- Taille du monde 13
- Répartition des terres et couverture océanique 14
- Climat 14
- Age 15
- Température 15
- Barbares 15

Civ3 FM v03 Fr 1/02/02 16:10 Page vii

Préparation du joueur 16
Votre civilisation 17
Vos adversaires 18
Niveau de difficulté 18
Règles de la partie 19

A vos marques, prêt, partez 20

Sauvegarder, charger et quitter la partie 20

CHAPITRE 4

RÉSERVÉ AUX DÉBUTANTS **21**

Fondation de votre première ville 21
Examen de l'affichage de la ville 23
Premières priorités 25

Recherche d'avancées de civilisation 25

Pendant ce temps, dans la ville… 27
Première unité militaire 27
Première avancée de civilisation 28
Modification de la production 29

Découverte d'une tribu mineure 29

Accroissement de population 30
Mise en garnison 31

La stratégie réclame de la patience 31

Expansion de l'empire 32

Aménagement du terrain 33

Changement de régime 35
Rencontre d'une autre civilisation 35
Conclusion 36

CHAPITRE 5

SI VOUS AVEZ DÉJÀ JOUÉ **37**

Généralités 37
Unités 38
Terrain et mouvements 40
Villes 41
Avancées 43
Diplomatie 43
Nos chers disparus 44

CHAPITRE 6

ELÉMENTS FONDAMENTAUX DES BOURGS ET VILLES **47**

Affichage de la ville 48
Fondation de nouvelles villes 50
Choix d'un site 50
Ressources naturelles 50
Proximité des villes 52
Valeur stratégique 52

Capture de villes 53
Conversion de tribus mineures 53
Renommer votre ville 54
Eléments constitutifs d'une ville 54
Case de la ville 55
Zone exploitable de la ville 55
Influence culturelle 56

CHAPITRE 7

TERRAIN ET MOUVEMENT 59

Types de terrain 60
Au sujet des fleuves 60
Types de terrain standard 61
Ressources naturelles 61
Ressources bonus 63
Ressources stratégiques 63
Produits de luxe 63
Terrain infranchissable 64
Aménagement du terrain 64
Maladie 64
Veiller sur la planète 64
Pollution 65
Contamination nucléaire 65
Armes nucléaires 66
Fusion de cœur de réacteur 66
Effets de la pollution 66
Suivi de la pollution 66

Tribus mineures et barbares 67

Mouvements 68

Ordres spéciaux 70
Halte 70
Ordres Aller à 70
Ordres d'attente 70
Ordres de parachutage 71
Ordres de transport aérien 71
Unités fortifiées 71

Naviguer sur la fenêtre de la carte 72

Limites au mouvement 72
Unités terrestres 72
Embarquement et débarquement 72
Terrain infranchissable 73
Unités navales 73
Unités aériennes 73

CHAPITRE 8

UNITÉS **75**

Unités militaires 77
Unités terrestres 77
Unités navales 77
Unités aériennes 78
Missiles 79
Héros et armées 79

Civ3 FM v03 Fr 1/02/02 16:10 Page xi

Combat 79
Retraite 80
Points de vie et dégâts 80
Récupération 81
Modificateurs liés au terrain 81
Calculs de combat 82
Introduction des modificateurs 82
Cas particuliers de combat 83
Affrontements aériens 83
Bombardement 83
Défenses de la ville 83
Forteresses 84
Blocus naval 84
Attaques nucléaires 84

Colons et travailleurs 84
Fondation et augmentation de la population d'une ville 85
Aménagement du terrain 85
Irriguer 87
Défricher 87
Construire forteresse 87
Construire mine 87
Reboiser 88
Dépolluer 88
Construire route 88
Construire voie ferrée 88
Construire colonie 89

Explorateurs 89

Barbares 90

CHAPTER 9

AVANCÉES DE CIVILISATION 91

Escalader l'arbre des technologies 93
Avancées optionnelles 94
Antiquité 95
Moyen Age 95
Epoque industrielle 95
Technologies futures 96
Effets particuliers de certaines avancées 96
Avancées de l'antiquité 96
Avancées du Moyen Age 96
Avancées de l'époque industrielle 97
Avancées de l'époque moderne 97

CHAPTER 10

MERVEILLES 99

Construction de merveilles 100
Destruction des merveilles 100
Avantages procurés par les merveilles 100

Civ3 FM v03 Fr 1/02/02 16:10 Page xiii

CHAPTER

GESTION DE NOS VILLES 103

Croissance de la population 105

Développement des ressources 105
Revenus fiscaux 106
Recherche scientifique 107
Distractions 107
Production industrielle 107
Gouverneurs de la ville 108

Protection de la ville 110
Unités militaires 110
Taille de la ville et murailles 110

Améliorations urbaines 111
Perte d'améliorations 112
Sabotage 112
Vente d'améliorations 112
Travaux urgents 112

Culture 113

Bonheur et émeutes 115
Opposition 116
Emeutes 117
Rétablir l'ordre 118
Journée de "Gloire à notre dirigeant !" 118

CHAPTER 12

GESTION DE VOTRE EMPIRE 121

Votre réseau commercial 122
Taux de financement de la recherche 123
Taux de subvention des distractions 124
Corruption 124
Découragement lié à la guerre 125
Régimes politiques 125
Anarchie 126
Despotisme 127
Monarchie 128
Republique 129
Communisme 129
Démocratie 130
Culture 131
Nationalité 132

CHAPITRE 13

DIPLOMATIE ET COMMERCE 135

Conduite de la diplomatie 136
Humeur et personnalité 136
Réputation 137

Civ3 FM v03 Fr 1/02/02 16:10 Page xv

Embassades 138
Etablir une embassade 138
Actions diplomatiques 139

Les états des relations diplomatiques 139
Paix 139
Alliance militaire 140
Droit de passage 140
Embargo commercial 141
Pacte de protection mutuelle 141
Guerre 141

Accords commerciaux 142

Négociations 142
Faire une proposition 143
Contenu de la table 146

Espionnage 148
Actions clandestines 148
Countre-espionnage 149
Incidents diplomatiques 149

CHAPITRE 14

COMMENT REMPORTER LA PARTIE 151

Vaisseau spatial vers Alpha Centauri 151
Construction d'un vaisseau spatial 152

Domination du monde 153

Conquête des rivaux 153

Triomphe diplomatique 153

Victoire culturelle 153
Victoire aux points 154

CHAPITRE 15

REFERENCE: ECRAN PAR ECRAN 155

Menu principal 155

Ecran de préparation du monde 156
Taille du monde 157
Répartition des terres et couverture océanique 158
Climat 158
Age 159
Température 159
Barbares 159

Ecran de préparation du joueur 160
Vos adversaires 161
Votre civilisation 161
Niveaux de difficultés 162
Règles de la partie 163

Ecran de la carte 164
Zoom 164
Déplacer la vue 164
Centrer la vue sur l'unité active 165
Transmettre des ordres à une unité 165
Examiner une ville 165
Modifier la production d'une ville 165
Renommer une ville 165
Icones 166
Utiliser une ambassade ou un espion 166

Carte du monde 166

Case d'information 166

Ordres 168
Transport aérien ([T]) 168
Automatiser une unité de travailleurs ([A]) 168
Bombarder ([B]) 168
Construire une armée ([B]) 169
Construire une colonie ([B]) 169
Construire une forteresse ([Ctrl]-[F]) 169
Irriguer ([I]) 169
Construire une mine ([M]) 169
Construire une voie ferrée ([R]) 169
Construire une route ([R]) 169
Fonder/rejoindre une ville ([B]) 170
Dépolluer ([Shift]-[C]) 170
Défricher ou reboiser une forêt ([N] ou [Shift]-[C]) 170
Défricher la jungle ([Shift]-[C]) 170
Dissoudre ([D]) 170
Fortifier/Mettre en garnison ([F]) 171
Aller à ([G]) 171
Parachutage([A]) 171
Piller ([P]) 171
Halte (Spacebar) 171
Embarquer/débarquer ([L]) 172
Attendre ([W] ou [Tab]) 172
Missions aériennes 172

Menus 173
Menu partie 173
Menu des écrans d'information 173
Menu carte 174

Affichage de la ville 174
Informations générales 175

Carte des ressources 176
Registre de la population 176
Barres de production de la ville 177
Case des produits de luxe 178
Case de stockage de nourriture 179
Case de production 179
Registre des améliorations 181
Case d'informations sur l'empire 181
Garnison 182
Case de pollution 182

Gouverneurs de la ville 182

Conseillers 184
Conseiller à l'intérieur 184
Conseiller au commerce 186
Conseiller militaire 187
Conseiller diplomatique 188
Conseiller culturel 189
Conseiller scientifique 191

Civilopédia 192

Merveilles 193

Graphiques 193

Palais 194

Vaisseau spatial 194

Démographie 194

Ecran de rediffusion 194

Préférences 195

Raccourcis clavier 196

Civ3 FM v03 Fr 1/02/02 16:10 Page xix

Déplacement des unités 196
Ordres aux unités 197

ANNEXES

ANNEXE **201**

Table des unités 201

Table des terrains 206
Produits de consommation 208
Ressources stratégiques 208
Produits de luxe 209

Support technique 211

Sites Web d'Infogrames 213

Accord de licence 215

Crédits 221

Index 223

CONFIGURATION DU SYSTÈME ET INSTALLATION

"La plus haute des tours a besoin d'une première pierre"

A l'aube des temps, la Terre était vide et sans forme. Elle restera ainsi jusqu'à ce que vous installiez le jeu et commenciez à jouer. Voici comment faire...

Configuration du système

Avant d'installer le CD-ROM du jeu *Civilization® III*, assurez-vous que la configuration de votre ordinateur correspond à la configuration minimale :

- Processeur Pentium® 300 MHz ou supérieur (pour obtenir de meilleures performances, nous recommandons au moins un Pentium II 500 MHz) ;
- 32 Mo (méga-octets) de RAM (pour obtenir de meilleures performances, nous recommandons 64 Mo ou davantage) ;
- Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse (4X) ou plus rapide ;
- Carte graphique compatible DirectX® 8.0a et capable d'afficher à une résolution supérieure ou égale à 1024x768 et en milliers de couleurs (16 bits) ;
- Carte son compatible DirectX 8.0a ;

- Souris (ou autre périphérique remplissant la même fonction) ;
- Windows 95, Windows 98, Windows ME, Windows 2000 ou Windows XP ;
- DirectX 8.0a (que vous pourrez installer lors de la procédure d'installation du jeu) ;
- Suffisamment d'espace libre sur le disque dur. La quantité requise dépend du mode d'installation choisi. La quantité minimale demandée est de 500 Mo (plus 50 Mo pour le fichier de permutation – la mémoire virtuelle-).

Si vous pensez disposer de tous ces éléments et rencontrez néanmoins des difficultés à faire fonctionner le jeu, veuillez prendre contact avec le support technique.

Installation

Si vous disposez de la configuration matérielle et logicielle nécessaire, le moment est venu d'installer le jeu. Pour ce faire, appliquez les instructions suivantes :

- Allumez votre ordinateur, ouvrez le tiroir du lecteur de CD-ROM, déposez-y le CD-ROM de *Civilization III* et refermez le lecteur.
- Ce CD-ROM est de type "AutoPlay" pour Windows. Ceci signifie qu'il suffit d'insérer une première fois le disque dans le lecteur pour lancer le programme AutoPlay d'exécution automatique. A l'ouverture de la fenêtre, sélectionnez "Installer Civilization III" pour commencer.

Si AutoPlay ne fonctionne pas

Si, pour une raison quelconque, la fonction AutoPlay ne s'active pas lors de l'insertion du CD-ROM dans le lecteur, voici comment lancer vous-même le programme d'installation :

- Double-cliquez sur l'icone du bureau intitulé "Poste de travail".
- Dans la fenêtre qui s'ouvre alors, double-cliquez sur votre lecteur de CD-ROM.
- Dans la liste qui s'affiche, localisez un fichier appelé **setup.exe** et double-cliquez dessus.

Le programme d'installation devrait alors démarrer.

- Cliquez sur Installer pour continuer (si vous changez d'avis à ce stade, cliquez sur Quitter).
- Lisez l'accord de licence d'utilisateur final et, si vous en acceptez les termes, cliquez sur Suivant afin de poursuivre l'installation.
- Sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez installer le jeu.Vous pouvez accepter le dossier par défaut ou sélectionner un dossier différent à l'aide du bouton Parcourir. Cliquez sur Suivant lorsque vous êtes prêt(e).
- Pour ajouter le jeu au menu Démarrer de Windows, sélectionnez le dossier de programmes dans lequel vous souhaitez l'insérer. La valeur par défaut est *Civilization III*. Cliquez sur Suivant pour continuer.
- Choisissez le type d'installation que vous souhaitez effectuer. Vous pouvez sélectionner l'installation standard ou minimale. Choisissez Minimale si votre espace disque libre est limité. Cette option laisse en effet les fichiers non indispensables sur le CD-ROM (ce qui réduit les performances).
- A l'issue de ces choix, le programme d'installation copie les fichiers du CD-ROM vers votre disque dur puis crée le nouveau groupe de programmes et les icones.
- Enfin, vous pouvez procéder à l'enregistrement en ligne de votre jeu en suivant les instructions affichées à l'écran.

Lancement du jeu

Une fois l'installation et la configuration automatiques achevées, vous pourrez commencer à écrire l'histoire. Pour ce faire :

- Assurez-vous que le CD-ROM du jeu se trouve bien dans le lecteur.
- Double-cliquez sur l'icone de *Civilization III* affichée sur le bureau ou sélectionnez le jeu dans le menu Démarrer.

2 INTRODUCTION

"Il existe tant de mondes et je n'en ai pas encore conquis un seul."

Les cinq éléments moteurs de Civilization

Il n'existe pas de force unique poussant l'humanité vers la civilisation, pas d'objectif ultime vers lequel tendrait chaque culture. On trouve, au contraire, tout un réseau de forces et d'objectifs moteurs ou attracteurs qui modèlent les cultures au fil de leur évolution. Dans *Civilization III*, il existe cinq éléments moteurs fondamentaux, d'une importance capitale pour la vigueur et l'adaptation de votre société naissante.

Exploration

L'une des premières préoccupations du jeu est l'exploration. Vous débuterez la partie en ignorant presque tout du monde qui vous entoure. La grande majorité de la carte sera affichée en noir. Vos unités devront s'aventurer dans l'obscurité de ces territoires inexplorés et y découvrir de nouveaux terrains ; montagnes, rivières, prairies et forêts ne représentent que quelques-uns des paysages qu'elles rencontreront. Des tribus d'importance mineure ou des unités appartenant à d'autres cultures pourront occuper les zones qu'elles exploreront. Dans tous les cas, une rencontre de hasard pourra avoir des conséquences très diverses.

Economie

Au fil de l'expansion de votre civilisation, vous devrez gérer la complexité croissante de ses productions et de ses besoins en matières premières. En ajustant les impôts et en choisissant les terrains les mieux adaptés à vos objectifs, vous pourrez contrôler le rythme d'accroissement de votre population et de production de vos villes. En privilégiant les impôts par rapport à la recherche scientifique, vous pourrez faire de votre société une source de revenus importants. Vous pourrez également influer sur le bonheur de la population. Vous pourrez ainsi affecter une plus grande part de la population aux distractions ou mater des troubles en augmentant la présence militaire. Vous pourrez établir des relations commerciales avec d'autres puissances afin d'importer des produits de luxe ou des matières premières stratégiques répondant aux besoins de votre empire.

Savoir

L'autre face de votre gestion économique est votre ferveur en matière d'éducation et de connaissances. En privilégiant la recherche scientifique par rapport aux impôts, vous pourrez augmenter le rythme auquel votre civilisation découvre de nouvelles technologies. Chaque avancée ouvre de nouvelles voies d'apprentissage et permet de constituer de nouvelles unités ou de construire des améliorations urbaines. Certaines découvertes technologiques permettront en outre à vos cités de bâtir des Merveilles du monde uniques.

Conquête

L'aventure militaire vous tente peut-être. *Civilization III* vous permet d'adopter diverses attitudes en la matière, de la position purement défensive à l'agression impérialiste, en passant par l'alliance mutuellement bénéfique. L'un des moyens de remporter la partie est d'être la dernière civilisation survivante lorsque se dissipe la poussière des batailles. Naturellement, il vous faudra d'abord affronter de féroces assauts barbares ainsi que de vives attaques de la part de vos adversaires.

Culture

Lorsqu'une civilisation a atteint un stade de stabilité et de prospérité suffisant, elle peut se permettre d'étudier les arts. Si les réalisations culturelles n'ont que rarement des conséquences pratiques, ce sont souvent elles qui permettent à l'histoire – et aux autres cultures – d'apprécier la valeur d'un peuple. Une culture puissante permet en outre de bâtir une société unie qui résistera mieux à l'assimilation que tentera d'exercer un occupant. Les efforts que vous consacrerez à la construction d'une identité culturelle solide et résistante pourront sembler un luxe, mais sans eux, vous pouvez oublier tout espoir de grandeur suscitant le respect des autres civilisations.

La vision d'ensemble

Pour être victorieuse, une stratégie suppose de combiner tous ces aspects dans un ensemble flexible. Si votre première tâche est de survivre, la seconde consiste à vous développer. La civilisation la plus vaste ne remporte pas systématiquement la victoire ; de même, la nation la plus riche n'a pas nécessairement le dessus. En fait, seul un juste équilibre entre savoir, finances, puissance militaire, réalisations culturelles et relations diplomatiques vous permettra de triompher de toute crise, qu'il s'agisse d'une invasion barbare, d'une agression rivale ou d'un soulèvement intérieur.

Comment gagner

Le jeu comporte désormais davantage de manières de gagner. Il est toujours possible de remporter la course à l'espace grâce à une recherche scientifique rapide et à un tissu industriel voué à la construction spatiale. Vous pouvez toujours conquérir le globe en vous concentrant sur la stratégie militaire. Si vous dominez une large majorité du globe, il est fort possible que votre adversaire s'efface devant votre puissance.

Il existe en outre une voie de réussite purement diplomatique : si vous êtes universellement reconnu pour vos talents de pacificateur (au sens noble du terme), vous pourrez prendre la tête des Nations Unies. Il est également possible d'éblouir le globe et de l'emporter grâce à vos réalisations culturelles, mais la tâche est loin d'être aisée.

Enfin, bien entendu, on trouve la victoire peut-être la plus gratifiante de toutes : battre votre propre score, ou celui de vos amis, sur la représentation graphique des civilisations. Pour découvrir l'analyse détaillée du système de score, reportez-vous au **chapitre 14 : Comment remporter la partie**.

Documentation

Les auteurs et développeurs de jeux sur ordinateur savent bien que la plupart des joueurs ne lisent jamais le manuel. Le joueur lambda préfère tâtonner et faire des essais jusqu'à ce qu'il rencontre un problème insurmontable : cela fait partie du plaisir de jouer. Lorsqu'un tel problème survient, ce type de joueur souhaite passer le moins de temps possible à consulter le manuel afin de reprendre rapidement la partie. Pour ceux d'entre vous qui cherchent une solution rapide, rendez-vous au **chapitre 15 : Référence : Ecran par écran**.

Pour les autres, nous avons tenté d'organiser les chapitres dans l'ordre où vous en aurez besoin si vous n'avez encore jamais joué à *Civilization*. Si vous êtes novice, les notes relatives aux concepts devraient vous permettre de comprendre les principes de base du jeu.

Le fichier **LisezMoi (Readme)** situé sur le CD-ROM vous informe des modifications de dernière minute qui n'ont pu être insérées dans le manuel (en raison des délais d'impression et de reliure, le manuel doit être achevé avant les derniers ajustements de programmation).

Enfin, mais non des moindres, le jeu perpétue la tradition en offrant une volumineuse aide à l'écran. Cliquez sur l'icone de la Civilopédia (le livre situé près des conseillers) ou sur tout élément du jeu comportant un lien hypertexte pour ouvrir cette Civilopédia. Cet ouvrage de référence très pratique contient des articles décrivant chaque unité, amélioration, régime, type de terrain, grands concepts du jeu et, au-delà, tout ce que vous aimeriez découvrir sur l'univers de *Civilization*. Ces articles sont reliés par des liens hypertexte qui permettent de passer facilement de l'un à l'autre.

Conventions d'interface

Vous utiliserez à la fois le clavier et la souris. De nombreux joueurs trouvent que les raccourcis clavier leur permettent de jouer beaucoup plus rapidement.

Emploi de la souris

Nous considérerons, dans le reste de ce manuel, que vous connaissez et comprenez les fonctions et expressions élémentaires relatives à l'emploi de la souris telles que “cliquer et faire glisser”. Dans la mesure où ces notions ne sont pas connues de tous, voici quelques définitions des termes les plus courants :

- “Cliquer” signifie amener le pointeur de la souris sur un endroit de l'écran et cliquer à l'aide du bouton gauche de la souris.
- Un “clic droit” consiste à cliquer à l'aide du bouton droit de la souris.
- “Cliquer et maintenir enfoncé” signifie appuyer sur le bouton de la souris sans le relâcher.
- “Faire glisser” consiste à déplacer la souris lorsqu'un bouton est maintenu enfoncé.
- “Sélectionner” signifie cliquer sur quelque chose.
- “Appuyer (sur un bouton)” signifie cliquer sur l'un des boutons affichés à l'écran.
- “Faire défiler” consiste à (1) faire glisser le bouton le long d'une barre latérale afin de consulter les informations contenues dans une boîte ou case affichée à l'écran ou (2) amener le pointeur de la souris sur le bord de l'écran afin de “faire défiler” la carte de manière à ce qu'elle présente une zone différente.

Carte: le jeu utilise un quadrillage isométrique. Ceci signifie que chaque carré de terrain (également appelé case) ressemble à un losange, comme si vous l'aperceviez selon une certaine inclinaison. Les déplacements s'effectuent selon les huit directions d'une boussole (haut, bas, gauche, droite et les diagonales). Certains joueurs éprouvent des difficultés à s'accoutumer à ce type de vue et considèrent qu'il est, par exemple, difficile de déterminer le début et la fin de la zone exploitable d'une ville. Si vous êtes dans ce cas, activez l'option Afficher la grille ([Ctrl]-[G]). Ceci marquera d'une fine bordure chaque case de la carte.

Touches de raccourci : presque tous les ordres et options disposent d'un raccourci clavier ([R] pour Routes, par exemple). Appuyer sur cette touche ou combinaison de touches a le même effet que cliquer sur l'ordre ou option correspondant(e). Ces touches seront mentionnées au fil du manuel et vous pourrez en retrouver la liste au **chapitre 15 : Référence : Ecran par écran**.

Curseurs : le pointeur de la souris, ou curseur, pourra prendre diverses formes en cours de partie selon l'action en cours.

Vous aurez le plus souvent affaire au pointeur habituel. Utilisez-le comme à l'accoutumée : pour cliquer sur des options, des boutons, etc.

Un halo clignotant entourant une unité indique qu'il s'agit de l'unité active. Utilisez le pavé numérique du clavier pour ordonner à cette unité de se déplacer ou, si vous souhaitez lui faire effectuer un autre type d'action, cliquez sur un ordre.

Lorsque vous donnez à une unité l'ordre de bombarder, le pointeur se transforme en réticule de visée. A l'aide de ce réticule, sélectionnez la cible du bombardement (si le pointeur adopte une forme autre que celle d'un réticule de visée, cela signifie qu'il se trouve au-delà de la portée de bombardement). Seules certaines unités disposent de cette capacité ; si vous pressentez qu'une unité possède la capacité de bombardement, consultez l'article de la Civilopédia la concernant.

Un chiffre et un trajet ramenant à l'unité active indiquent que cette unité commencera à se déplacer vers la case indiquée lorsque vous relâcherez le bouton de la souris. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe “Ordres Aller à” du **chapitre 7 : Terrain et mouvements**.

Lorsque vous ordonnez à une unité d'effectuer un parachutage, le pointeur se transforme en parachute. A l'aide de ce parachute, sélectionnez la case de destination du largage. Un parachute marqué d'une croix indique que la case désignée ne peut être la cible d'un parachutage. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe “Ordres de parachutage” du **chapitre 7 : Terrain et mouvements**.

Certains textes sont reliés à la Civilopédia par des liens hypertexte. Cliquez à l'aide de l'icone de main pour rejoindre l'article correspondant.

Boutons de boîte de dialogue : lorsqu'une boîte de dialogue est affichée à l'écran, cliquez sur l'icone en forme de cercle pour valider et sur l'icone X pour annuler.

3 PREPARATION D'UNE PARTIE

"Si j'avais le pouvoir de refaire le monde… Ah, mais ce n'est que folie."

Lorsque vous lancez le jeu, l'animation de démarrage commence. Vous pouvez la laisser se dérouler ou cliquer à l'aide du bouton gauche pour l'écourter.

Débuter une partie suppose de définir le cadre dans lequel vous souhaitez jouer. Vous pouvez, entre autres options, spécifier le nombre d'adversaires et personnaliser l'univers que vous devrez explorer.

Votre première décision

Préparer une partie revient à prendre des décisions simples dans une série d'écrans d'options. Tout commence dans le premier menu.

Nouvelle partie : pour commencer une partie totalement nouvelle. Ce choix vous amène aux écrans d'options de préparation de partie détaillés ci-dessous.

Démarrage rapide : pour lancer une nouvelle partie en reprenant les paramètres de jeu utilisés lors de la Nouvelle partie précédente.

Didacticiel : ceci lance une nouvelle partie au niveau de difficulté le plus facile et en sélectionnant aléatoirement votre civilisation. Ce mode affiche également les informations utiles du didacticiel afin de faciliter les premiers pas des nouveaux joueurs.

Charger partie : ceci charge et poursuit une partie sauvegardée. Une boîte de dialogue présente la liste de toutes les parties sauvegardées disponibles. Sélectionnez la partie que vous souhaitez charger.

Charger scénario : vous pouvez créer vos propres scénarios ou jouer les scénarios conçus par vos amis pour vous défier. Seuls les scénarios conçus à l'aide de *Civilization III* pourront être chargés. Les scénarios créés à l'aide des versions antérieures de *Civilization* ne sont pas compatibles.

Panthéon : ceci vous permet de consulter les résultats obtenus par les meilleurs dirigeants lors des parties antérieures.

Préférences : pour régler les préférences du jeu.

Préférences audio : ceci règle le volume des options audio.

Crédits : ceci vous permet de découvrir l'équipe de développement du jeu.

Quitter : ce choix vous permet de quitter le jeu.

Double-cliquez sur l'option de votre choix.

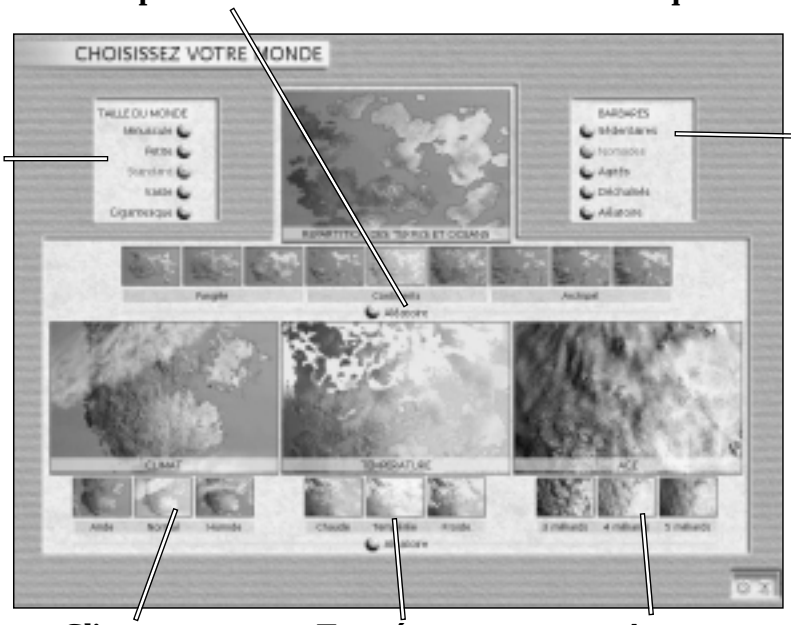
Choisissez votre monde

Si vous sélectionnez Nouvelle partie, les deux écrans suivants vous permettront de paramétrer la partie comme vous le souhaitez. Le premier de ces deux écrans vous donne le contrôle

sur tous les aspects importants de la planète que vous allez explorer. Il contient de nombreuses options que nous décrirons bientôt.

Lorsque vous aurez fait vos choix, cliquez sur l'icone O pour rejoindre l'écran de préparation du joueur. Si vous désirez regagner le menu principal, cliquez sur l'icone X.

“ Répartition des terres et couverture océanique ”



Taille du monde

Activité barbare

Climat **Température** **Age**

Taille du monde

En sélectionnant la taille de la carte, vous déterminez la surface totale du territoire et, dans une large mesure, la durée de la partie.

Minuscule : cette taille de carte génère des parties courtes et très intenses. Les civilisations se rencontrent très rapidement.

Petite : les parties se déroulant sur une carte de cette taille sont moins intenses que celle faisant appel à une carte minuscule.Vous rencontrerez néanmoins rapidement vos adversaires.

Standard : il s'agit de la taille de carte standard.

Vaste : une carte de cette taille est plus longue à explorer et à exploiter. La durée des parties qui s'y déroulent est donc plus élevée.

Gigantesque : cette carte accorde généralement aux différentes civilisations un long temps de développement avant qu'elles ne se rencontrent. Les conflits y sont souvent longs et éprouvants. Dominer une carte de cette taille avant l'échéance du temps de jeu demande un lourd travail.

Répartition des terres et couverture océanique

Cette option permet de définir le pourcentage de terres émergées par rapport aux étendues d'eau ainsi que la répartition des formations terrestres. Il existe trois valeurs de couverture océanique pouvant accueillir chacune trois répartitions des terres distinctes.

80 % d'océan : cette option génère un monde comptant peu de terres par rapport aux océans.

70 % d'océan : cette valeur affecte un rapport terres/océans proche de celui de la planète Terre.

60 % d'océan : cette option génère un monde comptant un plus grand nombre de cases de terre et un nombre réduit de cases océaniques.

Archipel : cette option génère un grand nombre de continents de taille assez réduite.

Continents : ceci génère quelques vastes formations terrestres ainsi que quelques autres de plus petite taille.

Pangée : cette option entraîne la formation d'un seul super-continent.

Aléatoire : cette option sélectionne aléatoirement les paramètres de couverture océanique et de répartition des terres.

Climat

Ce paramètre détermine l'étendue de certains types de terrain, en particulier le désert et la jungle.

Aride : ce choix génère un plus grand nombre de cases de terrain sec (notamment plaines et désert).

Normal : cette option génère un nombre égal de cases de terrain sec et humide.

Humide : ceci produit un plus grand nombre de cases de terrain humide (notamment jungle et plaines inondables).

Aléatoire : cette option sélectionne aléatoirement le climat.

Age

Ce paramètre détermine le temps dont ont disposé l'érosion, la dérive des continents et l'activité tectonique pour modeler votre monde.

3 milliards d'années : cette option génère un monde jeune et brut dans lequel les types de terrain forment des blocs.

4 milliards d'années : ceci crée un monde d'âge moyen où la tectonique des plaques a eu l'occasion d'intervenir pour diversifier le terrain.

5 milliards d'années : cette option génère un monde âgé. L'activité tectonique s'y est ralentie, permettant à l'érosion et aux éléments d'adoucir le profil du terrain.

Aléatoire : cette option sélectionne aléatoirement le paramètre d'âge.

Température

Ce paramètre détermine l'étendue de certains types de terrain.

Froide : cette option génère un grand nombre de cases de terrain froid tel que la toundra.

Tempérée : ce choix donne à votre monde un nombre moyen de chaque type de terrain.

Chaude : ceci génère un grand nombre de cases de terrain tropical (désert et jungle, notamment).

Aléatoire : cette option sélectionne aléatoirement le paramètre de température.

Barbares

Vous pouvez également régler le degré d'activité barbare de la partie.

Sédentaires : les joueurs qui détestent les barbares peuvent sélectionner ce monde idéal. Les barbares y restent dans leurs campements. Le terrain alentour demeure à l'abri de leurs méfaits.

Nomades : des barbares apparaissent parfois, mais moins souvent et en moins grand nombre qu'aux niveaux plus élevés. Il s'agit du niveau standard d'activité barbare.

Agités : les barbares apparaissent en nombre modéré à important et à des intervalles plus brefs qu'aux niveaux inférieurs.

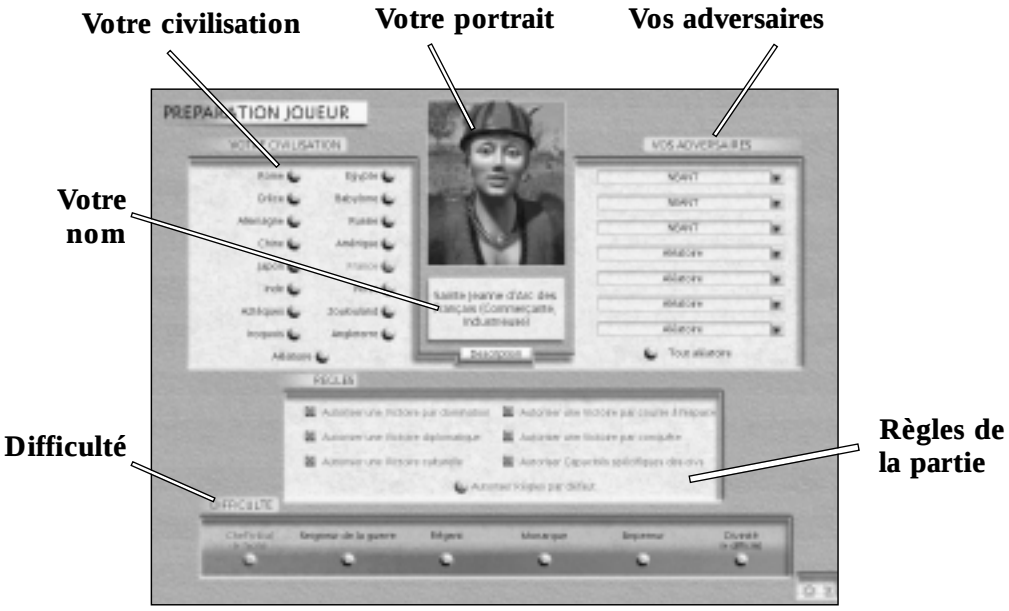
Déchaînés : vous l'aurez voulu ! Le monde est plein de barbares et ils apparaissent en grand nombre.

Aléatoire : cette option sélectionne aléatoirement le paramètre d'activité barbare.

Préparation du joueur

Dans le second écran d'options, vous sélectionnerez la civilisation que vous dirigerez et le niveau de difficulté du défi que vous allez relever. Vous pourrez également personnaliser le mode de fonctionnement du jeu. Au centre figure votre portrait de dirigeant, c'est-à-dire la forme sous laquelle vous allez apparaître aux autres civilisations. Autour se trouvent les diverses options que nous allons décrire un peu plus loin.

Lorsque vous serez satisfait de vos choix, cliquez sur l'icone O pour commencer la partie. Si vous désirez regagner le menu principal, cliquez sur l'icone X.



Votre civilisation

Sélectionnez la civilisation que vous souhaitez diriger parmi les différentes nations disponibles. Chacune possède ses points forts et ses faiblesses ainsi qu'une unité spéciale, comme l'indique le tableau ci-dessous.

Civilisation	Caractéristiques*	Avancées initiales	Unité spéciale	Remplaçant
Rome	Industrieuse, Militariste	Maçonnerie, Code du guerrier	Légionnaire	Epéiste
Grèce	Scientifique, Commerçante	Travail du bronze, Alphabet	Hoplite	Lancier
Allemagne	Militariste, Scientifique	Code du guerrier, Travail du bronze	Panzer	Char d'assaut
Chine	Industrieuse, Scientifique	Maçonnerie, Travail du bronze	Combattant à cheval	Chevalier
Japon	Militariste, Religieuse	Code du guerrier, Rite funéraire	Samouraï	Chevalier
Inde	Religieuse, Commerçante	Rite funéraire, Alphabet	Eléphant de guerre	Chevalier
Aztèques	Militariste, Religieuse	Code du guerrier, Rite funéraire	Guerrier Jaguar	Guerrier
Iroquois	Expansionniste, Religieuse	Poterie, Rite funéraire	Guerrier à cheval	Cavalier
Egypte	Industrieuse, Religieuse	Maçonnerie, Rite funéraire	Char de guerre	Char antique
Babylone	Religieuse, Scientifique	Rite funéraire, Travail du bronze	Archer babylonien	Archer
Russie	Expansionniste, Scientifique	Poterie, Travail du bronze	Cosaque	Cavalerie
Amérique	Industrieuse, Expansionniste	Maçonnerie, Poterie	F-15	Chasseur à réaction
France	Industrieuse, Commerçante	Maçonnerie, Alphabet	Mousquetaire	Arquebusier
Perse	Militariste, Commerçante	Code du guerrier, Alphabet	Immortels	Epéiste
Zoulous	Militariste, Expansionniste	Poterie, Code du guerrier	Impi	Guerrier
Angleterre	Expansionniste, Commerçante	Poterie, Alphabet	Vaisseau de ligne	Frégate

*Les caractéristiques d'une civilisation décrivent à la fois ses traits généraux et ses avantages.

Commerçante : les villes très peuplées génèrent davantage de commerce. Le degré de corruption est moins élevé.

Expansionniste : cette civilisation débute la partie avec une unité d'éclaireurs. Les villages barbares sont plus lucratifs.

Industrieuse : les travailleurs achèvent plus rapidement leurs tâches. Les villes très peuplées produisent davantage de boucliers.

Militariste : les améliorations urbaines de type militaire (telles que les casernes et les forteresses côtières) sont moins coûteuses. Les promotions d'unités (passage à Standard, Vétéran ou Elite) ont lieu plus fréquemment.

Religieuse : les améliorations urbaines de type religieux (comme les temples et les cathédrales) sont moins coûteuses. La durée des périodes d'anarchie se limite à un tour de jeu.

Scientifique : les améliorations urbaines de type scientifique (telles que les bibliothèques et les universités) sont moins coûteuses. Bonus d'une avancée de civilisation au début de chaque nouvelle époque.

Si vous souhaitez modifier votre nom, il vous suffit de sélectionner le nom de dirigeant par défaut de votre civilisation et de taper un nouveau nom.

Vos adversaires

Sur la droite de cet écran se trouvent les emplacements des autres civilisations qui participeront à la partie. Ceci vous permet de contrôler le nombre d'adversaires que vous allez affronter et – dans certaines limites – leur nature. Vous pouvez donner à chacun de ces emplacements l'un des trois états suivants :

- **Néant** signifie qu'aucune civilisation n'occupera cet emplacement. Si vous souhaitez affronter un nombre d'adversaires inférieur à la valeur maximale, condamnez quelques emplacements.
- Un emplacement **Pourvu** contient le nom d'une civilisation que vous avez sélectionnée. Ceci garantit que la tribu que vous avez choisie figurera sur la carte au début de la partie.
- **Aléatoire** est l'option à sélectionner lorsque vous ne souhaitez pas condamner l'emplacement ni choisir une civilisation. Le jeu déterminera alors la nature de cet adversaire.

Niveau de difficulté

Choisissez le niveau de difficulté de la partie. Le jeu compte un certain nombre de fonctions nouvelles et de modifications auxquelles les joueurs des versions précédentes ne seront pas accoutumés. Si vous avez l'habitude de jouer à *Civilization* à un niveau de difficulté spécifique, nous vous recommandons de sélectionner un niveau de difficulté inférieur d'un ou deux degrés pour votre première partie de *Civilization III* (les nouveaux joueurs ne sont pas concernés dans la mesure où ils n'ont pas de mauvaises habitudes à perdre).

Un certain nombre de facteurs sont ajustés à chaque niveau de difficulté, notamment le niveau de mécontentement de vos citoyens et l'astuce et l'intelligence des dirigeants IA.

Chef tribal : il s'agit du niveau de difficulté le plus faible, nous le recommandons aux joueurs débutants.

Seigneur de la guerre : ce niveau convient au joueur occasionnel qui ne recherche pas une difficulté trop grande.

Régent : tout devient ici moins facile et vos rivaux se montrent plus efficaces dans la gestion de leur empire. Il vous faudra faire preuve de plus d'expérience et de compétence pour gagner.

Monarque : les joueurs expérimentés et compétents sélectionnent souvent ce niveau de difficulté. L'astuce des dirigeants ennemis et l'instabilité dont font preuve vos citoyens constituent un défi de taille.

Empereur : ce niveau de difficulté est destiné à ceux qui cherchent l'humiliation. Vos adversaires ne retiendront pas leurs coups. Si vous voulez la victoire, il va falloir la mériter.

Divinité : voici l'ultime défi de Civilization, réservé à ceux qui pensent en savoir assez pour triompher du jeu. La simple survie réclamera de vous des talents de virtuose (et, oui, il est théoriquement possible de gagner au niveau Divinité). Bonne chance !

Règles de la partie

Infléchir les paramètres de la partie peut modifier toute la saveur de l'épreuve. Les règles personnalisées offrent diverses possibilités (si vous avez l'impression d'avoir semé la pagaille, revenez aux valeurs par défaut en cliquant sur Règles standard).

Autoriser la victoire par domination : si cette case est cochée, les joueurs pourront gagner en conquérant et contrôlant les deux tiers du territoire mondial. Les autres civilisations (ou ce qu'il en reste) se plieront à votre joug.

Autoriser la victoire diplomatique : si cette option n'est pas décochée, les dirigeants pourront gagner par des moyens purement diplomatiques. Pour gagner, un dirigeant devra être élu Secrétaire général par un vote des Nations Unies.

Autoriser la victoire culturelle : si cette option est activée, toute civilisation pourra l'emporter si elle dispose d'une supériorité culturelle éclatante. Pour gagner, une nation doit avoir atteint un certain niveau culturel.

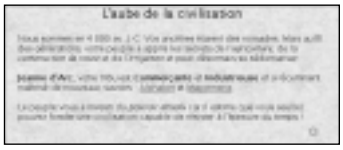
Autoriser la victoire par la course à l'espace : lorsque cette case est cochée, les joueurs peuvent construire des éléments de vaisseau spatial et remporter la partie en étant le premier à lancer un vaisseau en direction d'Alpha Centauri.

Autoriser la victoire militaire : si cette case est cochée, les joueurs peuvent gagner en éliminant toutes les nations rivales. Si vous êtes le dernier survivant; vous régnerez sur le monde.

Autoriser les capacités propres aux civilisations : cette option gère le facteur de diversité. Si elle est activée, chaque civilisation disposera de ses points forts et de ses faiblesses

spécifiques (décrits un peu plus haut dans ce chapitre). La désactiver permet de mettre tous les adversaires au même niveau.

A vos marques, prêt, partez



Lorsque vous serez satisfait de vos choix, cliquez sur l'icone O pour commencer la partie que vous aurez définie. Une boîte s'affichera pour vous souhaiter la bienvenue en tant que dirigeant et décrire les réalisations auxquelles est parvenue votre culture avant votre arrivée. Lorsque vous aurez terminé de lire ces informations, appuyez sur [Entrée] ou cliquez sur l'icone O pour commencer votre règne.

Sauvegarder, charger et quitter la partie

Que cela vous plaise ou non, il est parfois nécessaire de faire une pause. Dans la mesure où vous ne souhaiterez certainement pas perdre votre progression, il va vous falloir sauvegarder votre partie. Pour sauvegarder la situation présente, appuyez sur [Ctrl]-[S] ou cliquez sur l'icone de menu, ouvrez le menu principal et sélectionnez Sauvegarder partie. Vous aurez la possibilité de donner un nom à la partie sauvegardée. A l'issue de la sauvegarde, vous rejoindrez la partie.

Pour quitter la partie, appuyez sur [Echap] ou cliquez sur l'icone de menu et sélectionnez Quitter dans le menu principal. Rappelez-vous que si vous ne l'avez pas sauvegardée, votre partie sera perdue lorsque vous la quitterez. Si vous souhaitez simultanément abdiquer (abandonner) et quitter la partie, appuyez sur [Ctrl]-[Q] ou sélectionnez l'option d'abdication. Votre score final sera alors calculé et, s'il est suffisamment élevé, intégré au registre des records.

Si vous souhaitez quitter la partie en cours sans quitter *Civilization III*, lancez une nouvelle partie en appuyant sur [Ctrl]-[Shift]-[Q] ou en sélectionnant Nouvelle partie dans le menu Partie. Si vous ne la sauvegardez pas, la partie en cours sera perdue lorsque vous la quitterez.

Pour charger une partie sauvegardée, appuyez sur [Ctrl]-[L] ou cliquez sur l'icone de menu et sélectionnez Charger partie dans le menu principal. Si vous ne la sauvegardez pas, la partie en cours sera perdue lorsque vous en chargerez une autre.

4 RESERVE AUX DEBUTANTS

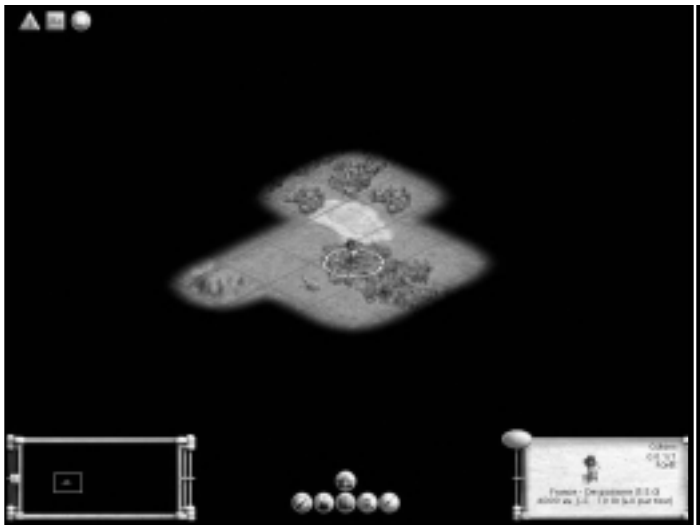
"Un exemple clair vaut mieux qu'un entrepôt rempli de tablettes d'argile gravées."

Avant toute chose, nous tenons à vous souhaiter la bienvenue dans la grande famille de *Civilization*. Ce jeu est d'un apprentissage facile, mais nous nous sommes aperçus qu'il était utile d'en présenter les principes de base aux nouveaux joueurs. C'est la vocation du présent chapitre. Pour augmenter l'attrait de cette présentation, nous allons faire appel à un exemple imaginaire afin d'en illustrer les principaux points. Rappelez-vous qu'il ne s'agit que d'une simple introduction au jeu qui ne fait qu'en exposer brièvement les concepts. Si vous souhaitez obtenir plus de détails sur un point donné, vous trouverez des descriptions détaillées de chaque élément dans les autres chapitres de ce manuel.

Fondation de votre première ville

Pour commencer, supposons que nous avons lancé une partie au niveau Chef tribal, le niveau de difficulté le moins élevé du jeu. La partie débute au premier tour, en 4 000 av. J.-C. Votre civilisation se compose d'un groupe de pionniers errants – une unité de colons – accompagné de quelques industrieux acolytes : une unité de travailleurs (vous pourriez également disposer d'une unité d'éclaireurs, mais tel n'est pas le cas dans notre exemple). Votre première tâche consiste à déplacer l'unité de colons dans un lieu propice à la construction de votre première cité.

Sélectionner un site de ville favorable, en particulier pour la première cité, constitue l'une des décisions les plus importantes de la partie. Pour survivre et se développer, chaque ville doit avoir accès à trois types de ressources : la nourriture (représentée par du pain), la production (représentée par des boucliers) et les revenus commerciaux (représentés par des pièces de monnaie). La carte est



A la recherche d'un lieu d'implantation

divisée en cases de forme carrée contenant chacune un type de terrain spécifique. Chaque type de terrain recèle ces trois ressources en quantité variable. Un bon site pour une ville se caractérise par une variété de ressources. En principe, les lignes délimitant les cases de la carte sont invisibles. Pour mieux distinguer la division du terrain en cases, affichez le quadrillage en appuyant sur [Ctrl]-[G]. Appuyez de nouveau sur [Ctrl]-[G] pour effacer la grille.

Avant de déplacer votre unité de colons, prenez le temps d'examiner le terrain environnant. Cliquez à l'aide du bouton droit sur chaque case vide que vous pouvez voir et une fenêtre s'ouvrira. Elle indiquera le type de terrain, les spécificités éventuelles de la case et ce que peut apporter l'exploitation du terrain.

Vous remarquerez que seules neuf cases sont visibles. Ceci représente l'étendue des terres explorées par votre civilisation. Les zones sombres qui vous entourent représentent les terres inexplorées. Vous pouvez fonder une ville sur toute case de terrain excepté les cases d'eau (côte, mer et océan) et de montagne. Comme indiqué plus haut, chaque type de terrain recèle des quantités variables de ressources, aussi le type de terrain sélectionné pour fonder une ville influera-t-il sur son développement.

Notre unité de colons imaginaires se trouve dans une case de prairie. En principe, la prairie produit deux unités de nourriture lorsqu'elle est exploitée par l'un de vos citoyens. Certaines cases de prairie contiennent en leur centre un petit symbole (un monticule rocheux). Cela signifie que l'exploitation de ces cases de prairie très riches rapporte en outre un bouclier.

On trouve également, à proximité, des cases de forêt qui ne produisent qu'une unité de nourriture mais deux boucliers. La forêt située au nord-ouest de notre point de départ imaginaire abrite le village d'une tribu mineure ; ceci peut avoir différents effets sur votre civilisation, comme nous le verrons plus tard.

Quelques cases côtières sont également proches. L'exploitation d'une case de terrain côtier par l'un de vos citoyens rapporte une unité de nourriture et deux de revenus commerciaux. Deux de ces cases côtières contiennent du poisson (l'une des nombreuses ressources spéciales disponibles) qui rapporte trois unités de nourriture et deux de commerce. La présence de plusieurs "poissons" fait de cet endroit un excellent site pour fonder une cité.

Vous avez la possibilité de vous déplacer afin de trouver un site de fondation approprié. Compte tenu de l'importance du lieu d'établissement d'une ville, c'est même une excellente idée si le terrain qui vous entoure n'est guère propice. Mais ne perdez pas trop de temps à effectuer cette recherche. Les colons ne se déplacent que d'une case par tour et, à ce stade de la partie, chaque tour représente de nombreuses années. Heureusement pour nous, notre point de départ imaginaire est excellent : le terrain adjacent propose un bon éventail de ressources, nous bordons une côte océanique et les cases de prairie constituent un bon site pour notre cité.

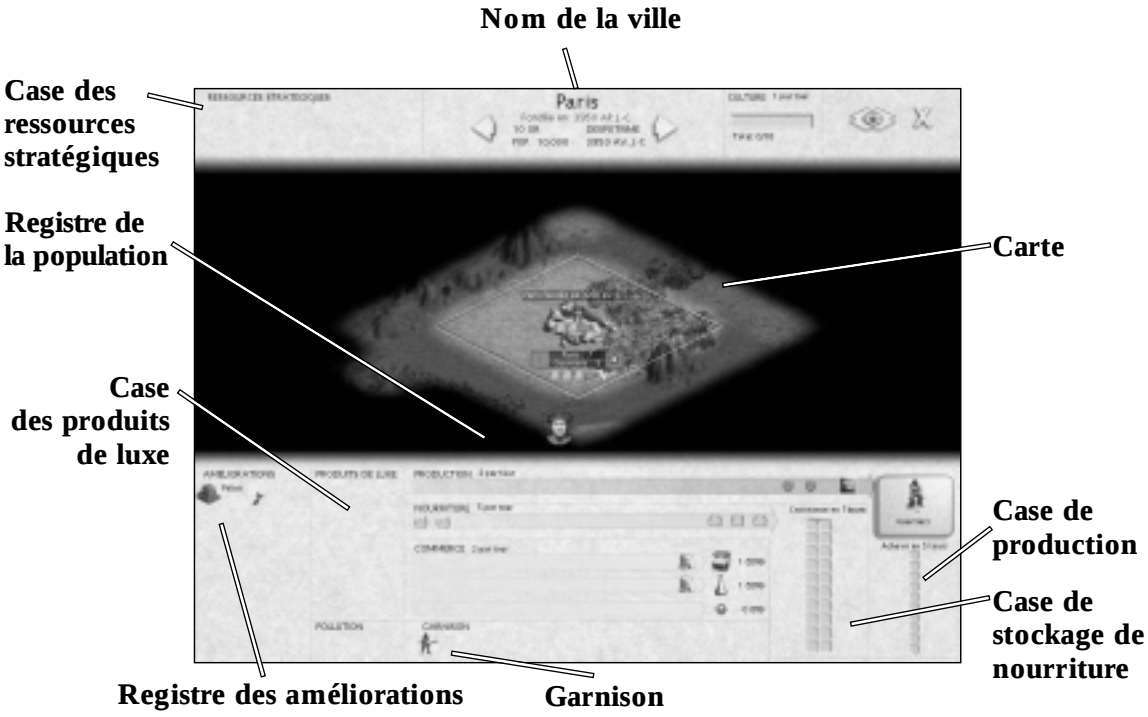
Nous allons fonder notre première ville en cliquant sur le bouton d'ordre Fonder une ville ou en appuyant sur [B]. Le nom proposé est parfait : allons pour Washington.

Examen de l'affichage de la ville

Une ville nouvellement fondée possède une population de 1 et constitue donc un bourg (elle ne deviendra officiellement une ville que lorsqu'elle aura atteint une taille de 7). Dès la fondation de la ville, une nouvelle fenêtre appelée Affichage de la ville apparaît. Elle fournit des informations détaillées sur la situation actuelle de notre bourg, notamment le volume de chaque type de production, l'objet en cours de fabrication et la taille et le comportement de la population. Pour mieux connaître à quoi correspondent tous ces détails, consultez le **chapitre 15 : Référence : Ecran par écran**.

Notre première priorité consiste à examiner la situation des ressources de la ville. Le registre de la population de Washington compte un citoyen, et il est satisfait. Dans la plupart des cas, chaque citoyen d'une ville exploite l'une des cases de terrain environnantes et génère ainsi des ressources au profit de la ville. A son "arrivée", un nouveau citoyen se met au travail dans la case de terrain la plus productive disponible. Dans le cas présent, l'unique citoyen de la ville exploite une case côtière contenant un poisson.

Si vous le souhaitez, vous pouvez déplacer les citoyens vers des cases de terrain différentes afin de produire d'autres combinaisons de ressources. Dans notre cas, les icones de la carte de la zone exploitable de la ville indiquent que la case contenant le poisson génère trois unités de nourriture et deux de commerce. En cliquant sur cette case de poisson, nous délivrerions notre citoyen de sa tâche actuelle. Nous pourrions alors cliquer sur une autre case pour y affecter ce citoyen désormais au repos.



Le volume de chaque ressource produit dépend du type de terrain. En temps normal, chaque ville peut affecter des citoyens à l'exploitation des ressources des 20 cases de terrain environnantes. Ce schéma de 21 cases, avec la ville au centre, est appelé la zone exploitable de la ville. Dans la mesure où cette ville est très récente, la zone exploitable est ici réduite aux 8 cases les plus proches. Outre les cases de terrain situées dans la zone exploitable, la case de la ville elle-même génère en permanence des ressources. A l'instar des cases exploitées par vos citoyens, le volume et la nature des ressources produites dans la case de la ville dépendent du type de terrain (certaines circonstances pourront vous empêcher d'accéder aux ressources présentes dans certaines cases de la zone exploitable ; nous les examinerons au **chapitre 6 : Eléments fondamentaux des bourgs et villes)**.

Notre petit bourg génère actuellement quatre unités de nourriture. Chaque citoyen a besoin de deux unités de nourriture par tour pour survivre, ce qui nous laisse un excédent de deux. Les surplus de nourriture s'accumulent dans la case de stockage de nourriture. Plus une ville génère de surplus, plus elle grandira rapidement. Washington génère également deux boucliers. Les boucliers représentent les matières premières et la main d'œuvre servant à la construction de nouvelles unités et d'améliorations urbaines. Les boucliers générés à chaque tour rejoignent directement la case de production. Enfin, la cité rapporte quatre pièces représentant les revenus des taxes sur le commerce. Elles peuvent avoir trois usages : financer la recherche scientifique, créer des distractions pour les citoyens et enrichir votre trésor. Vous contrôlerez la répartition entre ces trois fonctions à l'aide des curseurs de science et de distractions que nous examinerons plus tard.

Avant de quitter l'affichage de la ville, il nous faut mentionner le registre des améliorations. Il contient la liste de toutes les améliorations urbaines et des merveilles qu'abrite la ville. Au début de la partie, notre première cité ne comporte qu'un palais. Ce palais marque le fait que Washington est la capitale de notre civilisation.

Premières priorités

Compte tenu de l'important volume d'informations à assimiler en début de partie, il peut être difficile de déterminer les tâches auxquelles il convient de s'attaquer en premier. Afin d'assurer votre développement, gardez à l'esprit les cinq priorités suivantes en début de partie : défense, recherche, croissance, exploration et culture.

Défense : la priorité majeure consiste à protéger notre capitale des ennemis potentiels. Qui sait ce qui peut bien rôder dans les zones inexplorées ? Nous devons construire une unité militaire. Lors de la fondation de la ville, celle-ci s'oriente presque toujours vers la constitution d'une unité défensive. La case de production indique que Washington construit actuellement une unité de *guerriers*.

Recherche: une part du revenu de chaque tour est consacrée à la recherche de nouvelles avancées de civilisation. Il s'agit de découvertes et de technologies qui nous permettront de construire des unités militaires et des améliorations urbaines à la fois meilleures et modernes, ainsi que des merveilles du monde.

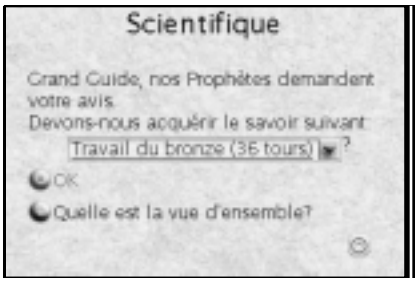
Croissance : les surplus de nourriture générés par la ville contribuent à en augmenter la population. Lorsque la case de stockage de nourriture est remplie, un nouveau citoyen vient s'ajouter à la population (ce qui vide la case). La croissance soutenue de la ville entraîne un accroissement de productivité et permet d'étendre notre civilisation en construisant des colons et des travailleurs qui iront coloniser et exploiter les étendues sauvages.

Exploration : si vous n'explorez pas les régions obscures de la carte, vous ne pourrez pas connaître les richesses et les dangers qui s'y trouvent. En utilisant des unités disponibles pour explorer le vaste monde, vous pourrez découvrir les villages de tribus mineures (qui peuvent vous procurer toutes sortes d'avantages), des sites appropriés à la fondation de futures villes ainsi que les civilisations voisines.

Culture : à terme, vous souhaiterez étendre la sphère d'influence de votre ville. Ceci correspond à la notion de frontière, et vous êtes libre d'exploiter les ressources qui se trouvent à l'intérieur. Lorsque vous pourrez vous le permettre, construisez des améliorations urbaines contribuant au développement de la culture. Le palais en est un exemple ; c'est déjà un début...

Recherche d'avancées de civilisation

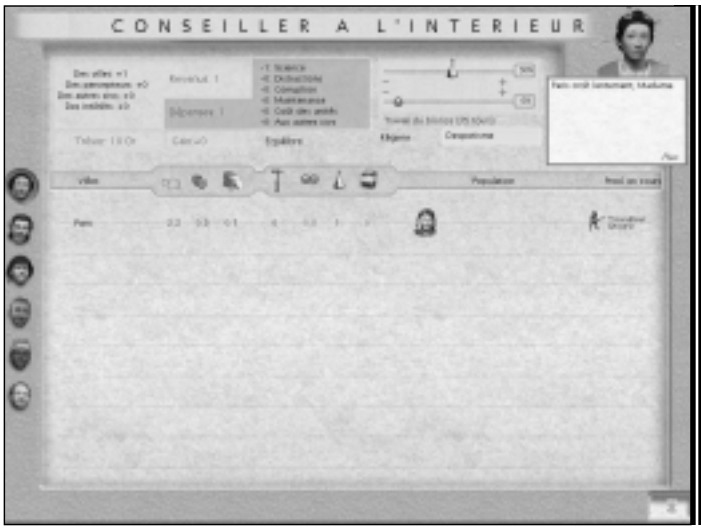
Terminons-en (pour l'instant) avec Washington et refermons l'affichage de la ville ; ceci entraîne la fin du premier tour de jeu. A la fin du tour suivant, il nous sera demandé de choisir la première avancée de civilisation pour laquelle nous souhaitons lancer des recherches.



Choisissez avec discernement.

A l'heure actuelle, notre civilisation ne possède qu'un minimum de connaissances. Nous disposons des trois compétences élémentaires toujours disponibles au début de chaque partie - irrigation, extraction minière et routes – plus une ou deux autres attribuées gratuitement (comme c'est le cas dans certaines parties). L'essentiel des connaissances que vous acquerrez en cours de partie proviendra de la recherche. De nombreuses stratégies sont envisageables, chacune d'elles dictant l'ordre des recherches. Dans le cas présent, nous adopterons une stratégie défensive et conservatrice. Vous pourrez expérimenter diverses stratégies de recherche lorsque vous connaîtrez mieux le jeu.

Nous ignorerons la suggestion du conseiller scientifique et cliquerons sur la flèche située à côté de lui. Au sein de la liste déroulante, nous choisirons travail du bronze. Pourquoi ? Parce que la



Notre budget de recherche national

découverte du travail du bronze nous permettra de construire des unités de lanciers. Les lanciers défendent les villes avec deux fois plus d'efficacité que les guerriers.

La durée d'une recherche dépend de la "quantité de science" générée par notre civilisation (en l'occurrence, notre unique ville). Rappelez-vous que le financement scientifique provient des impôts. Nous cliquons sur l'icone des conseillers, ce qui entraîne l'affichage du rapport du conseiller à l'intérieur. Nous constatons alors qu'il faudra cinq tours pour découvrir le travail du bronze. Si cela vous paraît trop rapide ou (plus vraisemblablement) trop lent, vous pouvez déplacer le curseur vers la gauche ou la droite afin de réduire ou d'augmenter le pourcentage de revenus alloué à la science (il est impossible de dépasser 100 % : le déficit budgétaire n'est pas autorisé !). Par ailleurs, si nous accordons trop de moyens à la science, le trésor en souffrira.

En examinant la date, nous pourrons constater qu'un certain nombre d'années de jeu ont passé. Les premiers tours couvrent chacun de nombreuses années. Au fil de la partie, la durée de chaque tour diminuera jusqu'à se réduire à une seule année.

Pendant ce temps, dans la ville…

Examinons maintenant ce qui s'est passé en ville entre les tours. Double-cliquons sur Washington (sur la carte) pour ouvrir l'affichage de la ville. Plusieurs choses ont changé depuis notre premier coup d'œil. Tout d'abord, la case de stockage de nourriture n'est plus vide. On y trouve les surplus de nourriture générés durant le premier tour. Ils y sont stockés en vue d'un usage futur. Une note placée à côté de cette case indique qu'il faudra neuf tours d'accumulation de surplus pour permettre la prochaine croissance de la ville.

La case de production, elle non plus, n'est plus vide. Les boucliers générés lors du premier tour vont contribuer à la constitution de l'unité de guerriers. Nous n'avons plus que quatre tours à attendre pour la voir apparaître.

Appuyons sur [Entrée] pour quitter l'affichage de la ville.

Première unité militaire

Au cinquième tour, Washington a construit sa première unité militaire. Notre unité de guerriers se trouve au centre de la ville et un marqueur clignote à ses pieds. Ceci indique qu'il s'agit de l'unité *active* – prête à recevoir des ordres.

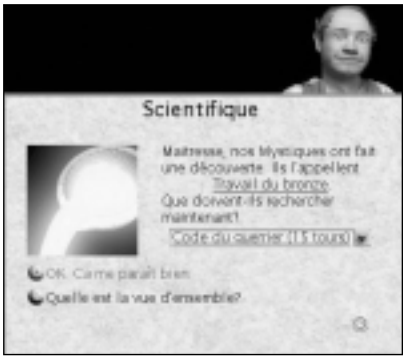
Vous pouvez utiliser la première unité d'une ville de deux manières. Tout d'abord, vous pouvez l'utiliser pour défendre la ville. Dans la plupart des cas, il est peu prudent de laisser une ville sans protection. C'est même particulièrement déconseillé si vous savez qu'une unité adverse se trouve à

proximité. En début de partie, cependant, le monde est peu peuplé et vous pouvez vous permettre de prendre ce risque et d'envoyer votre unité militaire en exploration.

Si vous êtes un tant soit peu curieux, vous souhaiterez probablement savoir ce qu'a à nous offrir la tribu mineure qui se trouve au nord-ouest. Vous pourriez y trouver une autre unité de guerriers, peut-être mieux encore... Cependant, dans la mesure où les résultats d'une visite à une tribu mineure sont imprévisibles, les conséquences ne sont pas toujours bénéfiques. Nous allons prendre ce risque et déplacer notre unité de guerriers vers le nord-ouest en appuyant sur la touche [7] du pavé numérique (pas le [7] figurant sur la ligne supérieure du clavier classique). Vous remarquerez que lorsqu'une unité s'approche d'une zone sombre, les cases adjacentes sont révélées. La plupart des unités peuvent "voir" ce qui se trouve dans une case adjacente, sauf s'il s'agit de collines ou de montagnes. C'est ainsi que vous explorerez (et vous emparerez !) des terres alentour. A ce stade, notre unité de guerriers n'a encore pénétré dans aucun territoire inconnu et nous ne voyons toujours que les 9 cases qui nous ont été présentées en début de partie.

Le tour s'achève automatiquement lorsque notre dernière unité termine son déplacement. Dans la mesure où les guerriers ne peuvent parcourir qu'une case par tour, notre tour est maintenant terminé.

Première avancée de civilisation



Nous reviendrons à l'exploration dans un moment. Pour l'instant, un événement intéressant est survenu. Au début de ce tour, le conseiller scientifique nous annonce que nos chercheurs ont découvert le secret du travail du bronze. Excellent ! Nous avons découvert notre première avancée de civilisation.

Lorsqu'apparaît le message annonçant la découverte, vous pouvez cliquer sur le nom de cette avancée pour consulter l'article de la Civilopédia relatif à votre nouvelle technologie. La Civilopédia est une encyclopédie du jeu accessible en cours de partie. L'article relatif à chaque avancée indique (entre autres) les nouvelles unités, améliorations et merveilles que permet de construire cette découverte.

Le moment est venu de sélectionner un nouveau projet de recherche. Le conseiller scientifique nous propose sa suggestion et nous présente la liste des choix disponibles. Cette fois, nous allons sélectionner l'option de vue d'ensemble. Notre conseiller scientifique nous présente alors la "cartographie" complète de toutes les avancées du jeu. A l'aide de cette "arborescence technologique", nous pouvons examiner les voies de recherche potentielles et établir un plan de développement à long terme.

Le travail du bronze nous permet de constituer des unités de lanciers et de lancer les recherches relatives au travail du fer. Dans la mesure où le travail du bronze nous a fourni la possibilité de construire une bonne unité défensive, nous pouvons nous orienter maintenant vers une avancée améliorant notre potentiel de croissance. Nous cliquons sur Poterie, qui reçoit la mention #1,ce qui signifie qu'il s'agit du premier projet de la file des recherches (pour plus de détails sur la file des recherches, reportez-vous au chapitre 9 : Avancées de civilisation ou au paragraphe relatif au "rapport du conseiller scientifique" du chapitre 15 : Référence : Ecran par écran). Cliquons maintenant sur OK pour regagner la carte.

Modification de la production

Avant toute chose, allons jeter un nouveau coup d'œil à Washington. Ouvrons l'affichage de la ville et examinons la case de production. La ville a automatiquement commencé à construire une nouvelle unité de guerriers. Si vous ne leur donnez pas d'instruction spécifique, les gouverneurs d'une ville sélectionneront la production en tâchant de deviner ce que vous souhaitez. Ces estimations sont fondées sur les ordres de production que vous aurez donnés au cours de la partie mais, à ce stade, ils n'ont aucun historique de décisions à leur disposition. Ils décident donc de construire ce qui leur paraît le plus approprié.

Dans la mesure où Washington est toujours sans défense, nous devons construire une unité capable de la protéger contre des envahisseurs potentiels. Les lanciers possédant un potentiel de défense supérieur à celui des guerriers, nous cliquons sur la case de production afin d'afficher la liste des productions disponibles. Cliquer sur Lancier fait de cette unité le projet de production actuel. Un icone d'unité de lanciers apparaît alors dans la case de production pour indiquer que la ville est en train d'en constituer une. Nous pouvons maintenant refermer l'affichage de la ville.

Découverte d'une tribu mineure

Vous vous souvenez de notre unité de guerriers ? Son marqueur clignote de nouveau, indiquant qu'elle est prête à intervenir. Notre exploration initiale (ou point de départ) a révélé un village de huttes au nord-ouest. Ce village, à côté duquel se trouve maintenant notre unité de guerriers, abrite une tribu mineure. Les tribus mineures ne sont pas des civilisations rivales (bien que certaines d'entre elles puissent être des pillards barbares). Il s'agit de petits villages peuplés de gens susceptibles de vous aider.

Nous sommes sur le point d'entrer en contact avec cette tribu mineure. Les résultats d'un tel contact sont imprévisibles. Il peut s'agir d'un cadeau sous forme d'or ou de savoir ; la tribu peut décider de former, avec ses meilleurs combattants, une unité militaire afin de nous aider ; elle peut aussi décider de se joindre à notre civilisation, soit en nous cédant leur village, soit en levant le camp et en se

transformant en unité de colons. La situation peut également se révéler moins agréable : le village en question peut avoir été abandonné ou être peuplé de barbares hostiles.

Déplaçons notre unité de guerriers d'une case vers l'ouest pour l'amener sur la hutte en appuyant sur la touche [4] du pavé numérique. Le résultat est satisfaisant, mais pas exceptionnel : la tribu nous remet un cadeau en or (une unité militaire aurait considérablement accru notre vitesse d'exploration).

Note relative à l'entretien des unités

A ce stade de la partie, le soutien de vos unités est encore gratuit. Les premières unités sont exemptes de coût d'entretien. Combien d'unités disposent de cet avantage ? Cela dépend de plusieurs facteurs, en particulier du type de régime et du nombre de villes. Néanmoins, lorsque vous aurez atteint la limite, vous devrez payer, avec les fonds de votre trésor, l'entretien de toute unité supplémentaire.

Si vous recevez une unité de la part d'une tribu mineure alors que vous avez franchi la limite, vous devrez en payer l'entretien comme s'il s'agissait de l'une de vos propres unités. Une pièce issue du revenu commercial sera, lors de chaque tour, utilisée pour le soutien de la nouvelle unité. Si ceci rend le coût de votre nombre total d'unités trop élevé, vous pouvez envisager de dissoudre les moins utiles d'entre elles (le concept de dissolution sera expliqué plus loin). En revanche, si vous capturez une unité, son entretien sera gratuit.

Accroissement de population

Nous déplaçons notre unité de guerriers durant quelques tours afin d'explorer les environs de Washington. Rapidement, deux événements surviennent. Tout d'abord, la population de la ville passe à deux citoyens. Ensuite, Washington constitue l'unité de lanciers qu'elle était en train de construire. En ouvrant l'affichage de la ville, nous constatons que la case de stockage de nourriture est maintenant vide. Au prochain tour, elle commencera à se remplir de nouveau et à accumuler de la nourriture en vue du prochain accroissement de population.

Le registre de la population contient désormais deux citoyens. Sur la carte de la zone exploitable de la ville (la carte des ressources), nous pouvons voir que le nouveau citoyen est déjà à l'œuvre : il produit deux unités de nourriture et un bouclier dans la case de prairie-bouclier située au nord-est de la ville. Cela convient pour l'instant, aussi allons-nous y laisser ce citoyen (mais nous aurions pu l'affecter à une autre case si nous l'avions souhaité).

Du côté de la production, le moment est venu de changer de nouveau. A ce stade de la partie, une unité défensive suffit à la protection de la ville. Nous cliquons sur l'icone représentant ce que la cité a décidé de construire et sélectionnons une unité de colons dans le menu de production. Il est temps

de songer à la priorité suivante : la croissance. Afin d'étendre une civilisation, vous devez fonder de nouvelles villes et, pour ce faire, disposer de colons. Ceci représente un problème potentiel : lorsqu'une ville constitue une unité de colons, elle fournit deux de ses citoyens aux émigrants. Nous devons examiner le nombre de tours que réclamera la constitution de l'unité de colons et le comparer au nombre de tours nécessaire à l'arrivée d'un troisième citoyen. Par chance, la ville grandira avant la création de l'unité de colons et nous disposerons d'un nombre de citoyens suffisant. Soulagés, nous pouvons refermer l'affichage de la ville.

Mise en garnison

L'unité de lanciers clignote. Afin de protéger la ville, cette unité doit rester dans Washington. Les unités fournissent la meilleure protection lorsqu'elles sont placées en garnison dans une ville. Nous plaçons l'unité de lanciers en garnison en cliquant sur le bouton d'ordre Mettre en garnison ou en appuyant sur [F]. Les unités mises en garnison demeureront dans la ville jusqu'à ce que vous les réactiviez manuellement. Pour l'instant, laissons notre unité de lanciers garder Washington.

La stratégie réclame de la patience

Rapidement, nos sages découvrent la poterie. Outre le fait d'autoriser une nouvelle possibilité de recherche (la cartographie), la poterie nous permet de construire des greniers qui conservent la moitié de la nourriture d'une ville lors de la génération d'un nouveau citoyen. Cette amélioration urbaine accélère considérablement la croissance des bourgs et des villes.

Notre objectif est maintenant de développer la monarchie. Pour ce faire, nous devons découvrir le code du guerrier, le rite funéraire, le mysticisme et le polythéisme. La monarchie est un régime politique plus avancé qui aidera à augmenter notre productivité. Il autorise également la construction de la merveille des jardins suspendus qui améliorera le comportement de toute notre population.

Maintenant que nous disposons d'un plan de recherche à long terme, nous pouvons exploiter la fonction de file des recherches de l'arborescence technologique. Nous utilisons l'option de vue d'ensemble pour ouvrir le rapport du conseiller scientifique. Au lieu de sélectionner le rite funéraire en tant que prochaine recherche, nous cliquons sur Monarchie. Les avancées intermédiaires reçoivent alors les numéros 1 (rite funéraire), 2 (code du guerrier), 3 (mysticisme) et 4 (polythéisme). La monarchie, de son côté, se voit affecter le numéro 5. Un clic sur le bouton OK et nous reprenons les affaires courantes.

Nous devons maintenant progresser de quelques tours, aussi allons-nous simplement déplacer notre unité de guerriers à des fins d'exploration. Rapidement, nous apprenons que Washington a constitué l'unité de colons qu'elle était en train de construire. Nous sélectionnons l'option de zoom sur Washington de la case de notification afin d'ouvrir l'affichage de la ville. Là, nous modifions encore une fois la production afin que Washington construise un grenier.

La population de Washington est retombée à un seul citoyen. La raison en est, ainsi que nous l'avons indiqué plus haut, que les colons représentent les citoyens quittant la ville afin d'en fonder une nouvelle. Cette réduction n'est que temporaire, et la population augmentera de nouveau bientôt. Nous pouvons refermer l'affichage de la ville.

Expansion de l'empire

Il est désormais temps d'étendre notre empire. Nous déplaçons l'unité de colons d'une case vers le nord-ouest, d'une case vers l'ouest et de trois cases vers le sud-ouest. Elle occupe maintenant une case de prairie située près d'une vaste forêt. En appuyant sur [B], nous donnons l'ordre à nos colons de fonder une nouvelle ville. Ici encore, nous pourrions baptiser cette cité du nom de notre choix, mais nous allons conserver le nom par défaut de New York.

Mise en garde importante

Expédier ainsi notre unité de colons livrée à elle-même est dangereux. Les colons ne sont pas armés et sont incapables de se défendre en cas d'attaque. Toute unité adverse – et même une unité barbare – qui aurait rencontré notre unité de colons aurait pu la capturer. Une telle action de la part d'un allié constitue naturellement un acte de guerre ; mais, à ce stade de la partie, nous ne disposons d'aucun accord diplomatique avec une autre civilisation pouvant se trouver à proximité.

Lorsque vous déplacez des unités non-militaires, en particulier des colons et des travailleurs, rappelez-vous le risque calculé que représente un tel déplacement sans escorte militaire.

A l'ouverture de l'affichage de la ville de New York, on peut constater quelques différences par rapport à celui qui nous a été présenté lors de la fondation de Washington. Si New York produit autant de nourriture que Washington, le commerce, et par conséquent les rentrées fiscales, est largement inférieur. C'est parce que la seule ressource spéciale située dans la zone exploitable de New York est du blé, qui génère de la nourriture et des boucliers, mais aucun revenu commercial.

Voici un point qui mérite d'être noté : même si le terrain alentour est encore partiellement inexploré, toutes les cases situées au sein de la zone exploitable d'une ville sont révélées dès sa fondation. Si cela peut représenter un moyen pratique de découvrir ce que recèlent ces cases sombres, il peut être désagréable de constater qu'une unité ennemie se trouve aux portes d'une cité qui vient d'être fondée.

Les New Yorkais ont deviné que nous souhaitions qu'ils produisent une unité de lanciers. Dans la mesure où cette ville doit elle aussi être protégée, il s'agit bien de l'unité dont nous avons besoin, aussi refermons-nous l'affichage de la ville sans y apporter aucun changement.

On nous indique ensuite que nous avons découvert le rite funéraire, et nous approuvons simplement le projet suivant (nous ferons de même pour les autres projets de recherche que nous avons insérés dans la file).

Quelques tours plus tard, NewYork a constitué son unité de lanciers. Nous souhaitons maintenant que la ville produise une unité de travailleurs. La production d'une unité de travailleurs, comme celle de colons, ponctionne la population de la ville, mais à raison d'un seul citoyen au lieu de deux. Après nous être assurés que la ville comptera une population d'au moins 2 lorsque l'unité sera constituée, nous modifions la production de NewYork au profit d'une unité de travailleurs.

En attendant l'arrivée de celle-ci, nous pouvons explorer les terres inconnues situées à l'ouest de NewYork. Nous déplaçons l'unité de lanciers vers l'ouest, puis le sud et le nord afin de dévoiler tous ces terrains cachés. Enfin, nous la ramenons à NewYork et l'y mettons en garnison.

Quelques tours plus tard, Washington a construit son grenier. Nous modifions sa production afin de constituer une seconde unité de travailleurs (après une nouvelle vérification de l'état de la population). Nous pourrons utiliser ces travailleurs pour aménager le terrain autour de Washington et de NewYork.

Pendant ce temps, nous découvrons une nouvelle avancée et recherchons désormais le mysticisme. Ceci nous donnera la possibilité de construire la merveille de l'oracle, et peut-être tenterons-nous de nous l'offrir par la suite...

Aménagement du terrain

Rapidement, NewYork achève la constitution de son unité de travailleurs. Nous modifions la production afin que la ville se construise un grenier. Lorsque l'unité de travailleurs devient active, nous la déplaçons d'une case vers le nord-ouest (en appuyant sur la touche [7] du pavé numérique) pour l'amener sur une case de prairie. Nous ouvrons ensuite l'affichage de la ville de NewYork.

En consultant la carte des ressources de NewYork, nous constatons que la case de prairie située au nord-ouest génère actuellement un bouclier et deux unités de nourriture. Ce n'est pas si mal, mais nous pouvons utiliser notre unité de travailleurs afin d'accroître la production de cette case. Nous refermons l'affichage de la ville et, lorsque l'unité de travailleurs devient l'unité active, cliquons sur le bouton d'ordre Construire route ou appuyons sur [R].

Au cours des quelques tours qui suivront, l'unité de travailleurs s'affairera à construire une route. Lorsque l'unité de travailleurs deviendra de nouveau active, une route partira de NewYork vers le nord-ouest. Nous ouvrons alors l'affichage de la ville de NewYork pour consulter la carte des ressources. Après la construction de la route, la même case

de prairie génère maintenant une unité de commerce en plus de ses productions antérieures. Au-delà de cet avantage, les routes accroissent la vitesse de déplacement : les unités amies évolueront trois fois plus rapidement le long des routes, quelle que soit la nature du terrain parcouru.

Mieux encore, il est possible de continuer à aménager le terrain. A la nouvelle activation de l'unité de travailleurs, nous cliquerons sur le bouton d'ordre Irriguer ou appuierons sur [I]. Construire un réseau d'irrigation réclame un peu plus de temps que construire une route. Il est probable que, pendant ce temps, Washington constituera son unité de travailleurs. Nous modifions la production de Washington pour la transformer en Richesse. Ceci générera quelques finances supplémentaires. Nous expédions ensuite l'unité de travailleurs au nord-est afin qu'ils y construisent une route et se livrent à l'irrigation de cette case de prairie.

Nous découvrons également le mysticisme et commençons à rechercher l'avancée suivante : le polythéisme. La monarchie est la suivante dans la file.

Quelques tours plus tard, l'unité de travailleurs de New York achève son projet d'irrigation ; la case de terrain porte désormais l'indication selon laquelle elle est irriguée. Nous ouvrons l'affichage de la ville de New York et constatons que l'irrigation n'a pas modifié la production de ressources. Normalement, l'irrigation augmente d'une unité la production de nourriture d'une case de prairie. Néanmoins, dans un régime despotique, qui est notre forme de gouvernement actuelle, tout type de terrain générant trois unités ou davantage d'un quelconque type de ressource voit sa production amputée d'une unité. Ainsi, notre case ne produit toujours que deux unités au lieu de trois. Ceci illustre l'un des inconvénients du despotisme et explique pourquoi nos recherches se sont axées sur la monarchie, qui n'inflige pas de telles pénalités.

En attendant de découvrir le polythéisme puis la monarchie, nous expédions l'unité de travailleurs de New York au sud-ouest, dans une case de forêt, pour y construire une route. Nous obliquons ensuite vers le sud pour y construire une route et irriguer la terre. Lorsque l'unité de Washington a terminé sa double tâche, nous la déplaçons d'une case vers l'ouest et répétons le processus d'aménagement. Nous construisons ensuite une route reliant Washington à New York.

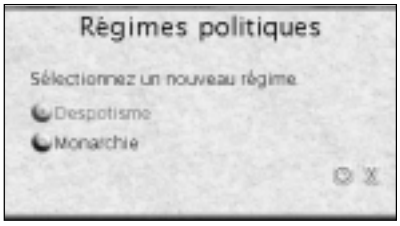
Aucune de nos deux villes ne possède de *produits de luxe* au sein de sa zone exploitable mais, s'il en avait été autrement, la route reliant les deux villes aurait représenté bien plus qu'une aide au déplacement. Lorsqu'une ville est reliée à un produit de luxe (une ressource spéciale du terrain - telle que l'encens - ne relevant pas de la nourriture, de la production ou du commerce) se trouvant à l'intérieur de vos frontières nationales, chacun de ces produits de luxe fait passer un citoyen satisfait de la ville au niveau de citoyen heureux. Si l'une de vos villes ne possède pas elle-même de produits de luxe mais est reliée par l'intermédiaire d'une

route, d'un port ou d'un aéroport à une ville qui en dispose, l'avantage correspondant bénéficie aux *deux* villes. En pratique, relier un certain nombre de villes et de produits de luxe par un réseau routier permet de diffuser ces produits de luxe (et les avantages associés en termes de bonheur) dans tout votre empire.

Lorsque nous découvrons enfin la monarchie, la cartographie devient notre projet de recherche suivant. Il est maintenant temps de changer de régime politique. Durant ce tour, nous aurons la possibilité de lancer une révolution et de changer de régime. Nous choisissons de le faire. Nous connaîtrons quelques tours d'anarchie avant que la population ne retrouve le calme, aussi pouvons-nous nous permettre une brève digression.

La monarchie va nous permettre de construire la merveille des jardins suspendus et, lorsque nous disposerons de la cartographie, nous serons autorisés à construire le phare ; chacune de ces merveilles procure d'énormes avantages à votre civilisation en pleine croissance. Nous allons tenter de les bâtir, mais les merveilles sont des projets de grande envergure et nous avons, pour l'instant, des préoccupations plus immédiates. Dès la fin de la période d'anarchie et l'instauration d'une monarchie solide, New York terminera la construction de son grenier et nous modifierons sa production au profit d'une unité militaire. Washington se verra confier la tâche d'entamer la construction des jardins suspendus.

Changement de régime



Nous avons maintenant établi une civilisation de petite taille, mais en pleine croissance. Nous nous débrouillons bien, mais nous pourrions faire mieux. Voici comment nous allons procéder pour améliorer notre civilisation en adoptant un régime politique plus avancé.

Au bout de quelques tours (leur nombre varie), un menu contenant la liste des régimes disponibles apparaît. Nous sélectionnons la monarchie et notre civilisation adopte cette forme de gouvernement.

Examinons rapidement les conséquences de ce changement de régime. Nous ouvrons l'affichage de la ville de Washington et consultons les modifications de production. La génération de nourriture par la ville s'est accrue de trois unités. Vous remarquerez que la case de prairie que nous avons irriguée génère désormais trois unités de nourriture au lieu de deux. Les autres sources d'accroissement de nourriture sont la case de la ville elle-même et l'une des cases de poisson. Les revenus commerciaux ont également augmenté en raison du changement de régime, ce qui accroît la "quantité" de science. La génération de boucliers est demeurée identique car aucun des terrains actuellement exploités autour de Washington n'est capable de produire plus de deux boucliers. Si vous jetez un coup d'œil à l'affichage de la ville de New York, vous y constaterez également des augmentations similaires.

Rencontre d'une autre civilisation

Nous décidons d'explorer le sud-ouest à l'aide de la nouvelle unité de NewYork (et pas la vulnérable unité de travailleurs). Nous finissons par rencontrer nos plus proches voisins, les Allemands. Leur capitale, Berlin, est située à quelque distance. Dès notre entrée en territoire allemand et notre rencontre avec une unité allemande, leur dirigeant nous demande audience.

Etablir une communication efficace avec vos voisins est d'une importance cruciale pour votre réussite. En début de partie, adoptez une position raisonnable afin que les civilisations voisines s'accommodent de votre compagnie. Non seulement cela laisse votre civilisation relativement à l'abri des attaques, mais cela peut également permettre des échanges favorables. Vous pourrez connaître l'attitude d'un adversaire à votre égard lorsque vous entrerez en contact avec lui. Les attitudes des dirigeants rivaux sont fondées sur votre comportement antérieur vis-à-vis des autres civilisations. Dans la mesure où il s'agit de notre premier contact avec une civilisation étrangère, nous pouvons nous attendre à une attitude neutre et prudente de la part du dirigeant allemand (bien qu'on ne puisse jamais connaître l'attitude d'un dirigeant lors de la première rencontre).

Si nous ne déclarons pas la guerre, cette rencontre s'achèvera par un traité de paix automatique avec les Allemands, et peut-être même un échange de savoir (avancées). A ce stade de la partie, nous cherchons à nous faire des amis, et s'il peut se révéler dangereux de livrer une technologie, c'est également un signe de confiance et d'espoir d'une solide alliance.

A l'issue de cette rencontre, nous nous sommes (probablement) fait un allié (pour l'instant) et avons peut-être récupéré une ou deux avancées de civilisation grâce à un échange de technologies avec les Allemands. Maintenant que nous avons établi le contact, nous pouvons discuter avec eux à tout moment en cliquant sur le bouton Diplomatie de la case d'informations et en expédiant un émissaire aux Allemands ou en cliquant à l'aide du bouton droit sur toute unité allemande. De leur côté, les Allemands peuvent également nous contacter quand ils le souhaitent.

Conclusion

Ainsi s'achève notre cours pour débutants. Vous devriez désormais être familiarisé avec une large part des concepts élémentaires du jeu. Mais n'oubliez pas que ceci ne constitue qu'un apprentissage peu approfondi. Faites appel au reste de ce manuel et à la Civilopédia afin d'assimiler les nouveaux concepts lorsque vous les rencontrerez.

Amusez-vous, et bonne chance ! Que votre règne soit long et productif !

5

SI VOUS AVEZ DEJA JOUE...

"Je connais la situation. Dites-moi seulement ce qui a changé."

Si vous avez déjà pratiqué un jeu de la série, cette nouvelle version vous semblera familière, mais sachez que de nombreux éléments diffèrent, parfois de manière évidente, parfois plus subtilement. Le présent chapitre résume les modifications principales et est destiné aux joueurs expérimentés. Si vous êtes novice, le sens de certains passages risque, dans un premier temps, de vous échapper.

Généralités

Voici quelques changements majeurs affectant l'ensemble du jeu.

Avantages propres à chaque civilisation : chaque civilisation a toujours disposé de sa propre personnalité et de son comportement spécifique ; sont venus s'y ajouter des avantages de jeu personnalisés. Chaque tribu se distingue également par une unité qu'elle est seule à pouvoir construire. Pour en découvrir la liste, reportez-vous au **chapitre 3 : Préparation d'une partie**.

Boutons d'ordres : la plupart des menus ont disparu. Nombre de leurs fonctions font maintenant partie des écrans des conseillers, mais tous les ordres que vous pourriez souhaiter donner à une unité se trouvent désormais directement sur la carte du monde : il s'agit des boutons ronds situés au bas de l'écran. La rangée inférieure est composée des ordres standard (dissoudre, attendre, etc.). Les ordres appropriés à la situation dans laquelle se trouve l'unité

active figurent dans la rangée supérieure. Il vous suffit de cliquer sur l'un de ces boutons (ou d'utiliser le raccourci clavier correspondant) pour transmettre un ordre à l'unité.

Culture : chaque ville et chaque civilisation reçoit désormais des points de culture pour ses merveilles et améliorations culturelles telles que les temples et les bibliothèques. La valeur culturelle d'une ville influe sur la taille de sa sphère d'influence. Combinées, les sphères d'influence de vos cités délimitent vos frontières nationales. Pour plus d'explications sur la création et les avantages de la culture, reportez-vous aux paragraphes correspondants du **chapitre 11 : Gestion de vos villes** et du **chapitre 12 : Gestion de votre empire**.

Défilement du pointeur de la souris : amenez le pointeur de la souris sur n'importe quel bord de la carte du monde et la vue défilera jusqu'à ce que vous écartiez la souris du bord ou ayez atteint l'un des pôles. Ceci représente un moyen pratique d'examiner le terrain qui se trouve juste hors de vue ou de balayer de larges zones de la carte. Les touches fléchées (mais pas les flèches du pavé numérique) permettent également de faire défiler la carte par incréments.

Les barbares ont été revus : les détails se trouvent au **chapitre 8 : Unités**, mais en voici les traits principaux :

- Les barbares ne surgissent plus de nulle part. Ils proviennent désormais de campements et disposent de noms. Leurs villages côtiers peuvent lancer des bateaux.
- Il n'existe pas de dirigeants barbares. Pour vous emparer de leur or, recherchez et envahissez leurs campements.
- Les barbares ne peuvent capturer les villes sans défenseurs. Désormais, ils se contentent de les mettre à sac et de repartir. Mais ne comptez pas sur eux pour vous avertir poliment...

Unités

Les forces armées et autres unités, si elles ne constituent peut-être pas le cœur d'une civilisation, représentent cependant les éléments du jeu que vous passerez le plus de temps à manipuler. De nombreuses modifications leur ont été apportées.

Les boucliers ont disparu : les boucliers bien connus qui ornaient toutes les unités de *Civilization II* ont été remplacés. Une barre de santé verticale accompagne désormais chacune des unités du jeu. La longueur de cette barre colorée symbolise la santé totale de l'unité. Cette barre est composée de segments représentant chacun un point de vie. La couleur verte indique que l'unité est en bonne forme, le jaune signale que l'unité a été quelque peu endommagée et le rouge signifie que l'unité est grièvement blessée. Dans *Civilization III*, la couleur de l'uniforme de l'unité indique sa nationalité (vous pourrez modifier la représentation des unités à l'aide des préférences du menu principal).

Disparition des villes de rattachement : c'est désormais le trésor d'une civilisation qui assure l'entretien des unités. Le mécontentement lié à la présence d'unités militaires sur le terrain reçoit lui aussi un nouveau mode de traitement appelé "découragement lié à la guerre", ou plus simplement "découragement" (pour plus de détails, reportez-vous au **chapitre 12 : Gestion de votre empire**). Combinés, ces deux changements montrent bien que l'idée selon laquelle une unité dispose d'une ville de rattachement n'a plus lieu d'être. Lorsque les unités situées sur le territoire d'un allié sont rapatriées après une incursion "accidentelle", elles rejoignent simplement la première case de territoire neutre ou située à l'intérieur de vos frontières.

Paiement de l'entretien : l'entretien d'un certain nombre d'unités (déterminé par le type de régime et le nombre et la taille des villes) est gratuit. Au-delà, l'entretien des unités (y compris celles de colons) est payé par votre trésor. Aucune unité ne consomme de nourriture ou de bouclier dans le cadre de son entretien.

Remise à niveau : si certaines unités sont frappées d'obsolescence, il vous est possible de les remettre à niveau. Amenez l'unité dans une ville contenant une caserne et appuyez sur [U]. S'il est possible de remettre l'unité à niveau et si la ville en question est capable de construire cette unité, l'opération a lieu.

Diplomates et espions : les diplomates et les espions ne sont plus des unités se déplaçant sur la carte. A la place, des missions de diplomatie et d'espionnage sont planifiées et exécutées par l'intermédiaire d'ambassades. Pour plus de détails à ce sujet, consultez le **chapitre 13 : Diplomatie et commerce**.

Caravanes ou fret : les caravanes et le fret ne se déplacent plus sur la carte. A la place, le commerce se déroule le long de réseaux commerciaux composés de routes, de ports et d'aéroports. Pour plus de détails à ce sujet, consultez le **chapitre 13 : Diplomatie et commerce**.

Colons et travailleurs : les colons ne remplissent plus que deux fonctions : la fondation de villes et l'ajout à la population de villes existantes. Ils ne sont plus en mesure d'aménager le terrain. C'est désormais la tâche des travailleurs. Une unité de travailleurs peut également venir s'ajouter à la population d'une cité, mais est incapable d'en fonder une. La constitution d'une unité de colons coûte deux citoyens tandis que la création d'une unité de travailleurs n'en consomme qu'un. Lorsqu'elle vient s'ajouter à la population d'une ville, chacune de ces unités "reverse" le nombre de citoyens ponctionnés pour sa création. Ni les colons ni les travailleurs ne consomment de nourriture dans le cadre de leur soutien, contrairement au cas des colons dans les précédentes versions du jeu. Comme toutes les autres unités, elles sont entretenues par le trésor.

Capture : les forces ennemies peuvent désormais capturer les unités sans défense telles que les colons, les travailleurs et l'artillerie. Si aucun défenseur ne se trouve à proximité, toute unité militaire (disposant d'un facteur d'attaque) peut prendre le contrôle d'une unité incapable de se défendre. Une unité capturée conserve sa nationalité mais servira sa nouvelle civilisation tout comme elle servait la précédente. Une unité de colons capturée se transforme en deux unités de travailleurs, car fonder une ville exclusivement composée d'étrangers serait une mauvaise idée.

Disparition de la puissance de feu : les améliorations apportées au combat ont rendu inutile le concept de puissance de feu. Pour plus de détails, reportez-vous au **chapitre 8 : Unités**.

Capacité de bombardement : les navires de guerre et les unités d'artillerie peuvent bombarder une cible située à portée de tir. Le bombardement compte comme une attaque d'unité et peut endommager les fortifications défensives, les unités et la ville situées dans la case visée. Pour plus de détails, reportez-vous au **chapitre 8 : Unités**.

Héros : personne ne peut créer de héros : ils naissent au combat. Ramenez le héros dans l'une de vos villes et sélectionnez l'une des deux possibilités qui s'offrent à vous (mais consomment le héros, qui disparaît) :

- *Créer une armée.* Un héros situé dans une ville peut devenir une armée. Une armée est essentiellement un cadre : une unité terrestre capable d'inclure (transporter) d'autres unités terrestres. Lorsqu'elles sont regroupées dans une armée, ces unités bénéficient d'avantages au combat. Pour plus de détails, reportez-vous au **chapitre 8 : Unités**.
- *Achever une grande tâche.* S'il arrive dans une ville en train de construire une merveille ou une amélioration urbaine, un héros peut mobiliser les foules et faire exploser leur productivité afin d'achever le projet en un tour.

Nouveaux ordres aux travailleurs : un certain nombre de nouveaux ordres facilitent les tâches d'aménagement telles que la construction d'une route allant d'un point à un autre. Les détails figurent au **chapitre 8 : Unités**, et vous en trouverez une liste à la fin du **chapitre 15 : Référence : Ecran par écran**.

Terrain et mouvements

Nous connaissons tous l'importance du terrain dans le succès du développement d'une civilisation.Voici les modifications principales, d'importance majeure ou mineure, qui y ont été apportées.

Ressources naturelles : le fonctionnement des ressources naturelles est radicalement différent de ce que l'on a pu trouver dans les versions antérieures de *Civilization*. Elles se répartissent en trois catégories : ressources bonus, produits de luxe et ressources stratégiques. Vous avez bien lu : les produits de luxe font désormais partie des éléments de terrain spéciaux. Les ressources stratégiques sont nécessaires à la construction de certaines unités, et toutes deux peuvent faire l'objet de commerce. Pour plus de détails, reportez-vous au **chapitre 7 : Terrain et mouvements** et au **chapitre 13 : Diplomatie et commerce**.

Limite à l'irrigation liée à l'eau douce : jusqu'à ce que votre civilisation découvre l'électricité, vos travailleurs ne pourront irriguer que les cases ayant accès à une source d'eau *douce* : fleuve, lac ou autre case irriguée.

Apport de boucliers par défrichage : lorsqu'une unité de travailleurs achève de défricher une case de forêt, ceci confère un certain nombre de boucliers de production à la ville la plus proche. La case de forêt se transforme toujours en terrain plus approprié à l'irrigation.

Colonies : afin de recueillir une ressource stratégique ou un produit de luxe situé sur un terrain se trouvant hors de la sphère d'influence d'une ville (voir "Culture" au **chapitre 11 : Gestion de vos villes**), vous pouvez expédier une unité de travailleurs afin qu'elle fonde une colonie sur cette case. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe "Ordres" du **chapitre 15 : Référence : Ecran par écran**.

Effets des fleuves : l'influence des fleuves sur les mouvements et les combats a été légèrement modifiée :

- *Pas de mouvement rapide : Civilization II* permettait aux unités longeant le cours des fleuves de se déplacer plus rapidement, comme si elles empruntaient une route. La présente version n'offre plus cet avantage. Les fleuves coulent désormais le long des bords des cases et plus dans les cases elles-mêmes.
- *Bonus de combat :* si un combat se déroule alors que les unités adverses se trouvent de part et d'autre d'un fleuve, un bonus est accordé au défenseur.
- *Coût de mouvement :* jusqu'à la découverte de l'ingénierie par votre civilisation, les unités ne bénéficient pas du bonus de déplacement sur route lorsqu'elles traversent un fleuve.

Effet de l'altitude sur la visibilité : les unités situées en terrain élevé voient plus loin qu'à l'ordinaire et les unités situées en montagne peuvent voir par-dessus les collines. En aucun cas une unité terrestre ou navale ne peut voir au-delà d'une case de montagne.

Maladie : les unités fortifiées sur des cases de jungle ou de plaine inondable et les villes situées à proximité de ce type de terrain courent le risque de maladie. Les unités situées en jungle peuvent également mourir de maladie.

Terrain infranchissable : certains terrains sont infranchissables par certains types d'unités, généralement en raison de contraintes physiques. Par exemple, les unités à roues telles que les catapultes et les canons ne peuvent se déplacer entre des cases montagneuses, sauf si quelqu'un a construit une route traversant la chaîne de montagnes. Vous saurez si l'une de vos unités tombe sur une case de terrain qui lui est infranchissable car elle refusera d'y entrer lorsque vous lui en donnerez l'ordre.

Villes

Les joueurs les plus expérimentés considèrent que la gestion des villes constitue l'un des éléments les plus importants du succès. Peut-être ont-ils raison, peut-être pas... mais il est certain que nous avons modifié certains aspects de cette gestion.

Le commerce a changé de nom : du moins en anglais (trade est devenu commerce)... Votre revenu net par tour (après prélèvement de l'entretien des unités et des autres coûts divers) se répartit entre le financement de la recherche et votre trésor. Les produits de luxe proviennent désormais du terrain et du commerce.

File de production : il est désormais possible de constituer une séquence pour la production d'une ville. Il vous suffit de constituer une liste des productions à venir et d'appuyer sur [Shift]-[Q] pour la sauvegarder. Lorsque vous souhaiterez charger la file sauvegardée, appuyez sur [Q].

Suggestions de production : lorsqu'une ville achève le projet de construction en cours, elle ne se lance pas simplement dans la construction d'un nouvel exemplaire du même type. A la place, les gouverneurs suggèrent une nouvelle production et l'entament si vous ne leur ordonnez pas de fabriquer autre chose. Gardez un œil sur ces gens. Ils s'inspireront de vos choix dans les autres villes mais suivront parfois leur propre agenda...

Gouverneurs de ville : chaque ville est dotée d'un groupe de bureaucrates susceptibles d'alléger le fardeau que représente la gestion d'un vaste empire. Pour plus de détails, reportez-vous au **chapitre 15 : Référence : Ecran par écran**.

Disparition de la pénalité pour changement de projet : la pénalité liée au changement de type de production en cours de projet a disparu (à l'exception des boucliers dépensés en trop).

Production de richesse : "Richesse" est un projet ayant essentiellement le même effet que la capitalisation : la production est convertie en revenus commerciaux. La différence réside dans le fait que la richesse est disponible dès l'origine, sans antécédent technologique, mais que le revenu généré est considérablement réduit.

Découragement lié à la guerre : si vous guerroyez perpétuellement ou demeurez en permanence sur le pied de guerre, votre population va finir par se lasser. Cet effet est appelé découragement lié à la guerre. Sous un régime représentatif (république ou démocratie), ce découragement entraîne un vaste mécontentement dans les villes. Pour plus de détails, reportez-vous au **chapitre 12 : Gestion de votre empire**.

Merveilles : la liste des merveilles du monde (et de leurs effets) vous paraîtra sensiblement différente. Ce jeu introduit le concept de petite merveille. Il s'agit de grands projets qui ne sont pas nécessairement limités à un seul exemplaire. Par exemple, toutes les civilisations peuvent désormais construire leur propre programme Apollo ; il n'est plus question qu'une civilisation fournisse le vol spatial à toutes les autres. Pour plus de détails, reportez-vous au **chapitre 10 : Merveilles** et consultez la Civilopédia pour connaître les nouveaux effets des merveilles.

Améliorations urbaines : ce qui est vrai pour les merveilles l'est également, dans une moindre mesure, pour les améliorations urbaines ; la liste des améliorations et leurs effets a été augmentée. Si la plupart des possibilités vous paraîtront familières, un ou deux changements ont été apportés. Pour plus de détails, consultez la Civilopédia.

Conquête : lorsque vous vous emparez d'une ville ennemie, vous avez la possibilité de la raser au lieu d'en prendre le contrôle. Par ailleurs, les villes de taille 1 ne sont pas détruites lorsque vous les occupez.

Avancées

Les progrès scientifiques et les moyens de contrôle dont vous disposez à leur égard ont été considérablement améliorés. Pour plus d'informations sur l'un des sujets évoqués ci-après, reportez-vous au **chapitre 9 : Avancées de civilisation**.

Arborescence des avancées : non seulement de nombreux progrès technologiques ont vu leurs effets modifiés, mais de nouvelles avancées ont été introduites (et une ou deux ont disparu). L'arborescence apparaît désormais sous forme de schéma dans l'écran du conseiller scientifique, alors n'hésitez pas à y jeter un coup d'œil.

Epoques : l'écoulement du temps a, dans tous les jeux de la série *Civilization*, toujours été divisé en époques, mais ce découpage est désormais explicite. Vous n'avez pas à découvrir toutes les avancées d'une époque pour l'achever, mais devrez vous en procurer la plupart afin de passer à l'époque suivante.

File de recherches : vous pouvez désormais établir un calendrier des recherches. Sur l'écran du conseiller scientifique; vous pouvez sélectionner une technologie et toutes les avancées intermédiaires seront planifiées pour vous, mais vous pouvez également définir vous-même l'ordre de recherche de chaque avancée.

Diplomatie

Le mode de fonctionnement de la diplomatie a évolué, mais pas au point de vous faire perdre votre latin. Pour plus de détails, reportez-vous au **chapitre 13 : Diplomatie et commerce**.

Etablissement du contact : vous établirez généralement le contact avec vos adversaires en tombant sur l'une de leurs unités, mais vous pourrez également, par voie de commerce, demander à un dirigeant que vous avez déjà rencontré de vous mettre en communication avec ceux que vous ne connaissez pas encore.

Etablissement d'ambassades : il demeure impossible d'établir une ambassade avant d'avoir découvert l'écriture, mais vous *paierez* désormais pour établir des relations diplomatiques (et une base pour vos activités de renseignement). Une ambassade crée également la possibilité d'accords diplomatiques dépassant le cadre du simple traité de paix.

Missions diplomatiques : après avoir ouvert une ambassade auprès d'une autre nation, vous pourrez cliquer sur l'icone d'ambassade (sur leur capitale) pour ouvrir un menu décrivant les activités diplomatiques disponibles. Chacune d'elles coûte de l'or.

Pas de diplomates ni d'espions : vous avez bien lu, ils ont disparu. La modification apportée à l'établissement et au fonctionnement des ambassades a fait disparaître le besoin en unités de diplomates et d'espions.

Espionnage : après avoir découvert l'espionnage et construit l'agence de renseignement, vos ambassades pourront mener des missions d'espionnage. Pour plus de détails, consultez le paragraphe “Espionnage” du **chapitre 13 : Diplomatie et commerce**.

Extension des possibilités commerciales : vous pouvez toujours échanger des cartes du monde, des sommes d'argent, des avancées et tout ce qui pouvait faire l'objet d'un commerce. Mais vous pouvez en outre désormais échanger, recevoir ou demander des accords diplomatiques, des versements à chaque tour, des communications avec des dirigeants étrangers, des produits de luxe, des ressources stratégiques, des unités de travailleurs et même des *villes*.

Accords commerciaux : les routes commerciales et l'offre et la demande ont été intégrées à la diplomatie. Si vous souhaitez établir des relations commerciales suivies avec une autre

civilisation, vous devez le faire explicitement au cours de négociations. Les dirigeants peuvent échanger des ressources et des produits de luxe en excédent de la manière qui leur convient. Tous les accords commerciaux restent en vigueur durant 20 tours avant d'être réexaminés (sauf s'ils sont abrogés par un conflit).

Carte du monde et carte de territoire : une nouvelle possibilité s'offre à vous lors des échanges de cartes avec les autres dirigeants. Il vous est toujours possible de donner ou d'obtenir la classique carte du monde comprenant tout de que vous avez exploré ou dont vous avez entendu parler, y compris l'emplacement de vos propres villes. Mais il existe désormais une carte de territoire qui n'indique que le contour de vos frontières (les sphères d'influence culturelle de vos villes).

Nos chers disparus

Le joueur de *Civilization* expérimenté remarquera quelques disparitions. Certaines d'entre elles ont déjà été évoquées mais, compte tenu de l'importance de leurs effets sur la stratégie, nous avons pensé qu'il n'était pas inutile de les répéter.

Limite au financement de la science et des distractions : quel que soit votre régime politique, la seule limite à votre niveau de financement tient à vos possibilités financières.

Zones de contrôle : l'idée selon laquelle toute unité peut interdire les cases de terrain qui lui sont adjacentes a été abandonnée. Ceci signifie que les unités de différentes nationalités peuvent se côtoyer librement. Néanmoins, l'idée selon laquelle certaines unités militaires peuvent tirer profit de leur rapidité et de la proximité d'une unité ennemie demeure en vigueur. Ces unités peuvent lancer une attaque sur toute unité ennemie assez stupide pour emprunter une case de terrain adjacente.

Ingénieurs : au fil de vos progrès technologiques, vos unités de travailleurs pourront mettre en pratique certaines découvertes : ils verront leurs capacités augmenter (l'ingénierie et l'électricité apporteront de nouvelles compétences à vos travailleurs). Dans la mesure où les travailleurs peuvent progresser, les ingénieurs sont devenus inutiles.

Caravanes et fret : la gestion du commerce dans *Civilization III* est radicalement différente de ce qu'elle était dans les jeux antérieurs (pour plus de détails sur le nouveau système de commerce, reportez-vous au **chapitre 13 : Diplomatie et commerce**). Le nouveau système rendant inutiles les unités dédiées au commerce, elles ont disparu. Ceci soulève plusieurs questions :

- *Sans elles, comment établir des routes commerciales ?* Les routes commerciales ont également été revues. Elles représentent désormais une fonction de votre réseau commercial

(routes, ports et aéroports) et de la diplomatie. Vous n'avez plus besoin d'envoyer des unités spécialisées pour les constituer.

- *Qu'en est-il de l'accélération de la production de grands projets (merveilles) ?* Le seul moyen permettant d'accélérer la production d'une merveille consiste à utiliser un héros. Empiler des unités de caravanes et de fret autour d'une ville en vue de la construction d'une merveille en un temps record n'est plus possible.

Pots de vin : même si nous l'avons évoqué dans le paragraphe relatif aux espions, clarifier les choses ne peut jamais nuire. Il n'est plus possible de corrompre les unités ennemies à l'aide de pots de vin. Vos ennemis ne peuvent plus corrompre vos unités. Il est clair que cette modification aura un effet majeur sur la stratégie de nombreux joueurs.

Fondamentalisme : le régime fondé sur le fanatisme religieux n'est plus disponible.

Sénat : eh oui ! Les républiques et les démocraties ont été privées de ces maudits sénateurs qui vous empêchaient de faire la guerre ou vous imposaient des traités. En revanche, le découragement de vos citoyens affecte vos décisions de manière similaire. Pour en savoir plus sur le découragement lié à la guerre, consultez le **chapitre 12 : Gestion de votre empire**.

ELEMENTS FONDAMENTAUX DES BOURGS ET VILLES

"Il n'existe pas de ville d'or."

Au tout début d'une partie, vos premières unités sont entourées par les ténèbres de l'inconnu. Vous pouvez certes choisir de laisser vagabonder cette unité de colons et ses compagnons, mais la première unité militaire rencontrée les capturerait. Il est plus sûr, dès qu'un site approprié a pu être identifié, d'ordonner à votre unité de colons de fonder une installation permanente : un bourg. Vous devez en fonder au moins un, car seuls les bourgs (qui évolueront en villes puis en métropoles) sont capables de produire des unités, de la nourriture, des revenus commerciaux et toutes les autres choses qui permettront à votre civilisation de se développer et de s'étendre. Vous fonderez au total au moins une douzaine de villes au cours d'une partie.

Note terminologique

Dans l'ensemble de ce manuel, nous utiliserons le terme générique de “ville” (ou de “cité” afin de varier un peu) pour faire référence aux bourgs, villes et métropoles. Néanmoins, nous utiliserons le terme précis lorsque la notion de taille aura son importance.

Les villes sont les lieux de résidence de votre population, la source des revenus fiscaux et du développement culturel et les sites où officient vos chercheurs. Chaque ville organise le développement de la région qui l'entoure, récoltant les fruits de l'agriculture, les ressources naturelles et les marchandises commerciales potentielles et convertissant ces ressources en nourriture, en production industrielle, en technologie et en finances.

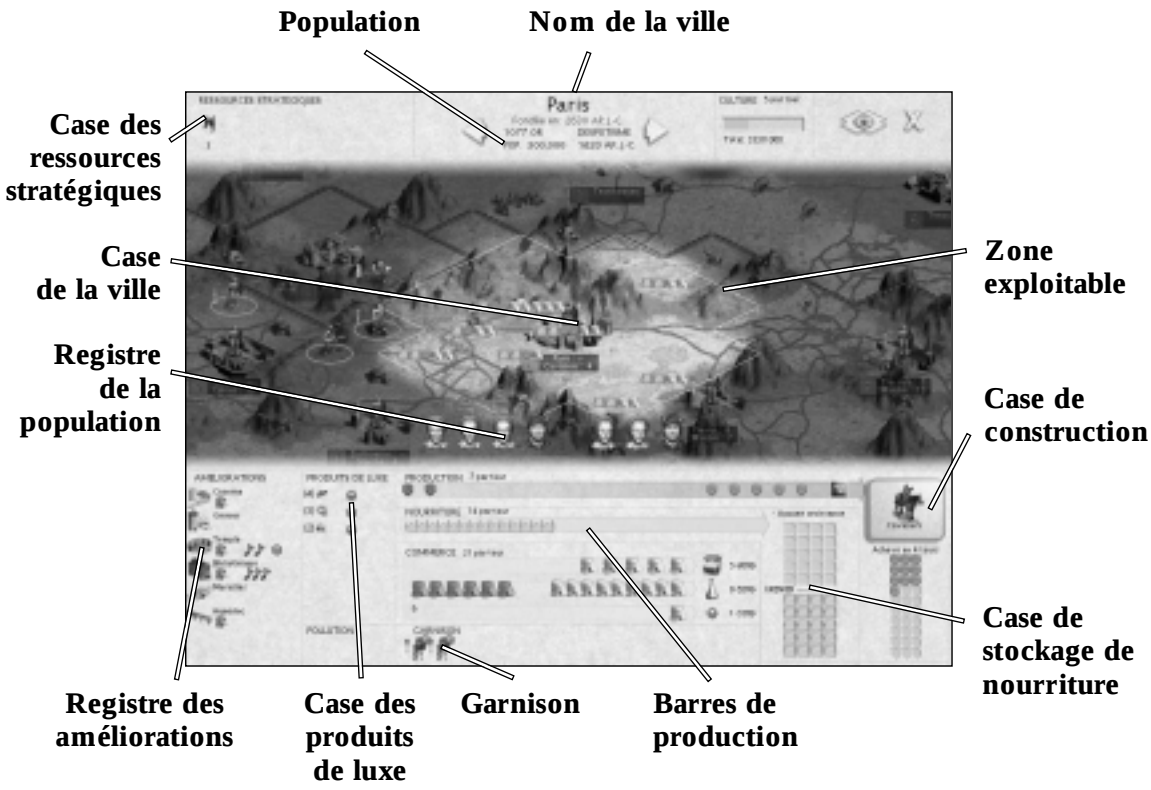
L'un des moyens de mesurer le succès de votre civilisation consiste à examiner le nombre et la taille des villes qui la composent. Les grandes villes collectent davantage d'impôts, mènent plus de recherches scientifiques et produisent plus rapidement de nouveaux objets ou unités. Les civilisations ne comptant qu'un petit nombre de villes, ou des villes de petite taille, risquent d'être écrasées par leurs voisines plus grandes et plus puissantes.

Il existe plusieurs moyens d'augmenter le nombre de vos villes. Le plus souvent, vous en fonderez de nouvelles à l'aide d'unités de colons. Si vous êtes de nature agressive, vous pourrez conquérir les villes de vos voisins. De temps à autre, vos unités d'exploration découvriront une tribu mineure qui choisira de rejoindre les rangs de votre civilisation. Si votre culture occupe une position dominante, une cité voisine culturellement faible pourra être attirée par votre influence culturelle et abandonner spontanément sa civilisation d'origine pour se convertir à la vôtre. Enfin, il reste la propagande ; c'est l'un des outils diplomatiques à l'éthique la plus discutable, mais elle peut se révéler efficace pour rallier des villes sous vos couleurs.

Affichage de la ville

Votre principal outil de suivi et de gestion des villes est l'affichage de la ville. Il s'ouvre automatiquement lorsque vous fondez ou acquérez une ville, mais vous pouvez l'ouvrir à tout moment en double-cliquant sur l'une de vos villes. Pour employer au mieux l'affichage de la ville, il vous faut assimiler les symboles qui y apparaissent. Jetez un coup d'œil à l'affichage de la ville pendant votre lecture ; tout vous semblera alors beaucoup plus clair.

Les villes apparurent lorsque les populations se regroupèrent et commencèrent à recourir à l'agriculture planifiée pour répondre à leurs besoins quotidiens en nourriture. Souvent, tout n'était pas consommé immédiatement et pouvait être conservé en vue d'une utilisation future. Avec le développement du stockage de la nourriture, il ne devint plus impératif que chaque citoyen s'occupe, jour après jour, de cultiver ; ceci permit à certains habitants de se spécialiser dans la production d'autres biens et services. A terme, les villes accumulèrent des surplus alimentaires et des produits en quantité suffisante pour développer des échanges commerciaux avec les populations environnantes.



Pour représenter la population d'une ville, le jeu tient à jour un registre de la population. Chaque citoyen (présenté sous la forme d'une tête) représente une part de la population de la ville. Le registre affiche à la fois les citoyens occupés à exploiter les terres situées autour de la ville et ceux dont la spécialisation produit d'autres effets. Le registre de la population vous indique la taille atteinte par votre ville, qui est heureux et qui ne l'est pas ainsi que la nationalité de chaque citoyen (vous trouverez davantage de détails au paragraphe “Registre de la population” du **chapitre 15 : Référence : Ecran par écran**) ; mais cet affichage contient d'autres points intéressants, continuons donc.

Les citoyens travaillant sur les cases de terrain (ou “cases de la carte”) génèrent trois types de produits : de la nourriture, des boucliers et du commerce (les boucliers représentent à la fois les matières premières et la main d'œuvre utilisées par la cité pour produire des marchandises). Les différents types de terrain génèrent ces trois types de produit en proportions variables. Certains d'entre eux peuvent même être dépourvus d'un type de produit (ainsi, un citoyen exploitant une case de toundra "brute", c'est-à-dire n'ayant fait l'objet d'aucun aménagement, ne produira aucun bouclier). La production de nourriture, de boucliers et de commerce de chaque case est indiquée dans la carte des ressources de l'affichage de la ville, et le total de production de la ville est résumé dans les barres de ressources situées au-dessous.

Fondation de nouvelles villes

Le mode le plus courant d'accroissement du nombre de villes consiste à expédier des colons pour en fonder de nouvelles et des travailleurs pour aménager les étendues sauvages qui les entourent. La nature du terrain qu'occupe la ville ainsi que celle du terrain qui l'environne est importante ; si vous souhaitez sélectionner le meilleur site possible pour votre future métropole, lisez avec attention le paragraphe "Choix d'un site" ci-dessous (mais si vous souhaitez agir vite, choisissez un terrain comportant des fleuves et des ressources spéciales à proximité).

Lorsqu'une unité de colons occupe la case sur laquelle vous désirez fonder une nouvelle ville, appuyez sur [B] ou cliquez sur l'ordre Construire (si vous ignorez de quel bouton il s'agit, amenez simplement le pointeur de la souris au-dessus de chacun et attendez que s'affiche l'info-bulle). Si vous sélectionnez Construire par inadvertance, il vous suffit de cliquer sur l'icone X de l'écran du nom de la ville pour tout annuler.

Vos conseillers vous proposeront un nom pour la nouvelle ville ; si vous en préférez un autre, il vous suffit de le taper. Lorsque le nom affiché vous conviendra, cliquez sur l'icone O. L'affichage de la ville s'ouvrira afin de vous permettre de sélectionner la production initiale du bourg et son développement économique. L'unité de colons disparaît alors pour former les premiers habitants de votre nouvelle bourgade.

Choix d'un site

Sélectionnez avec soin les sites d'implantation de vos villes. Les citoyens exploiteront le terrain environnant la ville selon un schéma en X (reportez-vous au paragraphe "Zone exploitable de la ville", un peu plus bas, vous y trouverez un schéma en présentant les dimensions exactes). Cette région est appelée la zone exploitable. La case de terrain sur laquelle se trouvait l'unité de colons devient la case de la ville. Les ressources naturelles disponibles sur le site d'implantation affectent la capacité de la population à produire de la nourriture, des boucliers et du commerce. Les villes situées à proximité d'une source d'eau douce peuvent pratiquer l'irrigation afin d'améliorer les récoltes et celles se trouvant près d'affleurements de minerai peuvent pratiquer l'extraction minière. En revanche, le terrain aride freinera toujours le développement des villes environnées par le désert et les terres arables seront rares auprès des villes entourées de montagnes.

Au-delà du potentiel économique situé dans la zone exploitable de la ville, vous devrez tenir compte de la proximité d'autres villes et de la valeur stratégique d'un site. Dans l'idéal, vous chercherez à implanter vos villes dans des régions présentant une combinaison d'avantages : de la nourriture pour la croissance de la population, des matières premières pour la production, des revenus commerciaux décents et des ressources naturelles.

Choisissez un site avec soin.

Ressources naturelles

En examinant votre monde, vous remarquerez la présence d'icones sur certains terrains, mais pas tous. Chacun d'eux représente des ressources naturelles existant en abondance sur place. Ces ressources peuvent être regroupées en trois catégories en fonction de leur usage :

- Les **ressources bonus** accroissent la productivité de la ville. Un filon aurifère, par exemple, permet d'augmenter la quantité de commerce générée par une ville. La présence de blé augmente le potentiel de production alimentaire
- Les **produits de luxe** sont des ressources permettant d'augmenter le bonheur de vos citoyens. Au fil de la croissance de votre civilisation, les mécontents peuvent devenir un problème épineux. Les produits de luxe (comme la soie, les teintures et le vin) aident à maintenir la satisfaction de la population à l'égard de votre règne (pour plus de détails sur les moyens permettant d'assurer le bonheur des citoyens, reportez-vous au paragraphe "Bonheur et émeutes" du **chapitre 11 : Gestion de vos villes)**.
- Les **ressources stratégiques** sont des matières premières indispensables à la construction de certaines unités, améliorations urbaines et merveilles. Ainsi, si vous ne disposez pas de fer, vous ne pourrez construire d'armures pour les chevaliers ni de rails pour les voies ferrées. Au fil du développement de votre civilisation, vous

prendrez conscience de l'existence de ressources stratégiques dont vous étiez incapable d'apprécier l'importance jusque-là. La probabilité de trouver des ressources stratégiques dépendant du type de terrain, il est, dans une certaine mesure, possible de faire des prévisions.

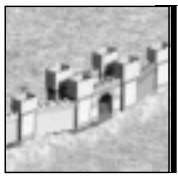
Lorsque cela est possible, tâchez d'implanter vos villes sur des sites permettant de tirer profit de ces ressources. Pour plus de détails et une présentation des avantages que présentent ces ressources, consultez le **chapitre 7 : Terrain et mouvements**.

Proximité des villes

Un point important à prendre en compte lors de l'implantation de nouvelles villes est l'emplacement actuel ou potentiel d'autres villes. Vous chercherez à minimiser le risque de recouvrement des zones exploitables de plusieurs villes. Dans la mesure où une case ne peut être exploitée que par une seule ville à un moment donné, si deux zones exploitables se chevauchent, cela limite le potentiel de croissance de l'une des villes ou même des deux. Explorez le plus tôt possible les terres qui vous entourent afin de commencer à planifier l'implantation des futures cités.

Valeur stratégique

Si la valeur stratégique du site d'une cité est le dernier élément à prendre en considération, son importance est vitale. Le terrain constituant la case de la ville peut accroître le potentiel défensif de celle-ci. Dans certains cas, la valeur défensive du terrain d'une cité peut être plus importante que sa valeur économique. Les terrains propices à la défense (les collines, par exemple) produisent généralement peu de nourriture et gênent le développement initial de la ville mais revêtent une grande importance militaire. Il faudra vous démener un peu plus pour faire croître et prospérer ces villes... Néanmoins, quel que soit l'endroit où est bâtie la cité, la case de ville sera plus facile à défendre que la même case de terrain non aménagée.



Les murailles tiennent la vermine à l'écart.

Plus la population d'une ville est élevée, plus la défense naturelle qu'elle procure aux unités militaires qui y sont stationnées est importante. Dans un bourg, vous pouvez construire des murailles qui portent ce facteur de défense au niveau de celui d'une ville de taille 7 (les murailles n'ont plus d'effet sur la défense des villes de taille 7 ou supérieure).

Implanter certaines villes sur la côte vous donne accès à l'océan. Vous pourrez ainsi lancer des navires pour explorer le monde et acheminer vos unités au-delà des mers. Vous pourrez construire des ports pour étendre votre réseau commercial à d'autres continents (les réseaux commerciaux sont évoqués au **chapitre 13 : Diplomatie et commerce**). A défaut de disposer d'un nombre de villes côtières important, votre puissance navale et votre potentiel commercial resteront limités.

Capture de villes

Les autres civilisations défendent généralement leurs villes à l'aide d'une ou plusieurs unités militaires, auxquelles s'ajoutent parfois des murailles ou d'autres améliorations urbaines. Identifier une ville défendue est facile : à votre approche, la meilleure unité défensive se dévoilera au grand jour et les cités disposant d'une enceinte montreront un petit muret. Il existe trois moyens de s'emparer d'une ville ennemie : la force, la défection et la subversion. La défection ne suppose aucune action de votre part, mais les deux autres réclament votre intervention.

Si vous choisissez la force, vous devrez éliminer les défenseurs en attaquant à l'aide de vos unités militaires. Une fois la cité privée de défenseurs, vous pourrez y pénétrer et la capturer. Si vous préférez la subversion, vous devrez soumettre avec succès la ville à votre propagande (ceci suppose de disposer d'un espion implanté et de moyens financiers conséquents). Les citoyens dissidents s'empareront alors de la ville pour votre compte. Vous ne pouvez causer directement une défection, mais il est possible de la favoriser en accroissant la puissance culturelle de vos villes. Si une cité rivale bordant votre frontière voit sa civilisation largement dominée par la vôtre sur le plan culturel, un profond désir de jouir des avantages propres à votre société peut amener ses citoyens à renier leurs origines et à rejoindre votre empire.

Une fois la cité capturée, vous pouvez choisir de la raser ou de la conserver. Si vous la laissez vivre, vous y installez de nouveaux gouverneurs qui la contrôleront et la géreront conformément à vos instructions.

L'acquisition d'une cité ennemie peut également présenter des avantages secondaires tels que de l'or ou la capture de travailleurs.

La capture d'une ville est sans effet sur les merveilles du monde, sauf si la ville est détruite (pour plus de détails, reportez-vous au **chapitre 10 : Merveilles**). Les petites merveilles dont dispose une ville sont systématiquement détruites lorsque la cité passe sous domination étrangère.

Alors, heureux ?

Conversion de tribus mineures

Lors de leur exploration du monde, vos unités pourront rencontrer des tribus mineures, c'est-à-dire des civilisations trop petites ou trop nomades pour être considérées comme “implantées” (pour mieux connaître ce type de situation, consultez le paragraphe “Tribus mineures et barbares” du **chapitre 7 : Terrain et mouvements**). Les tribus mineures peuvent avoir des réactions très variées à ce type de contacts : cela peut aller de la joie à l'hostilité. De temps à autre, une tribu mineure sera tellement subjuguée par vos émissaires qu'elle constituera sur-le-champ une nouvelle ville et s'intégrera à votre civilisation.

Amenez votre unité d'exploration sur les huttes d'une tribu mineure pour découvrir son attitude à l'égard de votre civilisation. Si elle décide de fonder une nouvelle ville, vous n'avez pas besoin d'intervenir.Vos conseillers vous proposeront un nom (que vous pourrez modifier) pour cette nouvelle ville.

Renommer votre ville

Vous pouvez à tout moment renommer chacune de vos villes. Ceci est utile lorsque vous souhaitez que le nom d'une ville capturée demeure en phase avec ceux des villes que vous avez fondées.

Il vous suffit, sur l'écran de la carte, de cliquer à l'aide du bouton droit sur la ville et de sélectionner Renommer dans le mini-menu. Une boîte de dialogue s'ouvre alors, à vous d'y taper le nouveau nom de la ville. Appuyez sur Entrée ou cliquez sur l'icone O pour valider ce nom. Si vous décidez de ne pas le modifier, cliquez sur l'icone X.

Eléments constitutifs d'une ville

Une ville peut être considérée de trois points de vue : la case de la ville, la zone exploitable et la sphère d'influence culturelle.

Case de la ville

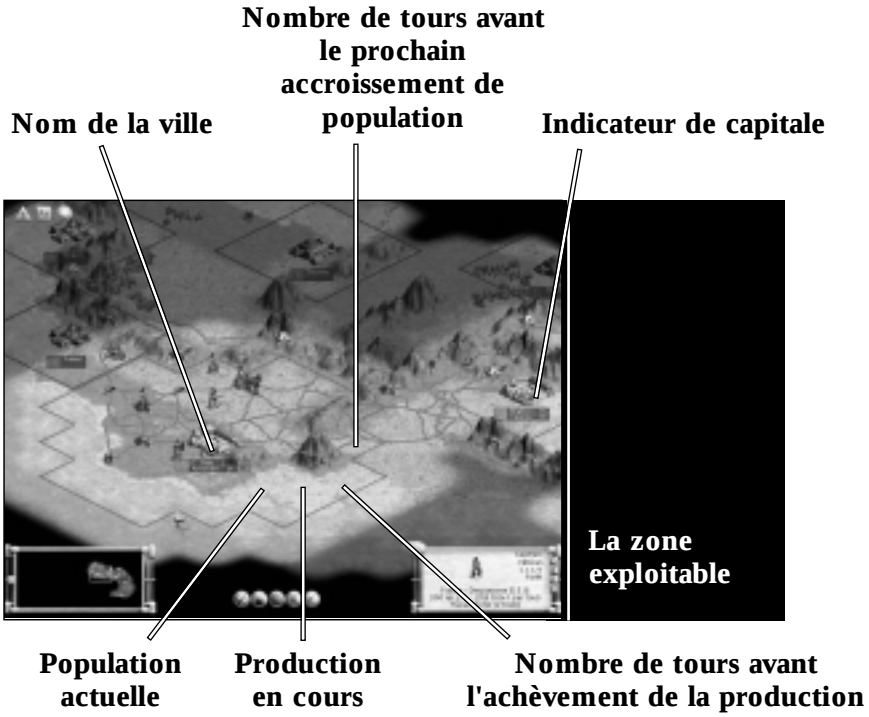
Le terrain sur lequel se trouve une ville est particulièrement important dans la mesure où il est exploité en permanence. Vous ne pouvez ôter la main d'œuvre de cette case lorsque vous réaffectez les citoyens dans l'affichage de la ville.

Zone exploitable de la ville

La zone de développement potentiel, appelée zone exploitable, s'étend autour de la ville sur une région de trois cases de large : deux cases au nord-est, nord-ouest, sud-est et sud-ouest. Cette zone a la forme d'un grand X ; pour vous aider à vous en souvenir, pensez à "zone eXploitable". Les citoyens de la ville peuvent exploiter les cases la composant afin de produire de la nourriture, du commerce et des boucliers. Si la population devient assez importante, elle exploitera la totalité de cette zone.

Pour que la population puisse survivre et augmenter, la zone exploitable doit comprendre des terrains susceptibles d'être cultivés par les citoyens afin de produire de la nourriture. Les cases de prairie et de plaine sont naturellement les plus fertiles, et vous pourrez augmenter la production alimentaire de la plupart des terrains grâce à l'irrigation.

Vos cités les plus importantes disposeront également de matières premières (boucliers). Les forêts produisent naturellement un certain nombre de boucliers et les collines et montagnes pourront faire l'objet d'une extraction minière afin de générer de grandes quantités de matières premières. Certaines ressources naturelles spéciales (le bétail et les baleines, par exemple) augmentent la production de boucliers d'une case, tout comme la plupart des ressources stratégiques (pour disposer de tous les détails, consultez le paragraphe “Ressources naturelles spéciales” du **chapitre 7 : Terrain et mouvements)**.



L'importance du commerce (et des impôts qui y sont associés) dans la génération de revenus et le financement de la recherche des avancées de civilisation peut également influer sur le choix du site d'implantation d'une ville. Les fleuves, lacs et côtes présentent naturellement un riche potentiel commercial.Vous pourrez même générer du commerce à partir de cases qui n'en produisent pas à l'origine en construisant des routes afin d'encourager les échanges.

Si une case située dans la zone exploitable d'une ville dispose d'une bordure, cela signifie qu'elle est utilisée par une autre ville (à laquelle elle procure des avantages). Si vous contrôlez les deux villes en question, vous pouvez passer d'un affichage de ville à l'autre afin de modifier la production de chacune et d'apporter le plus grand profit aux deux.

Influence culturelle

Chaque ville est à la fois un centre de population, une base militaire et une source de revenus. Mais une ville est également un lieu de culture. Chaque cité exerce une influence culturelle sur le territoire environnant, ce qui se traduit sur la carte par des frontières. Au fil du temps et des améliorations apportées à la ville, son influence grandira et les frontières seront repoussées. Nous y reviendrons plus en détail au **chapitre 11 : Gestion de vos villes**.

Lorsqu'une unité appartenant à une autre civilisation se trouve à l'intérieur de vos frontières culturelles, elle empiète sur votre territoire – à moins que vous n'ayez accordé

Les vastes influences culturelles se chevauchent souvent.

un droit de passage à la civilisation en question (pour en savoir plus à ce sujet, consultez le **chapitre 13 : Diplomatie et commerce**).Vous pouvez contacter le possesseur de l'unité fautive et lui demander de la rappeler sur-le-champ. Pour ce faire, cliquez à l'aide du bouton droit sur l'unité en question.

7 TERRAIN ET MOUVEMENTS

"Nous n'héritons pas la terre de nos ancêtres, nous la prenons à ceux qui ne savent pas la défendre."

Concepts relatifs au terrain et aux mouvements

Comme indiqué dans le paragraphe traitant des concepts relatifs aux villes du chapitre précédent, la carte du jeu est divisée en cases contenant chacune un certain type de terrain. On les appelle cases de terrain. Pour représenter la facilité de déplacement de certains terrains, alors que d'autres obligent à se dépêtrer de la boue et ou à tailler sa voie dans une épaisse végétation, vos unités dépensent des points de mouvement lors de leur entrée dans chaque case. Chaque unité dispose d'un potentiel ADM (acronyme d'Attaque/Défense/Mouvement). Le troisième chiffre (M) indique le nombre de points de mouvement que peut dépenser l'unité durant un tour. Vous pourrez découvrir tous les détails sur les unités et leur potentiel ADM au paragraphe "Concepts relatifs aux unités" du **chapitre 8 : Unités**.

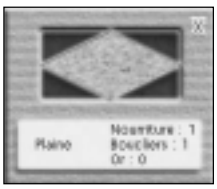
Chaque type de terrain se caractérise par son coût en points de mouvement. Les travailleurs peuvent abaisser ce coût en points de mouvement en aménageant le terrain (voir le paragraphe "Colons et travailleurs" du prochain chapitre). Lorsqu'une unité pénètre dans une case, elle doit payer le coût en points de mouvement de la case considérée. S'il lui reste des points de mouvement (ou fractions de points) après s'être déplacée d'une case, une unité peut se déplacer de nouveau jusqu'à ce qu'elle soit à court de points de mouvement. Dans la mesure où une unité attaquante pénètre dans la case évacuée par un défenseur vaincu, cette unité dépense également des points de mouvement lors de son attaque.

Par ailleurs, la proximité d'une cité ou unité ennemie peut limiter les possibilités de mouvement d'une unité. Tout d'abord, vos unités ne peuvent partager l'occupation d'une case avec l'une ou l'autre. Plus subtilement, certaines unités ennemies peuvent attaquer les vôtres lorsque vous passez à proximité. Ceci peut également réduire les possibilités de mouvement d'une unité (pour plus de détails à ce sujet, consultez le paragraphe "Retraite" du **chapitre 8 : Unités**).

Les joueurs expérimentés noteront que seules certaines unités sont désormais en mesure d'exercer une zone de contrôle et que le fonctionnement en a été modifié (attaque gratuite au lieu de limitation du déplacement de l'adversaire).

Vos unités rencontreront parfois des terrains infranchissables (l'unité ne se déplace pas lorsque vous lui donnez l'ordre d'y pénétrer). La raison en est que l'unité en question est incapable de se mouvoir sur ce terrain. Par exemple, les unités à roues ont besoin d'une route pour pouvoir traverser les cases de jungle et de montagne.

Types de terrain



Chaque type de terrain offre sa propre utilité économique et ses effets sur le mouvement et le combat. Vous trouverez des informations détaillées concernant les types de terrain sur l'écran de la carte, dans la Civilopédia et l'**Annexe**.

Pour consulter les informations sur un terrain de l'écran de la carte, cliquez à l'aide du bouton droit sur la case de terrain considérée. Une fenêtre s'affichera et vous indiquera tout ce qu'il y a à savoir sur le terrain en question (ceci représente le moyen le plus simple d'identifier une ressource spéciale que vous ne parvenez pas à reconnaître). Pour retrouver un type de terrain dans la Civilopédia, cliquez sur l'icone de la Civilopédia (le livre) et sélectionnez l'option Terrain. Une liste des types de terrain standard apparaîtra.

Au sujet des fleuves

La présence d'un fleuve sur le bord d'une case de terrain indique l'accès à une source d'eau douce pour l'irrigation (en supposant que le terrain en question puisse être irrigué). Il vous est impossible d'irriguer sans eau douce (fleuve ou lac) avant la découverte de l'électricité par votre civilisation.

Les fleuves confèrent un bonus de commerce aux cases qui les bordent. Ce bonus vient s'ajouter au potentiel du terrain lui-même. Lorsqu'une unité se déplaçant sur route doit traverser un fleuve, elle perd le bénéfice du déplacement routier ; tel est du moins le cas jusqu'à ce que votre civilisation découvre l'ingénierie. Si un combat se déroule alors que les unités adverses se trouvent de part et d'autre d'un fleuve, un bonus est accordé au défenseur.

Types de terrain standard

Les types de terrain standard peuvent être classés en fonction de critères climatiques généraux. En voici un bref résumé :

- La **toundra** est un terrain froid. Elle ne produit guère de matières premières et ne peut être aménagée en terrain plus favorable.
- La **jungle** et les **plaines inondables** sont des terrains humides. Il est difficile de se déplacer dans la jungle et l'aménagement de ces deux types de terrain en paysage plus favorable réclame d'énormes investissements. Les unités fortifiées situées sur ce type de terrain, tout comme les citoyens qui les exploitent, courent le risque d'y contracter une maladie infectieuse. Les plaines inondables ne peuvent être transformées en un autre type de terrain.
- Les **plaines** et les **prairies** sont des cases de terrain plat et dégagé. Toutes deux sont faciles à parcourir et, une fois irriguées, génèrent d'importantes quantités de nourriture.
- Les cases de **collines** et de **montagne** représentent des obstacles verticaux. Leur traversée réclame des efforts, mais les occuper permet de jouir d'une visibilité accrue : deux cases au lieu d'une dans toutes les directions (sauf au-delà des montagnes voisines). Ces types de terrain génèrent davantage de matières premières lorsqu'ils font l'objet d'une extraction minière.
- Les cases de **côtes**, de **mer** et d'**océan** génèrent d'importants revenus commerciaux et les villes implantées sur la côte peuvent construire des unités navales, des ports et autres améliorations utiles.
- Les cases de **désert** sont composées d'un terrain sec qu'il est possible d'aménager afin d'en tirer un profit marginal.
- Les cases de **forêt** sont difficiles à traverser mais rapportent des quantités convenables de matières premières. Il est également possible de les défricher pour gagner un bonus de bouclier (mais une seule fois).

Ressources naturelles

La plupart des types de terrain standard disposent d'au moins une ressource naturelle (certains en recèlent plusieurs). Les ressources naturelles sont représentées sous la forme d'icones situés au sommet de la case de terrain élémentaire. Ces ressources enrichissent considérablement la valeur économique du terrain. Les citoyens d'une ville peuvent *exploiter* une case située dans la zone exploitable de la ville et la faire ainsi profiter d'une ressource.

Au-delà de l'augmentation de la production d'une ville, certaines ressources naturelles ont un aspect *stratégique* : elles sont indispensables à la construction de certaines unités, améliorations ou merveilles (par exemple, sans chevaux, impossible de former des cavaliers). Il n'est pas nécessaire que la case soit exploitée par un citoyen, il suffit que la ville y soit reliée.

Une ville accède à une ressource naturelle dès lors qu'elle y est *reliée*. Cette liaison peut revêtir diverses formes. La solution la plus fiable est que la ressource se trouve à l'intérieur des frontières de votre civilisation et qu'il existe une route entre la ville et la ressource.

Parmi les autres moyens d'accéder à une ressource, on peut :

- Disposer d'un port donnant sur la même mer qu'une autre ville alliée, possédant également un port, et reliée à la ressource.
- Disposer d'un aéroport à la fois dans la ville souhaitant accéder à la ressource et dans une ville reliée à la ressource.
- Posséder une colonie sur le lieu de la ressource et d'une route (ou voie ferrée) reliant sans interruption la colonie à la ville.
- Commercer avec une civilisation pour accéder à une ressource à laquelle celle-ci a accès. Les capitales des deux civilisations doivent être reliées avant de pouvoir échanger des ressources (bien entendu, ceci est en général la méthode la moins fiable).

Il existe trois types de ressources naturelles : les *ressources bonus*, les *produits de luxe* et les *ressources stratégiques*. Les ressources bonus telles que le gibier, le blé et l'or améliorent simplement la productivité de la ville ou de votre civilisation dans son ensemble. Les produits de luxe permettent d'assurer le bonheur de la population. Les ressources stratégiques, on l'a vu, sont indispensables à l'aboutissement de certains projets. Les produits de luxe et les ressources stratégiques susceptibles de faire l'objet d'échanges apparaissent comme tels sur l'écran de diplomatie. C'est par ce moyen que vous pourrez tenter de vous procurer une ressource auprès d'une autre civilisation. Dans la mesure où il suffit d'une seule case contenant une ressource donnée pour en approvisionner toute votre civilisation, les revenus provenant

d'autres cases recelant la même ressource peuvent être employés dans des échanges commerciaux.

Vous trouverez ci-dessous un bref résumé des ressources naturelles existantes. Vous remarquerez que certaines d'entre elles ne seront pas visibles en début de partie. Au fil de vos progrès technologiques, vous prendrez connaissance de l'existence de ressources qui vous étaient auparavant inutiles.

Ressources bonus

Les ressources bonus comprennent l'or, qui apporte des revenus supplémentaires à votre trésor à chaque tour de jeu, et les ressources suivantes qui augmentent la production de nourriture de la case où elles se trouvent : blé, bétail, poisson, gibier et baleines.

Ressources stratégiques

La liste des ressources stratégiques est un peu plus longue :

- Le **fer** est un composant important des armures et armes blanches.
- Les **chevaux** représentent l'un des premiers moyens de transport et les unités à cheval disposent d'importants avantages vis-à-vis de l'infanterie.
- Le **salpêtre** est indispensable au développement de la poudre à canon.
- Le **charbon** est une source d'énergie facile à extraire (mais souvent polluante). Les premières méthodes de production de vapeur employaient le charbon.
- Le **pétrole** compte tellement d'usages dans l'économie moderne qu'il est impossible de les dénombrer. Si sa pollution potentielle représente un problème, de nombreuses civilisations sont prêtes à assumer ce risque pour bénéficier des avantages économiques et industriels du pétrole.
- Le **caoutchouc**, tout comme le pétrole, a d'innombrables usages dans la société industrielle. On trouve ainsi, parmi tant d'autres, les durites, pneus et essuie-glaces indispensables à de nombreux véhicules, y compris les engins militaires.
- L'**aluminium** est un métal indispensable à de nombreux alliages modernes.
- L'**uranium** est essentiel aux premières méthodes de production d'énergie nucléaire.

Produits de luxe

Calmer votre population irascible grâce aux produits de luxe n'est pas simple. Comme dans le cas des ressources stratégiques, il vous faudra trouver ces produits de luxe et parvenir à y accéder. L'accès d'une ville à un produit de luxe est strictement identique à l'accès à une ressource stratégique, ce qui rend les moyens de liaison (routes, voies ferrées, ports, etc.) encore plus précieux.

Tous les produits de luxe auxquels a accès une cité figurent dans l'affichage de la ville. Chaque type rend un citoyen satisfait heureux ou (en l'absence de citoyens satisfaits) fait d'un citoyen mécontent un citoyen satisfait.

Les produits de luxe auxquels pourra accéder votre civilisation sont les suivants : encens, teintures, vin, fourrures, épices, soie, diamants et ivoire.

Terrain infranchissable

Certains terrains sont infranchissables par certains types d'unités, généralement en raison de contraintes physiques. Par exemple, les catapultes et les canons ne peuvent se déplacer sur des cases montagneuses, sauf si quelqu'un a construit une route traversant la chaîne de montagnes.

Aménagement du terrain

En examinant un site en vue d'y implanter une ville, rappelez-vous qu'il est possible d'aménager le terrain. Les cases de collines et de montagne peuvent faire l'objet d'une extraction minière afin de produire davantage de matières premières. Plaines et prairies peuvent être irriguées pour générer plus de nourriture. Les cases de jungle peuvent être défrichées pour devenir des prairies. De même, le défrichage peut transformer une forêt en plaine. Les plaines et prairies peuvent être reboisées si vous avez besoin de matières premières.

Les travailleurs peuvent également aménager le terrain en construisant des routes afin d'en augmenter la valeur commerciale. Une fois qu'une route les traverse, tous les types de terrain génèrent du commerce. Les voies ferrées réduisent encore le coût en points de mouvement du terrain qu'elles parcourent et augmentent la production. Pour plus de détails sur l'aménagement du terrain, consultez le paragraphe "Colons et travailleurs" du **chapitre 8 : Unités**. Ce sont les unités de travailleurs qui sont mises à contribution pour l'aménagement du terrain.

Maladie

Les cités situées en plaine inondable et les unités et villes se trouvant dans la jungle courent le risque de mort par maladie.

Veiller sur la planète

L'aménagement du terrain en vue de produire davantage de boucliers possède, bien entendu, des inconvénients. L'un des risques que présente une croissance industrielle inconsidérée est la pollution et l'empoisonnement de l'environnement. Parmi les nombreux dangers liés à la pollution, le plus important pour votre civilisation est la perte de la productivité d'une case polluée. L'empoisonnement peut également être causé par l'emploi d'armes nucléaires ou la fusion du cœur du réacteur d'une centrale nucléaire.

La pollution résultant de l'industrie et des catastrophes nucléaires a été introduite afin d'équilibrer la croissance. En amenant votre civilisation à l'âge industriel, vous devrez gérer vos villes et surveiller le terrain afin de minimiser la pollution.

Pollution

La pollution apparaît dans la zone exploitable d'une ville trop productive (qui produit un grand nombre de boucliers) ou possède une population très importante.

Une case polluée

Des symboles d'avertissement de pollution commencent à apparaître dans l'affichage de la ville lorsque la combinaison de la pollution automobile et industrielle commence à poser un sérieux problème. Le nombre de symboles correspond à la probabilité qu'une case de la zone exploitable devienne polluée lors de chaque tour.

Certaines améliorations urbaines permettent de tempérer la situation. Le centre de recyclage réduit l'impact de la pollution industrielle, ce qui diminue à son tour l'accumulation de symboles d'avertissement. Le Hoover Dam, une merveille moderne, joue le rôle de centrale hydroélectrique pour toutes les villes amies du même continent. L'amélioration appelée système de transports en commun réduit la pollution automobile.

Contamination nucléaire

La détonation d'une arme nucléaire ou une catastrophe liée à l'énergie nucléaire civile (fusion de cœur de réacteur) entraîne une contamination.

Armes nucléaires

Les unités nucléaires ne se contentent pas d'éliminer l'armée ou la ville qu'elles atteignent, mais détruisent également les unités empilées sur la cible ainsi que celles se trouvant dans les cases adjacentes. Cette explosion pollue et dévaste en outre un certain nombre de cases de la carte situées autour du point d'impact. Votre rival n'aura peut-être pas le temps ou la main d'œuvre nécessaires pour les nettoyer, mais songez à ces conséquences si vous envisagez d'exploiter vous-même ces cases de terrain.

Fusion de cœur de réacteur

Si une centrale nucléaire connaît un accident catastrophique (on parle pudiquement d'excursion nucléaire), la moitié de la population de la ville sera éliminée. En outre, un certain nombre de cases situées à proximité de la cité seront polluées.

Le risque de fusion du cœur existe lorsqu'une ville possédant une centrale nucléaire connaît des émeutes (pour en savoir plus, consultez le paragraphe "Bonheur et émeutes" du **chapitre 11 : Gestion de vos villes**). Ces troubles peuvent entraîner un relâchement des mesures de sécurité et provoquer un accident catastrophique. Si vous construisez ce type d'amélioration urbaine dans l'une de vos villes, veillez tout particulièrement à ce qu'elle ne connaisse pas de troubles.

Effets de la pollution

La pollution est affichée sous forme graphique sur la case où elle apparaît. Elle y réduit la production de nourriture et de matières premières et annule toute génération de revenus commerciaux. Une fois le terrain dépollué, la production retrouve ses niveaux antérieurs. Toute unité de travailleurs est capable de nettoyer une case polluée. Pour lui en donner l'ordre, cliquez sur le bouton Dépolluer ou appuyez sur [P]. A l'issue de quelques tours de travail, la pollution disparaît.

Suivi de la pollution

Vous serez immédiatement informé de l'apparition de pollution sur l'une des cases de votre territoire, et cette situation sera indiquée sur la carte.

Tribus mineures et barbares

Les villages de huttes éparpillés sur la carte indiquent la présence de tribus mineures. Ces populations sont trop isolées, insuffisamment organisées ou trop nomades pour devenir des civilisations majeures. Il existe deux types de tribus mineures : actives et passives.

Les tribus *actives* sont des groupes belliqueux qui vous envoient régulièrement des bandes de pillards. Leurs guerriers attaquent à vue et tentent de mettre à sac vos bourgs et vos villes. Si vous localisez et éliminez le village d'une tribu active, vous mettrez fin à la menace qu'elle représente (et empocherez un peu de menue monnaie au passage).

Note aux joueurs expérimentés de *Civilization*

Les tribus actives représentent, ainsi que vous avez pu le deviner, la nouvelle version propre à *Civilization III* des barbares rencontrés dans les versions antérieures du jeu. Le village remplace le chef barbare.

Le village d'une tribu mineure

Même s'il vous est possible de conquérir les tribus actives situées dans le voisinage, d'autres apparaîtront hors de vos frontières, dans les régions qui vous sont encore inconnues. Au fil du temps, elles apparaîtront à des distances encore plus grandes de votre civilisation. Ainsi, étendre votre réseau de villes sur un continent finit par éradiquer la menace des tribus actives dans la mesure où toute la région aura été plus ou moins civilisée par votre présence urbaine.

Les tribus mineures *passives* peuvent avoir des réactions très variées au contact de votre civilisation. La réaction d'un village demeure imprévisible, mais sera le plus souvent favorable.

Voici ce qui peut se produire lorsque vous amenez une unité dans le village d'une tribu mineure passive :

- La tribu est parfois suffisamment avancée, mais néanmoins subjuguée par votre émissaire, pour fonder une nouvelle ville et s'intégrer à votre civilisation.
- Vos troupes peuvent tomber sur un village disposant d'une avancée inconnue de vous. Ils acceptent de vous faire profiter de leur savoir.
- Un village peut avoir accès à une source d'or. Afin de se gagner les faveurs de votre émissaire, il lui en offre.
- La tribu rassemble ses plus fiers guerriers afin de constituer une unité miliaire qui rejoint les rangs de votre civilisation. C'est un geste d'alliance (qui lui permet peut-être aussi de se débarrasser de quelques jeunes agités...).
- Votre émissaire commet un impair impardonnable et la tribu s'en offusque. Un certain nombre d'unités hostiles sortent en hurlant du village pour passer à l'attaque.
- Votre émissaire arrive à un endroit supposé abriter un village. Cependant, ses habitants l'ont abandonné depuis longtemps et les huttes sont vides. Chou blanc.
- Votre unité rencontre une tribu très nomade et l'impressionne par ses marchandises ou ses possessions. La tribu mineure exprime le souhait de rejoindre votre civilisation, mais ne désire pas fonder de ville là où elle se trouve. Le village se transforme en unité de colons.
- La tribu mineure vous remet une carte des alentours.

Mouvements

L'unité active

Comment savoir quelle unité peut bouger ? Lors de chaque tour, le jeu active les unités l'une après l'autre et indique celle qui est actuellement active à l'aide d'un pointeur clignotant (si la nouvelle unité active n'est pas visible à l'écran, la carte se recentre sur elle). Vous pouvez donner des ordres à une unité lorsqu'elle devient l'unité active (voir le paragraphe "Ordres" du **chapitre 15 : Référence : Ecran par écran**).

Si l'unité active est difficile à visualiser parce qu'elle se trouve sur le bord de l'écran ou est partiellement masquée par un autre élément (la carte du monde, par exemple), appuyez sur la touche Centrer ([C]) pour recentrer la vue sur cette unité.

Il existe deux moyens de déplacer les unités d'une case ou deux à la fois : en utilisant les commandes clavier ou la souris. La méthode du clavier emploie huit touches du pavé numérique. La touche "5" située au centre est inactive ; considérez-la comme la position de votre unité. Les touches entourant le "5" représentent les directions d'une boussole. Par exemple, appuyer sur [7] expédie votre unité vers le nord-ouest tandis qu'une pression sur le [6] l'envoie à l'est.

La méthode de la souris suppose de placer le pointeur sur l'unité puis de cliquer et de faire glisser la souris dans la direction souhaitée. Le pointeur se transforme en carré indiquant la destination potentielle de l'unité, un chemin relie cette case à la position actuelle de l'unité et un chiffre précise le nombre de tours nécessaire au trajet. Relâchez le bouton de la souris pour valider le trajet et ordonner le déplacement de l'unité (ceci est une variante, plus adaptée aux courts trajets, de l'ordre Aller à, utilisé pour déplacer les unités sur de longues distances). Il est également possible de sélectionner une case de destination puis de cliquer et de maintenir le bouton enfoncé sur cette case ; ceci ordonne à l'unité active de rejoindre l'endroit en question.

Les unités peuvent, sauf exception, se déplacer jusqu'à épuisement de leurs points de mouvement. L'exception la plus importante est qu'une unité peut toujours se déplacer d'une case par tour quel que soit le coût en points de mouvement du terrain (sauf, bien entendu, s'il s'agit d'un terrain infranchissable pour l'unité en question).

Pour une unité disposant d'un potentiel de mouvement supérieur à 1, vous devez comparer ce potentiel au coût en points de mouvements de la case où vous souhaitez l'amener. L'unité

paie le coût en points de mouvement (c'est-à-dire ôte ce coût de son potentiel de mouvement restant) pour chaque nouvelle case dans laquelle elle pénètre jusqu'à ce que vous souhaitiez mettre fin au déplacement ou que le potentiel de mouvement de l'unité ait été épuisé. Lorsqu'une unité ne peut plus se déplacer parce qu'elle ne dispose plus de points de mouvement, ses mouvements sont terminés pour le tour en cours. Le jeu active alors l'unité suivante.

Les routes et voies ferrées accélèrent les déplacements des unités terrestres en réduisant le coût en points de mouvement du terrain. Toute case de terrain traversée par une route voit son coût limité à un tiers (1/3) de point de mouvement. Toute case de terrain traversée par une voie ferrée voit son coût en points de mouvement réduit à zéro. Les villes sont automatiquement dotées de routes dans leur case de ville et pénétrer dans une ville coûte toujours un tiers de point de mouvement. Une fois que votre civilisation a découvert la machine à vapeur, les cases de ville sont immédiatement dotées de voies ferrées.

Les explorateurs disposent à la fois des capacités et de l'équipement nécessaires pour se déplacer rapidement, même sur les terrains les plus difficiles. En termes de jeu, ils *considèrent tous les terrains comme des routes*. Ceci signifie que pénétrer dans une case quelconque ne leur coûte qu'un tiers de point de mouvement, que la case contienne ou non une route. Les explorateurs peuvent toujours utiliser les voies ferrées pour se déplacer plus rapidement.

L'expérience de la navigation augmente avec les avancées de civilisation. Au début, vos galères ont 50 % de chances de périr si elles achèvent leur tour dans une case de mer ou d'océan. Lorsque votre civilisation apprend à fabriquer des caravelles, les équipages sont mieux formés. Les caravelles ne périssent jamais dans les cases de mer, mais ont une chance sur deux de sombrer dans une case d'océan. Plus votre marine sera moderne, moins elle risquera de sombrer.

Ordres spéciaux

Cinq ordres de mouvement spéciaux méritent de plus amples explications.

Halte

Si vous souhaitez qu'une unité demeure sur place durant le tour en cours, appuyez sur Espace ou cliquez sur l'ordre Halte.

Ordres Aller à

Trois possibilités s'offrent à vous pour ordonner à une unité un long trajet :

1. Cliquez sur l'ordre Aller à (ou utilisez la touche de raccourci [G]) puis amenez la souris sur la case de destination et cliquez.

2. Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé puis (toujours en maintenant le bouton enfoncé) amenez le pointeur sur le lieu d'arrivée.

3. Localisez la case de destination puis cliquez et maintenez le bouton enfoncé jusqu'à l'apparition du marqueur de trajet Aller à.

Si la case d'arrivée envisagée n'est pas actuellement affichée à l'écran, vous pouvez effectuer un zoom arrière (en appuyant sur [Z]) pour agrandir la zone présentée, cliquer sur la carte du monde afin de voir une autre portion de la carte ou amener le pointeur de la souris sur le bord de la carte pour la faire défiler dans la direction souhaitée.

Une fois que vous aurez établi la destination, l'unité rejoindra automatiquement cette case, que le trajet réclame un ou plusieurs tours. Si l'unité est attaquée ou si un obstacle l'empêche de rejoindre sa destination, l'unité redeviendra active. Un ordre Aller à ne permet pas à une unité terrestre de changer de continent.

Ordres d'attente

Pour "sauter" temporairement une unité, appuyez sur la touche Attendre ([W] ou [Tab]) ou cliquez sur l'ordre d'attente. Ceci active l'unité suivante et ramène l'unité "sautée" au bas de la liste. Cette unité sera de nouveau activée lorsque toutes les autres auront eu l'occasion de se déplacer.

Ordres de parachutage

Les unités de parachutistes qui ne se sont pas déplacées au cours du tour et se trouvent dans une ville disposent de la capacité spéciale d'effectuer un parachutage. Les unités d'hélicoptères situées dans une ville peuvent parachuter deux unités terrestres à partir de cette ville. Appuyez sur la touche Parachutage ([A]) ou cliquez sur l'ordre de parachutage. Le pointeur se transforme alors en parachute. Le parachutage peut avoir lieu dans toute case de terrain dévoilé située à portée de parachutage de la case d'origine. Si la case cible contient des unités ennemies, vos unités parachutées seront détruites. Si, lors du déplacement du pointeur sur la carte, ce dernier se transforme en parachute marqué d'une croix, cela signifie que la case où il se trouve ne peut être la cible d'un parachutage. Cliquez sur une case pour effectuer le parachutage. Les unités parachutées ne peuvent plus, durant ce tour, se déplacer après leur atterrissage.

Ordres de transport aérien

Lorsque votre civilisation a découvert l'avancée requise, vous pouvez construire des aéroports dans les villes. Dès que vous possédez au moins deux aéroports, vous pouvez acheminer par voie aérienne une unité par tour, vers ou à partir de chaque aéroport. Activez une unité dans

une ville puis cliquez sur l'ordre de transport aérien. Une liste des villes disposant d'un aéroport apparaît ; sélectionnez alors la destination de l'unité.

Unités fortifiées

Les unités peuvent être fortifiées dans une case ou mises en garnison dans une ville. Vous pouvez ordonner à une unité de rester à un endroit, généralement à des fins de défense, en cliquant sur l'ordre Fortifier/Mettre en garnison ou en appuyant sur [F]. L'unité demeurera sur place jusqu'à ce que vous l'activiez ou qu'elle soit attaquée.

Les unités fortifiées ou placées en garnison ne deviennent pas automatiquement actives. Si vous souhaitez les déplacer, vous devez les activer délibérément. Si l'unité est seule dans sa case, il vous suffit de cliquer dessus pour l'activer. Dans le cas contraire, cliquez à l'aide du bouton droit sur la case (ou le bateau) où elle se trouve. Ceci ouvre une boîte affichant la liste de toutes les unités se trouvant dans cette case. Cliquez sur le nom de l'unité que vous désirez activer. Les unités fortifiées situées dans une ville peuvent être activées en cliquant à l'aide du bouton droit sur la ville ou depuis l'affichage de la ville (pour connaître les instructions correspondantes, consultez le paragraphe "Affichage de la ville" du **chapitre 15 : Référence : Ecran par écran**).

Naviguer sur la fenêtre de la carte

Nous avons passé en revue les modes de déplacement des unités, mais plusieurs outils vous permettent d'examiner des zones différentes de la carte et de vous déplacer dans le monde du jeu.

- Vous pouvez tout simplement cliquer sur une case de la carte pour recentrer l'affichage sur cet emplacement.
- Si vous souhaitez voir davantage de territoire, utilisez le bouton de zoom [Z] pour basculer sur une vue plus large. Cette vue est intégralement fonctionnelle et vous pouvez jouer toute la partie dans ce mode. Appuyer de nouveau sur [Z] rétablit la vue par défaut.
- Vous pouvez cliquer sur la carte du monde pour déplacer la vue sur la zone de votre choix.
- Amenez le pointeur de la souris sur le bord de l'écran pour faire défiler la carte dans cette direction. Pour arrêter ce défilement, éloignez simplement le pointeur du bord.

Si l'unité active est difficile à visualiser parce qu'elle se trouve sur le bord de l'écran ou est partiellement masquée par un autre élément (la carte du monde, par exemple), appuyez sur la touche Centrer ([C]) pour recentrer la vue sur cette unité.

Limites au mouvement

La plupart des limites apportées au mouvement des unités relèvent du bon sens, comme cela a été indiqué plus haut. Nous les reprendrons toutes ici au cas où vous demanderiez à une unité de se rendre en un endroit d'accès apparemment possible et où le jeu refuserait de vous laisser faire.

Unités terrestres

Les unités terrestres (c'est-à-dire toutes les unités qui ne sont ni aériennes ni navales) ne se déplacent en principe que sur terre. Elles peuvent assez facilement franchir des fleuves, mais la traversée d'océans (quelle que soit leur largeur) ou même de lacs exige leur embarquement à bord d'unités navales. En outre, certains types de terrain sont infranchissables par certaines unités.

Embarquement et débarquement

Vous pouvez ordonner à un navire d'attendre qu'il soit chargé à sa capacité maximum d'unités en cliquant sur l'ordre Embarquer ou en appuyant sur [L]. Embarquer à bord d'un navire consomme tous les points de mouvement d'une unité terrestre pour le tour en question.

Si vous tentez d'amener une unité navale sur une case terrestre ne contenant pas une ville portuaire, tous les passagers qui n'ont pas déjà fait mouvement au cours du tour se voient offrir la possibilité de débarquer. Vous pouvez également ordonner à un navire de débarquer tous ses passagers en cliquant sur l'ordre Débarquer ou en appuyant sur [L].

Terrain infranchissable

Ainsi que nous l'avons mentionné plus haut dans ce chapitre, certaines unités ne peuvent, en raison de leur construction, de leur masse, de leur encombrement ou d'autres facteurs, franchir certains types de terrain. L'exemple que vous rencontrerez le plus fréquemment en début de partie est celui de la catapulte : elle ne peut pénétrer dans une case de montagne ou de jungle que si celle-ci est traversée par une route.

Unités navales

Les navires ne se déplacent normalement que sur l'océan, mais ils peuvent également naviguer sur les lacs. Ils ne peuvent en revanche se déplacer sur aucune case terrestre, y compris les cases de fleuves, deltas et plaines inondables. Les cases de ville bordant la rive par

un côté ou un coin sont les seules cases terrestres dans lesquelles peuvent pénétrer les navires ; ils peuvent venir y jeter l'ancre.

Unités aériennes

Contrairement aux autres unités, les unités aériennes ne possèdent ni n'utilisent de points de mouvement. Chacune d'elles dispose à la place d'*un rayon d'action opérationnel*. Ce rayon d'action n'est pas modifié par le type de terrain survolé : les unités aériennes peuvent franchir les cases terrestres et maritimes. Lorsque vous confiez une mission à une unité aérienne, la cible doit se trouver à l'intérieur du rayon d'action opérationnel de l'unité : elle est incapable d'aller plus loin. Les unités recevant une mission de supériorité aérienne disposent d'un rayon d'action défensif égal à la moitié de leur rayon d'action opérationnel.

8 UNITES

"Donnez-moi une centaine de farouches et loyaux guerriers et j'établirai la paix d'un horizon à l'autre."

Les unités sont des groupes de citoyens et de combattants capables de se déplacer et d'interagir avec d'autres unités et civilisations. Certaines unités non-combattantes telles que les travailleurs, éclaireurs et colons disposent de fonctions spéciales qui feront l'objet d'explications spécifiques.

Concepts relatifs aux unités

Les unités de chaque civilisation sont colorées afin d'indiquer à quelle nation elles appartiennent. Les unités colorées en blanc sont toujours des unités barbares.

On peut classer les unités en trois groupes selon leur type de déplacement : on trouve ainsi les unités terrestres, aériennes et navales. Chaque unité est caractérisée par plusieurs valeurs : potentiel d'attaque, potentiel de défense et points de mouvement. Ces valeurs apparaissent sous la forme d'un trigramme appelé ADM (acronyme de Attaque/Défense/Mouvement). Vous trouverez l'ADM de chaque unité dans la Civilopédia. En outre, les unités militaires disposent de points de vie. La *barre de santé* verticale (située sur la gauche de l'unité) indique le nombre de points de vie maximal de l'unité ainsi que le nombre de points de vie actuel. La couleur de cette barre vous avertit de l'état général de l'unité.

Le potentiel d'attaque indique la probabilité d'infliger des dégâts à une unité adverse. Les unités disposant d'un potentiel d'attaque élevé sont très utiles lors des offensives (elles sont les premières à attaquer l'autre unité).

Le potentiel de défense représente la capacité d'une unité à se défendre contre une attaque ennemie, autrement dit la probabilité d'infliger des dégâts à l'unité attaquante. Les unités disposant d'un potentiel de défense élevé sont utiles à la protection des villes et autres positions. Le terrain sur lequel se trouve une unité peut également augmenter son potentiel de défense.

Les points de mouvement indiquent la capacité de déplacement d'une unité au cours d'un tour, ils sont également expliqués en détail au **chapitre 7 : Terrain et mouvements**.

Les points de vie représentent le volume de dégâts que peut encaisser une unité avant d'être détruite. Les unités possédant un grand nombre de points de vie peuvent absorber davantage de dégâts au combat. Une barre de santé verte indique que l'unité possède encore la plupart de ses points de vie, la couleur jaune signifie que l'unité a été sérieusement endommagée et le rouge correspond à une unité sur le point d'être détruite. Une unité peut récupérer des points de vie en passant son tour (en appuyant sur Espace). Ceci se révèle particulièrement efficace dans les villes qui disposent d'installations de "réparation". Il existe une dérogation à cette règle : les unités ne récupèrent pas de points de vie lorsqu'elles se trouvent à l'intérieur de frontières ennemies. Une unité peut gagner des points de vie supplémentaires par l'intermédiaire d'une promotion au niveau Vétéran ou Elite.

Les unités peuvent être en situation *active*, ce qui signifie qu'elles seront activées (prendront leur tour en tant qu'unité "active") lors de chaque tour de jeu. Les unités *fortifiées* ou *mises en garnison* sont inactives et le resteront même si des unités rivales s'en approchent ; elles se défendront néanmoins si elles sont attaquées. Une unité exécutant un ordre dont la durée s'étend sur plusieurs tours est dite *occupée*. Cliquer sur une unité fortifiée, mise en garnison ou occupée active l'unité en question et, lorsque l'unité est active, permet de lui donner de nouveaux ordres.

Les unités ne peuvent "voir" que ce qui se trouve dans les cases de terrain adjacentes sauf si elles occupent un terrain élevé (collines ou montagne) ou observent des étendues d'eau. Dans ce cas, elles peuvent voir deux fois plus loin, mais même une unité située en montagne ne peut voir au-delà d'une case de montagne adjacente.

En début de partie, lorsque la grande majorité de la carte est affichée en noir, les limites à l'observation sont évidentes. Chaque case est *vue*, *explorée* ou *sombre*. Les zones sombres sont dissimulées et inexplorées. Les zones explorées mais que vous ne pouvez actuellement voir sont dévoilées mais peu lumineuses. Les cases réellement visibles sont affichées avec une luminosité élevée.

Au fil du temps et des découvertes, vous pourrez remplacer certaines unités par d'autres, plus efficaces. Les unités modernes sont souvent plus spécialisées et certaines disposent même de capacités uniques. Il est également possible de mettre à niveau des unités anciennes dans toute ville disposant d'une caserne et capable de construire la nouvelle unité. Amenez l'unité dans la ville en question et appuyez sur [U].

L'**Annexe** contient un tableau de toutes les valeurs et capacités des unités.

Unités militaires

Une bonne part de votre règne sera consacrée au déplacement et au positionnement de vos forces de "défense". La puissance militaire reste en effet la meilleure protection contre les civilisations rivales et les barbares. Les unités militaires constituent également vos yeux sur le terrain : elles explorent et suivent les évolutions du monde au cours de leurs déplacements. Enfin, elles couvrent vos besoins offensifs en éliminant les unités rivales et en capturant les cités ennemies.

Vos forces militaires peuvent être des unités terrestres (légions, canons et cavaliers, par exemple), navales (galères, cuirassés à vapeur, cuirassés modernes, etc.), ou aériennes (chasseurs, bombardiers et hélicoptères). Les unités non-militaires seront évoquées en détail plus loin. Toutes les unités, combattantes ou non, sont décrites dans la Civilopédia.

Unités terrestres

La majorité des unités du jeu sont de type terrestre. Ces forces se déplacent sur la carte de case en case. Elles dépensent des points de mouvement en nombre variable selon la nature du terrain dans lequel elles pénètrent et attaquent les unités rivales lorsque vous les amenez dans une case contenant des unités ennemies. La plupart des unités terrestres disposent d'une distance d'observation égale à une case, sauf si elles se trouvent sur une case de collines ou de montagne.

Les unités terrestres peuvent également se livrer au *pillage* et raser tout aménagement apporté par des travailleurs au terrain qu'elles traversent : elles détruisent les routes, comblent les fossés d'irrigation et font s'écrouler les mines.

Unités navales

Les unités navales ne peuvent se déplacer que sur les cases d'eau et faire relâche dans les cités côtières. Certaines unités navales (les galères, caravelles, galions et transports) peuvent transporter des unités terrestres en tant que passagers. Les porte-avions peuvent embarquer des unités aériennes et les sous-marins peuvent transporter des unités de missiles.

De nombreuses unités navales sont à même d'exécuter des missions de bombardement, c'est-à-dire de tirer sur des unités ou des villes situées sur des cases terrestres. Ce type de bombardement est très similaire à celui des unités terrestres. Les sous-marins nucléaires peuvent transporter des armes nucléaires tactiques. Aucun autre type de sous-marin ne peut embarquer de missiles. Les sous-marins peuvent se déplacer en plongée, ce qui les dissimule aux yeux de la plupart des unités, mais certaines d'entre elles (comme les croiseurs AEGIS) peuvent détecter les sous-marins qui leur sont adjacents.

Unités aériennes

Le mode de déplacement des unités aériennes est différent de celui des autres unités. Au lieu de les déplacer, vous leur confiez des missions. Toutes les unités aériennes doivent être basées dans une ville amie ou sur un porte-avions.

Lorsqu'une une unité aérienne devient l'unité active, de nouveaux boutons d'ordres apparaissent. Utilisez-les pour confier une mission à l'unité. Les possibilités sont les suivantes :

- **Mission de bombardement :** bombarder la case de terrain ou la ville ennemie sélectionnée. Le bombardement aérien atteint les unités, les améliorations urbaines et la population des villes.
- **Mission de reconnaissance :** examiner la case sélectionnée.
- **Mission de transfert :** transférer la base d'opérations de l'unité dans une autre ville ou sur un porte-avions.
- **Mission de supériorité aérienne :** attaquer toute unité aérienne ennemie se trouvant dans le rayon d'action défensif (c'est-à-dire la moitié du rayon d'action opérationnel) de l'unité. Ceci ressemble à l'ordre de fortification dans la mesure où une telle mission demeure l'affectation de l'unité jusqu'à ce vous la réactiviez pour lui confier une autre mission. Seuls les chasseurs (y compris le F-15) peuvent exécuter une mission de supériorité aérienne.
- **Mission de parachutage :** acheminer une unité terrestre jusqu'à un point, atterrir et y déposer l'unité. Seuls les hélicoptères peuvent parachuter des unités terrestres, et seulement dans la limite de leur rayon d'action opérationnel. Cette “insertion verticale” ne permet pas de déposer une unité dans une case contenant une unité ennemie.

Les unités aériennes ne peuvent mener certaines de ces missions que s'il existe une cible appropriée dans leur *rayon d'action opérationnel*. Le rayon d'action est indiqué sur la carte de la même manière que la portée de bombardement et le même réticule de visée vous permet d'identifier les cibles éligibles. Les unités aériennes peuvent traverser tout type de terrain pour exécuter leur mission et ne dépensent pas de points de mouvement en fonction du terrain (dans ces conditions, elles ne bénéficient pas non plus du bonus lié aux routes et aux voies ferrées). Une mission réclame un tour.

Missiles

Si une ville est la cible d'une attaque de missile de croisière normal, elle subit une attaque de bombardement. L'attaque d'un missile nucléaire détruit la moitié de la population, quelle qu'en soit la nationalité. Les unités ont 50 % de chances de survivre à une attaque nucléaire. Outre la perte des unités, villes et améliorations, toutes les cases adjacentes à la case d'impact sont touchées par la pollution.

Comme vous pouvez vous en douter, les unités de missiles sont à usage unique. Elles sont systématiquement détruites lors de l'attaque. Note : les missiles sont considérés comme des unités aériennes et leur déplacement est identique à celui des avions.

Heros et armées

Lorsqu'une unité d'élite remporte une bataille, il arrive que cela donne naissance à un héros. Un héros est capable de hauts faits tels qu'achever le grand projet d'une ville ou bâtir une armée.

Achever un grand projet : s'il arrive dans une ville en train de construire une merveille ou une amélioration urbaine, un héros peut mobiliser la population dans une frénésie de production qui lui permet d'achever ce grand projet en un tour.

Bâtir une armée : un héros situé dans une ville peut y constituer une armée. Une armée est une unité terrestre capable de contenir d'autres unités terrestres (à la manière de certains bateaux). Les armées présentent un avantage offensif significatif : lorsque des unités sont regroupées au sein d'une armée, elles attaquent en équipe. Ainsi, si votre armée contient plusieurs unités d'archers, chacune d'elle attaquera et combattra jusqu'à ce qu'il ne lui reste qu'un point de vie. Elle sera ensuite relayée par l'unité d'archers suivante. La bataille continuera ainsi jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu ou que la dernière unité d'archers soit engagée (elle combattra alors jusqu'à la fin, comme dans le cadre de tout autre combat).

Note : quelle que soit l'option retenue, le héros disparaît (est consommé) dans le processus.

Combat

Le combat a lieu lorsqu'une unité pénètre dans une case occupée par une unité ou cité ennemie. Les batailles sont résolues immédiatement. Si l'unité attaquée est incapable de se défendre (c'est le cas des travailleurs, des colons, des éclaireurs et unités similaires), elle est capturée sans combattre.

La plupart des batailles aboutissent à la destruction d'une unité (consultez le paragraphe "Retraite" pour les exceptions à cette règle). Lorsque plusieurs unités se trouvent dans la case attaquée, l'unité disposant du potentiel de défense le plus élevé prend en charge la défense. Si l'attaquant bat la seule unité d'une case attaquée, il occupe la case désormais vacante à l'issue du combat. Si la case attaquée comporte plusieurs unités, l'attaquant regagne sa case d'origine.

Note relative à la capture des unités

Vous pouvez capturer les unités d'artillerie (catapultes, canons, etc.), mais seulement si vous avez déjà découvert l'avancée vous autorisant à construire le type d'unité en question. Autrement dit, si votre civilisation ne comprend pas le fonctionnement d'une unité, elle ne peut la capturer pour l'utiliser.

Retraite

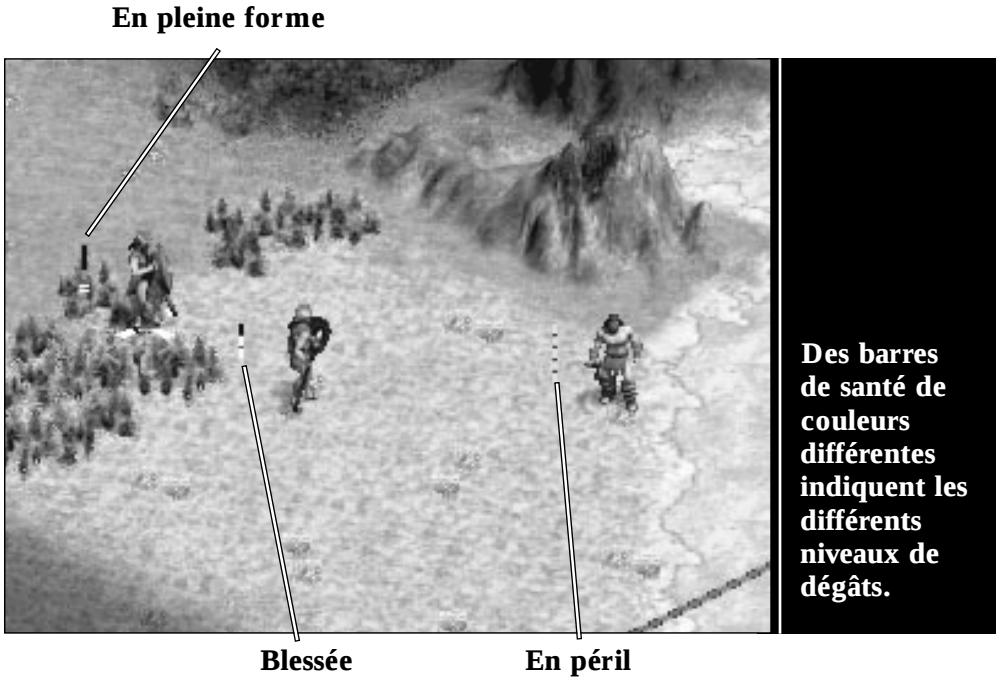
" Celui qui combat puis se replie survivra pour combattre un autre jour. " Rares sont les unités du jeu à appliquer cette maxime, mais celles qui en ont la possibilité peuvent se révéler très précieuses à un dirigeant avisé. Si une unité terrestre rapide (l'unité de cavaliers en est un bon exemple) attaque ou est attaquée, elle combat jusqu'à ce qu'il ne lui reste qu'un point de vie puis quitte le champ de bataille. Bien entendu, si l'unité est entourée de cases inaccessibles (océan et ennemis), elle n'a aucun endroit où s'enfuir et ne peut battre en retraite. Si la bataille la met aux prises avec un adversaire aussi mobile qu'elle (par exemple une unité de cavaliers adverse), toute retraite est impossible.

Points de vie et dégâts

Les points de vie sont indiqués sous forme graphique grâce à la barre de santé colorée figurant à côté de chaque unité. La longueur de la barre de santé (le nombre de segments qui la composent) et sa couleur ont toutes deux leur importance. Dans la mesure où une unité perd des points de vie au cours d'un affrontement, sa barre de santé se raccourcit. En outre, lorsque l'unité ne possède plus qu'environ les deux tiers de son potentiel nominal, la barre de santé vire du vert au jaune. Lorsque les points de vie d'une unité ont été réduits au tiers de leur nombre nominal, la barre passe du jaune au rouge.

Les points de vie représentent la durabilité relative d'une unité au combat. Les unités nouvellement constituées disposent généralement de trois points de vie. Les unités de niveau Vétéran en possèdent 4 et les unités de niveau Elite en ont 5. Une unité disposant de 3 points de vie peut encaisser trois points de dégâts avant d'être détruite.

Une unité ayant réussi une attaque et à qui il reste des points de mouvement à l'issue du combat peut continuer à se déplacer normalement ; certaines d'entre elles peuvent même attaquer de nouveau. Néanmoins, dans la mesure où même un attaquant victorieux subit généralement des dégâts au cours de la bataille, il est recommandé de laisser les unités récupérer entre les combats.



Récupération

Une unité endommagée peut prendre le temps de récupérer en "sautant" son tour entier (pour ce faire, appuyez sur Espace). Les unités récupèrent plus rapidement si elles demeurent un tour entier dans une ville. Si la ville en question dispose de certaines améliorations, la récupération peut être encore plus rapide. Outre sa capacité à fournir des unités de niveau Vétéran, une caserne est en mesure de réparer les unités terrestres. Un port peut réparer les unités navales. Les aéroports et porte-avions réparent les unités aériennes. Dans tous ces cas, l'unité endommagée retrouve son potentiel nominal en un seul tour de jeu.

Note : une unité ne peut se régénérer si elle se trouve à l'intérieur des frontières culturelles d'une autre civilisation (à une exception près ; reportez-vous au **chapitre 10 : Merveilles**).

Modificateurs liés au terrain

Le terrain occupé par l'unité attaquée peut faire la différence lors d'un combat. Chaque type de terrain possède une “valeur défensive” dont elle fait bénéficier toute unité se défendant sur ce terrain. Ceci peut considérablement augmenter la probabilité d'une unité à survivre à une attaque.

A titre d'exemple, une unité située en plaine (valeur défensive de 10) ne reçoit guère d'aide tactique de la part de cette étendue plate, tandis que la même unité implantée dans une case de montagne (valeur défensive de 100) bénéficiera d'une probabilité de victoire nettement plus importante. Les valeurs défensives de tous les types de terrain figurent à l'**Annexe**.

Calculs de combat

Le combat ressemble beaucoup à un match de boxe rapide. Les unités mènent des rounds à un contre un, les dégâts étant ôtés du nombre de points de vie du perdant de chaque round. Lorsqu'une unité a perdu tous ses points de vie, elle est détruite.

Les facteurs importants du combat sont les potentiels d'attaque et de défense des protagonistes, mais aussi le nombre de points de vie, la présence d'unités de niveau Vétéran ou Elite dans l'un ou l'autre camp, le terrain occupé par le défenseur et toutes les améliorations défensives apportées à cette case. Au-delà de la prise en compte de tous ces paramètres, le combat comporte également une part de hasard. Parfois, une unité a de la chance. Nous n'allons pas vous entraîner dans une fastidieuse série de calculs reprenant chaque combinaison de facteurs ; les calculs propres à chaque round de combat peuvent être ramenés à une simple comparaison.

Les facteurs d'attaque et de défense modifiés sont additionnés pour fournir un total, et la probabilité de vaincre de chaque camp représente approximativement la proportion du camp considéré par rapport à ce total. Par exemple, si une unité de chevaliers (facteur d'attaque de 4) attaque une unité de lanciers (facteur de défense de 2), le total des facteurs est égal à 6 (4 + 2). L'unité de chevaliers dispose d'une probabilité de 66 % (4 chances sur 6) de remporter chaque round.

La bataille fait rage jusqu'à ce que l'une ou l'autre unité voie sa barre de santé ramenée à zéro. Il peut arriver que l'un des adversaires remporte chaque round et ne subisse aucun dégât, comme il peut arriver que les opposants s'infligent tour à tour des dégâts au point que le vainqueur soit moribond. La plupart des combats se situent entre ces deux extrêmes.

Introduction des modificateurs

Comment fonctionnent les divers modificateurs, et notamment ceux liés au terrain ? Ils sont ajoutés au facteur qu'ils affectent avant la détermination du total. Par exemple, si l'unité de lanciers se trouve derrière les murailles d'une ville (ce qui ajoute 50 % au potentiel de défense d'une unité, portant celui des lanciers à 3), le rapport devient égal à 4 chances sur 7 pour l'unité de chevaliers contre 3 sur 7 pour celle de lanciers.

Cas particuliers de combat

Afin de mieux refléter les possibilités et les handicaps de leurs équivalents dans la réalité, certaines unités disposent de règles et de capacités de combat spéciales. Il existe un certain nombre de situations particulières de combat, que nous avons détaillées ci-après.

Affrontements aériens

Seules les unités capables de mener des missions de supériorité aérienne (comme les chasseurs) peuvent attaquer d'autres unités aériennes. Si une unité aérienne pénètre dans le rayon d'action défensif d'une autre unité aérienne exécutant une mission de supériorité aérienne, l'unité défensive a une chance d'abattre l'unité en approche avant que celle-ci ait pu causer des dégâts à la ville. Bien entendu, il est possible que l'ennemi réussisse à passer et à mener à bien sa mission. Note : les unités aériennes effectuant une mission défensive ne tirent profit d'aucune amélioration urbaine, même les batteries de missiles sol-air (SAM).

Bombardement

Les unités d'artillerie (au sens large du terme, c'est-à-dire les catapultes, canons et autres unités d'artillerie) et les navires de guerre (frégate, vaisseau de ligne, destroyer, cuirassé moderne, croiseur AEGIS) disposent de la capacité de *bombarder* une cible située à portée de tir. Le bombardement est un type d'attaque n'imposant pas de venir dans la case de l'attaquant. Elle s'effectue “à distance de sécurité”. L'attaquant ne prend pas le risque d'être endommagé.

Un bombardement affecte tout ce qui trouve dans la case cible, pas seulement les unités ennemies. Les projectiles expédiés peuvent endommager des fortifications telles que les forteresses et les murailles de ville, atteindre les unités militaires, détruire une partie de la population de la ville ou raser des améliorations urbaines.

Note : les attaques de bombardement aérien menées par les chasseurs et bombardiers sont largement similaires à ce type de bombardement.

Défenses de la ville

Le simple fait de se trouver dans une cité (qu'il s'agisse d'une ville ou d'une métropole) procure à une unité un bonus défensif. Plus la population de la ville sera importante, plus le bonus procuré aux unités qui y sont stationnées ou en garnison sera élevé.

L'amélioration appelée Murailles augmente le potentiel de défense des unités situées dans un bourg (taille inférieure ou égale à 6) de 50 % ; ce bonus est identique à celui apporté par une ville (taille

7 à 12). Ce bonus s'applique aux attaques menées par toutes les troupes terrestres (note : les unités situées à l'intérieur d'une ville de taille supérieure ou égale à 7 ne reçoivent plus de bonus lié aux murailles). La forteresse côtière accroît le potentiel de défense de toutes les unités situées dans la ville de 50 % vis-à-vis des attaques navales. La forteresse côtière peut également tirer sur les navires qui passent à proximité.

Forteresses

Les unités situées dans une forteresse bénéficient d'avantages conséquents. Une unité stationnée dans une forteresse voit son potentiel de défense accru de 50 % et a la possibilité d'effectuer des "tirs gratuits" sur les unités ennemies passant à proximité. Dès que votre civilisation a découvert la construction, vos unités de travailleurs peuvent construire des forteresses sur toute case de terrain (à l'exception des cases de ville).

Blocus naval

Si vous êtes en guerre avec une civilisation rivale, il vous est possible de lui imposer un blocus. Il vous suffit de disposer des navires de guerre dans toutes les cases entourant un port pour empêcher tout trafic commercial. Dans le même ordre d'idée, vous pouvez poster des navires dans un détroit ou l'embouchure d'une baie ou d'une rade pour bloquer le passage.

Attaques nucléaires

Le lancement d'une attaque nucléaire est similaire à la définition d'une mission de bombardement aérien. Toutes les unités situées dans la case cible et les cases adjacentes n'ont qu'une chance sur deux de survivre à l'attaque quelle que soit leur nationalité (en d'autres termes, les vôtres comme celles de l'ennemi). En outre, une cité victime d'une attaque nucléaire perd la moitié de sa population. La seule défense contre la plupart des attaques nucléaires est la petite merveille IDS.

Colons et travailleurs

Les colons sont des groupes de citoyens, parmi les plus débrouillards et aventureux dont vous disposez. En tant que pionniers indépendants, ils accomplissent l'une des fonctions les plus cruciales de votre civilisation : la fondation de nouvelles villes. Aucune autre unité ne dispose de cette capacité vitale.

Les travailleurs tiennent le rôle d'ingénieurs des ponts et chaussées et des eaux et forêts : ils aménagent le terrain au profit de votre empire. Au début, leurs compétences seront

assez restreintes mais, au fil des découvertes de votre civilisation, ils développeront leurs talents et leur équipement.

Votre civilisation constitue des unités de colons et de travailleurs de la même manière que toute autre unité, à un point près. Lorsque l'une de ces unités est construite, la population de la ville est réduite de 1 dans le cas des travailleurs et de *deux* dans le cas des colons ; ceci représente la ponction sur la population liée au départ de ces émigrants.

Fondation et augmentation de la population d'une ville

Pour fonder une nouvelle ville, amenez une unité de colons sur le site souhaité et cliquez sur l'ordre Construire ou appuyez sur [B]. L'unité disparaît et les gens qui la composaient constituent le premier point de population de la nouvelle cité.

Le même ordre peut être utilisé pour augmenter la population d'une ville existante. Amenez une unité de colons dans une ville et cliquez sur l'ordre S'intégrer à la ville (ou appuyez sur [B]). L'unité est alors absorbée par la cité. Une unité de travailleurs lui apporte un point de population, une unité de colons en ajoute deux.

Aménagement du terrain

Les travailleurs peuvent apporter un certain nombre d'améliorations agricoles et industrielles au territoire de votre civilisation. Chacune de ces tâches exige un certain nombre de tours de jeu en fonction du type de terrain aménagé. Certains aménagements exigent que votre civilisation ait fait les découvertes requises. L'unité de travailleurs est la seule capable d'aménager le terrain.

Le travail en équipe permet à ces unités de terminer plus rapidement une tâche. Ainsi, deux unités de travailleurs œuvreront plus rapidement qu'une seule et, si vous en affectez trois à la même tâche, elles la termineront en un tiers du temps habituellement nécessaire.

Il n'existe pas de limite au nombre d'aménagements que peuvent accomplir les travailleurs sur une case de terrain. Ainsi, si l'évolution des besoins de votre civilisation réclame de défricher, irriguer, reboiser, dépolluer et reboiser une même case, le terrain le supportera. Si le bouton d'ordre que vous recherchez n'apparaît pas à l'endroit habituel, c'est parce que la tâche en question ne peut, pour l'instant, pas être exécutée dans la case considérée. Peut-être un autre type d'aménagement est-il nécessaire afin de rendre la possibilité désirée disponible à l'avenir. Par exemple, une case de jungle ne peut être irriguée, il faut d'abord la défricher (c'est-à-dire la convertir en case de plaine).

Nous avons rassemblé toutes les variantes dans un tableau présentant la tâche, le raccourci clavier, l'avancée requise (selon les cas) et les types de terrain bénéficiant de l'aménagement. Vous trouverez l'explication complète de chaque activité en dessous du tableau.

Ordre	Tâche	Raccourci clavier	Avancée requise	Terrains concernés
	Irriguer (avec eau douce)	I	—	Désert, prairie, plaine, plaine inondable
	Irriguer (sans eau douce)	I	Electricité	Désert, prairie, plaine, plaine inondable
	Défricher	Shift-C	—	Forêt
		Shift-C	—	Jungle
	Construire forteresse	Ctrl-F	Construction	Toute case de terrain
	Construire mine	M	—	Désert, collines, montagne, plaine, prairie
	Reboiser	N	Ingénierie	Prairie, plaine
	Dépolluer	Shift-C	—	Toute case de terrain polluée
	Construire route	R	—	Toute case de terrain
	Construire voie ferrée	R	Machine à vapeur	Toute case de route
	Construire colonie	B	—	Toute case de terrain
	Irriguer jusqu'à la ville	Ctrl-I	—	(Automatisé)
	Route jusqu'à	Ctrl-R	—	Toute case de terrain
	Voie ferrée jusqu'à	Ctrl-Shift-R	Machine à vapeur	Toute case de terrain
	Route puis colonie	Ctrl-B	—	Toute case de terrain
	Réseau commercial	Ctrl-N	-	(Automatisé)

Irriguer

L'irrigation peut améliorer la production agricole de la zone exploitable d'une ville (votre régime politique est susceptible d'en limiter les effets ; pour plus de détails, consultez le paragraphe "Régimes politiques" du **chapitre 12 : Gestion de votre empire**). Une case de terrain appropriée peut dans tous les cas être irriguée si elle partage un côté ou une diagonale avec une source d'eau douce (un terrain traversé par un fleuve, un lac ou une autre case irriguée). Il vous sera parfois nécessaire d'irriguer des cases auxquelles votre cité n'a pas accès afin d'irriguer des cases situées dans sa zone exploitable. Après la découverte de l'électricité, vos travailleurs pourront irriguer toute case, même en l'absence d'eau douce. Lorsqu'une case de travailleurs se trouve dans une case appropriée, cliquez sur l'ordre Irriguer ou appuyez sur [I].

Afin qu'une unité de travailleurs irrigue la case ou elle se trouve puis toutes les cases la reliant à la ville la plus proche, appuyez sur [Ctrl]-[I].

Défricher

Le défrichage du terrain est une activité d'aménagement simple exigeant une main d'œuvre importante et réservée à certains types de terrain. Il réduit le coût en points de mouvement des terrains denses (mais en élimine également le bonus défensif) et prépare la terre à de nouveaux aménagements, notamment l'irrigation. Une case de terrain devra parfois être défrichée pour permettre l'irrigation, puis reboisée afin de restaurer des ressources précieuses. Lorsqu'une unité de travailleurs se trouve dans une case appropriée, cliquez sur l'ordre Défricher ou appuyez sur [Shift-C].

Construire forteresse

La construction de forteresses peut être essentielle à la défense de terrains situés en dehors d'une ville. Les forteresses procurent aux unités rurales ou frontalières un bonus défensif équivalent à celui qu'apporte l'amélioration Murailles aux unités défensives urbaines (pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe "Combat"). Lorsqu'une unité de travailleurs se trouve dans une case appropriée, cliquez sur l'ordre Construire forteresse ou appuyez sur [Ctrl]-[F].

Construire mine

L'extraction minière permet d'exploiter intégralement les ressources naturelles présentes et augmente le nombre de boucliers produits par la case. Lorsqu'une unité de travailleurs se trouve dans une case appropriée, cliquez sur l'ordre Construire mine ou appuyez sur [M].

Reboiser

Cliquez sur cet ordre pour reboiser une case dépourvue de forêt. Ceci modifie le type de terrain, généralement pour l'améliorer. Lorsqu'une unité de travailleurs se trouve dans une case appropriée, cliquez sur l'ordre Reboiser ou appuyez sur [N].

Dépolluer

Dépolluer une case de terrain en la nettoyant restaure les niveaux de production antérieurs à la pollution. Il est ainsi possible de nettoyer la pollution industrielle et la contamination nucléaire. Lorsqu'une unité de travailleurs se trouve dans une case appropriée, cliquez sur l'ordre Dépolluer ou appuyez sur [Shift]-[C].

Construire route

La construction de routes réduit le coût en points de mouvement du terrain à un tiers de point, sous réserve que l'unité entre dans la case à partir d'une case adjacente elle-même pourvue d'une route. Une route améliore également la production de commerce d'une case. Lorsqu'une unité de travailleurs se trouve dans une case adéquate, cliquez sur l'ordre Construire route ou appuyez sur [R].

Pour construire une route continue reliant la position actuellement occupée par l'unité de travailleurs à une autre case, appuyez sur [Ctrl]-[R]. Vous devrez sélectionner la case de destination de la même manière que s'il s'agissait d'un ordre Aller à.

Vous pouvez également confier à votre unité de travailleurs un projet à long terme : établir un réseau routier reliant toutes les villes et les ressources naturelles spéciales situées à l'intérieur de vos frontières. Pour lancer ce travail de titan, appuyez sur [Ctrl]-[N].

Construire voie ferrée

Recouvrir une case de rails en élimine le coût en points de mouvements, sous réserve que l'unité entre dans la case à partir d'une case adjacente elle-même pourvue d'une voie ferrée. Les voies ferrées augmentent par ailleurs les effets de l'irrigation et des mines. Une voie ferrée ne peut être posée que dans une case disposant déjà d'une route. Lorsqu'une unité de travailleurs se trouve dans une case appropriée, cliquez sur l'ordre Construire voie ferrée ou appuyez sur [Shift]-[R].

Pour construire une voie ferrée continue reliant la position actuellement occupée par l'unité de travailleurs à une autre case, appuyez sur [Ctrl]-[Shift]-[R]. Vous devrez sélectionner la case de destination comme s'il s'agissait d'un ordre Aller à.

Construire colonie

Il arrive que l'on découvre un peu tard (juste après avoir fondé une ville) qu'il existe une ressource stratégique ou un superbe produit de luxe à quelques cases de la zone exploitable de la ville. Pas question d'attendre l'extension des frontières de la ville pour placer cette ressource sous votre emprise : il vous la faut *maintenant*. Si une unité de travailleurs est disponible, vous pourrez résoudre ce problème en fondant une *colonie*.

Une colonie n'est pas une ville, mais plutôt un simple établissement correspondant à un objectif précis. Elle permet à toute ville à laquelle elle est reliée d'accéder à la ressource stratégique ou au produit de luxe qui se trouve dans la case colonisée. Lorsqu'une unité de travailleurs se trouve dans une case appropriée, cliquez sur l'ordre Construire colonie ou appuyez sur [B].

Pour commencer par construire une route reliant la case actuellement occupée par l'unité de travailleurs au site de la future colonie *puis* la fonder, appuyez sur [Ctrl]-[B]. Vous devrez sélectionner la case de destination comme s'il s'agissait d'un ordre Aller à.

Travailleurs automatisés

Si vous en avez assez de donner des ordres à vos travailleurs, vous pouvez confier cette tâche à un subordonné. Utilisez l'ordre d'automatisation des travailleurs (ou appuyez sur [A]) pour mettre l'unité en question “en automatique” pendant un moment. Les unités automatisées aménagent le terrain autour de vos villes et construisent des routes reliant celles-ci. Si vous souhaitez cantonner les efforts de l'unité automatisée à la ville la plus proche, appuyez sur [Shift]-[I]. Si vous appuyez sur [Shift]-[A], l'unité de travailleurs automatisés ne remplacera pas les aménagements existants. Par exemple, si vous utilisez [Shift]-[A], l'unité de travailleurs automatisée ne construira pas de mine dans une case de désert irriguée.

Explorateurs

Les explorateurs sont des unités non-combattantes traitant toutes les cases de terrain comme si elles étaient pourvues de routes. En d'autres termes, leurs déplacements ne leur coûtent qu'un tiers de point de mouvement par case. Leur courage et leur débrouillardise en font les outils idéaux de débarquement et de découverte des terres lointaines. Mais il y a un risque : comme les colons et les travailleurs, les explorateurs sont incapables de se défendre et pourront être capturés par la première unité militaire venue.

Barbares

Les barbares sont de petites tribus ne relevant d'aucune civilisation adverse. Ils sont toujours colorés en blanc. Vous pouvez régler la probabilité et la fréquence des attaques barbares lors des choix déterminant le profil de la partie. Vous en rencontrerez régulièrement lorsque votre civilisation commencera à grandir et à s'étendre. Ils proviennent de villages situés sur des parties sauvages de chaque continent. Les barbares attaqueront vos unités et mettront à sac vos villes.

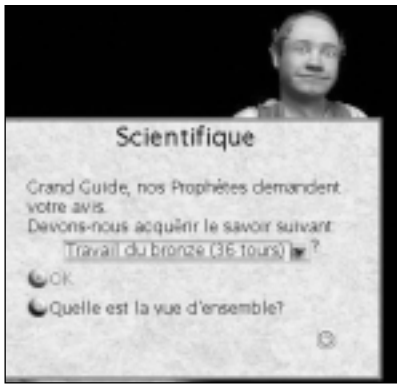
Dans la mesure où les unités barbares sont susceptibles d'apparaître dans toute zone non-peuplée, il est important de protéger vos villes à l'aide d'au moins une unité militaire. Les barbares (et les unités adverses) peuvent entrer librement dans une ville dépourvue de défenseurs.

Les barbares apparaissent dans des zones situées à l'extérieur des frontières de toute civilisation. Ils apparaîtront toujours à la même distance des civilisations. Par conséquent, l'expansion de votre réseau de villes sur un continent finira par faire disparaître la menace barbare car toute la région aura été plus ou moins civilisée par votre présence urbaine.

Si vous trouvez et envahissez le campement d'une tribu barbare, vous éliminez la menace posée par ce groupe. Le village est détruit et ne créera plus d'unités (toutes les unités situées hors du village, en revanche, continuent à exister). Cela améliore également vos finances dans la mesure où le butin de la horde se trouve toujours dans le village.

AVANCEES DE CIVILISATION

"C'est par la recherche et l'étude des sciences naturelles que l'humanité fournit la preuve la plus manifeste de sa noblesse et de son étincelle divine."



Alors que l'humanité progressait par à-coups d'époque en époque, des civilisations ont grandi et se sont éteintes, leur sort en grande partie lié aux diverses connaissances qu'elles ont pu acquérir et à l'usage qu'elles en ont fait.

Les premiers à acquérir un nouveau savoir sont souvent capables de l'exploiter afin d'accroître leur puissance, mais l'histoire compte de nombreux exemples de civilisations dont les découvertes n'ont pas été mises à profit. Le rythme de développement d'une société dépend de nombreux facteurs dont le modèle économique et social, la situation géographique, le système politique et la concurrence.

Le concept selon lequel le progrès est inévitable – ou même souhaitable – est d'apparition relativement récente. Durant la plus grande part de l'histoire de l'humanité, le rythme du progrès a été si lent qu'il était à peine décelable, mais il s'est considérablement accéléré depuis la révolution industrielle. L'évolution rapide est devenue la norme.

Le concept des avancées de civilisation

C'est la recherche scientifique qui anime la croissance intellectuelle de votre civilisation. La "quantité de science" générée par chacune de vos cités à chaque tour correspond au financement de la recherche et représente un pourcentage des revenus commerciaux de la ville. Vous pouvez modifier ce pourcentage (pour l'ensemble de votre civilisation) grâce au curseur de science de l'écran du conseiller à l'intérieur. Un faible taux de financement scientifique ralentit le rythme d'apparition des avancées, un taux plus élevé permet des découvertes plus fréquentes.

Vous chercherez à intensifier la recherche afin de vous procurer des *avancées de civilisation*. La recherche scientifique menée dans chaque cité de votre empire est affichée dans le rapport du conseiller à l'intérieur. Chaque nouvelle avancée découverte par votre civilisation a un "coût scientifique". Au fil du temps et de votre progression, les technologies les plus avancées réclameront des financements plus importants. Le conseiller scientifique conserve la trace des avancées déjà obtenues, de celles en cours d'acquisition et des plans de recherche à long terme que vous avez pu établir. Presque toutes les *avancées permettent à votre civilisation de construire de nouvelles unités, des améliorations urbaines ou des merveilles du monde*.

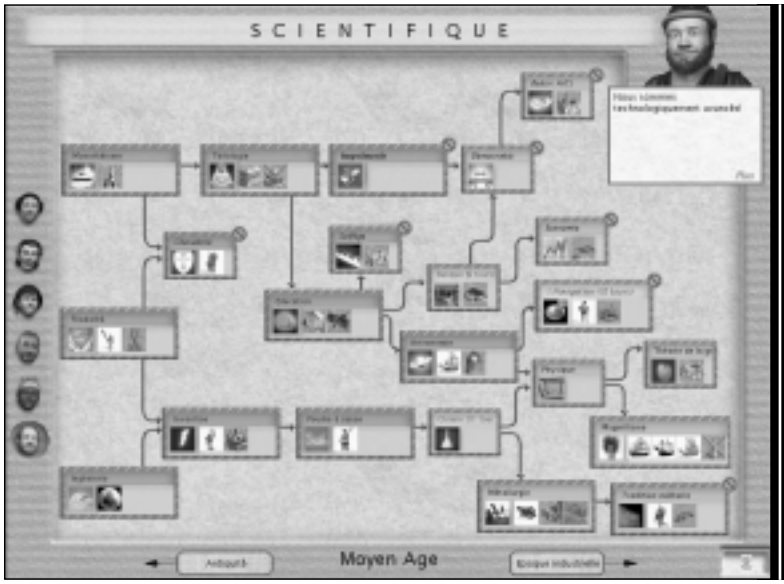
La plupart des avancées de civilisation ouvrent également la voie à de nouvelles découvertes. Vous pouvez comparer les liens entre avancées à un organigramme, à un arbre, à une toile ou à toute image qui vous semble appropriée. L'idée importante est que *chaque avancée est un jalon permettant de rechercher de nouvelles avancées*. Vous pourrez même faire des recherches relevant de la science-fiction : chaque avancée futuriste que vous découvrirez ajoutera des points de bonus à votre score final, comme nous le verrons au paragraphe “Technologies futures”.

La recherche n'est pas le seul moyen permettant d'acquérir des avancées. Les contacts avec les tribus mineures peuvent également vous apporter une avancée de civilisation. Enfin, les négociations avec les autres civilisations vous permettront de fournir ou de recevoir des avancées dans le cadre d'échanges. Vous découvrirez tous les détails à ce sujet au **chapitre 13 : Diplomatie et commerce.**

Les avancées de civilisation sont organisées en *époques*. Votre civilisation doit acquérir toutes les technologies critiques d'une époque avant de pouvoir lancer les recherches portant sur les avancées de l'époque suivante. Naturellement, la meilleure solution consiste à se procurer *toutes* les avancées d'une époque.

Escalader l'arbre des technologies

Lorsque votre civilisation commencera à accumuler de la recherche scientifique, votre conseiller scientifique vous demandera de sélectionner une nouvelle avancée de civilisation à acquérir. Il vous suggérera une ligne de conduite, mais jetez un coup d'œil aux possibilités qui s'offrent à vous avant d'accepter sa proposition. Cliquez sur la flèche située à droite de sa suggestion afin de faire votre choix dans la liste déroulante des avancées que vous pouvez rechercher dès maintenant. Si ce que vous souhaitez se trouve sur la liste, c'est parfait. Dans



L'arborescence des avancées

le cas contraire, utilisez l'option de vue d'ensemble pour ouvrir l'écran du conseiller scientifique.

Le conseiller scientifique vous présente toutes les voies de recherche possibles sous la forme d'un organigramme fort pratique. Ce tableau ne se contente pas de vous présenter les recherches immédiatement disponibles : il vous montre l'ensemble de l'avenir scientifique. Vous pourrez utiliser les flèches situées au bas de l'écran pour vous déplacer entre les différentes époques de découvertes scientifiques. Vous pourrez consulter l'article de la Civilopédia relatif à chaque avancée en cliquant à l'aide du bouton droit sur le nom d'une avancée. Les textes décrivant chaque unité, amélioration ou merveille ne se trouvent qu'à un clic de souris...

Lorsque vous aurez sélectionné l'avancée qui vous intéresse le plus, il vous suffira de cliquer dessus. Toutes les avancées intermédiaires seront sélectionnées pour vous et insérées dans la file. Si vous ne leur transmettez pas d'autres instructions, vos scientifiques suivront cette liste de recherches jusqu'à ce qu'ils aient atteint l'objectif que vous leur aurez fixé.

Si vous avez identifié plusieurs des prochaines avancées à acquérir, mais qu'elles ne sont pas liées à un objectif futur, pas de problème. Vous pouvez établir votre propre file de recherches, avancée par avancée. Après avoir sélectionné la première avancée (numéro 1), maintenez enfoncée la touche [Shift] et sélectionnez une autre avancée. C'est aussi simple que cela ! De cette manière, vous pourrez enchaîner plusieurs avancées et n'aurez pas à vous préoccuper des éventuelles errances de vos scientifiques pendant que vous gérerez d'autres problèmes (ils continueront néanmoins à vous contacter entre les projets afin de vérifier que vous n'avez pas changé d'avis).

Lorsque vous aurez choisi votre prochain projet de recherche, vos scientifiques y travailleront jusqu'à ce qu'ils aient découvert l'avancée de civilisation (ou que vous redirigiez les recherches). Vous avez bien lu : vous pouvez interrompre une recherche en cours. Si vous ouvrez l'écran du conseiller scientifique puis cliquez sur une autre avancée que vous voulez voir étudiée par vos scientifiques, ils délaisseront les travaux en cours et se mettront aussitôt à l'œuvre dans la nouvelle direction. Bien entendu, cela signifie que vous perdrez tous les efforts déployés dans le cadre des travaux portant sur la recherche que vous venez de leur ordonner d'abandonner.

Lorsque la recherche aura abouti, votre directeur de laboratoire vous annoncera la découverte. Si cette avancée vous permet d'exploiter une ressource stratégique jusqu'alors inconnue, ses gisements apparaîtront sur votre carte du monde. Les menus de production de chaque ville seront immédiatement mis à jour afin d'inclure les nouveaux objets que permet de construire la découverte – lorsque c'est approprié. Comment un objet pourrait-il ne pas être approprié ? Eh bien, par exemple, les villes situées au beau milieu d'un continent ne pourront jamais construire de navires ; dans ces conditions, les navires ne figureront jamais sur leurs menus de production, même si vous avez découvert les avancées liées à la navigation. De même, les cités ne disposant d'aucun accès à une ressource stratégique (par exemple les chevaux pour les unités à cheval) seront incapables de construire certains objets.

A l'issue d'une découverte, votre conseiller scientifique apparaît de nouveau pour vous demander un nouveau thème de recherche (ou pour vérifier vos instructions antérieures). La liste des choix est mise à jour à chaque nouvelle découverte afin de refléter l'augmentation de votre base de connaissances. Les avancées acquises auprès des tribus mineures ou grâce à la diplomatie n'apparaissent plus dans la liste des choix car vous les avez déjà acquises. Si le hasard veut que vous récupériez l'avancée sur laquelle travaillent actuellement vos

scientifiques, le conseiller scientifique réorientera immédiatement les recherches sur un thème de votre choix.

Avancées optionnelles

Pour passer d'une époque scientifique à la suivante (et pouvoir accéder aux avancées de cette nouvelle époque), vous devez acquérir presque toutes les avancées disponibles à l'époque actuelle. Les seules exceptions sont les avancées considérées comme optionnelles :

Antiquité

- Equitation
- Littérature
- Monarchie
- République

Moyen-Age

- Chevalerie
- Démocratie
- Economie
- Talent artistique
- Tradition militaire
- Solfège
- Navigation
- Imprimerie

Epoque industrielle

- Aéronautique
- Opérations amphibies
- Communisme

- Espionnage
- Nationalisme
- Assainissement

Si ces avancées ne sont pas indispensables, elles restent très utiles. Ne pas disposer d'avancées optionnelles empêche souvent de construire des merveilles.

Technologies futures

Lorsque vos scientifiques auront découvert les dernières avancées de la liste, ils pourront commencer à rechercher des avancées futuristes. Ces avancées de civilisation encore inimaginables appartiennent à la catégorie des "Technologies futures". Lorsque votre civilisation aura accumulé assez de recherche scientifique pour achever une unité de technologies futures, ils pourront passer à la suivante. Chaque technologie future découverte enrichira votre score final (consultez le paragraphe "Victoire aux points" du **chapitre 14 : Comment remporter la partie** pour découvrir d'autres moyens d'augmenter votre score final).

Effets particuliers de certaines avancées

Certaines avancées disposent d'effets autres que la création de nouvelles unités et améliorations. Nous les avons réunies ci-après. Chaque article de la Civilopédia relatif à une avancée en indique également tous les effets.

Avancées de l'Antiquité

Construction: les travailleurs peuvent construire des forts.

Travail du fer : la ressource stratégique Fer apparaît sur la carte du monde.

Cartographie : vous pouvez désormais échanger les cartes du monde.

Roue : la ressource stratégique Chevaux apparaît sur la carte du monde.

Ecriture : vous permet d'établir des ambassades, de signer des accords de droit de passage et d'alliance militaire et d'établir des communications commerciales avec d'autres civilisations.

Avancées du Moyen-Age

Astronomie : permet au commerce d'avoir lieu sur les cases de mer.

Ingénierie : les travailleurs peuvent planter des forêts. Grâce aux ponts, le bonus de mouvement s'applique lorsque des unités traversent un fleuve sur une route.

Poudre à canon : la ressource stratégique Salpêtre apparaît sur la carte du monde.

Magnétisme : permet le commerce sur les cases d'océan.

Navigation : permet le commerce sur les cases d'océan.

Avancées de l'époque industrielle

Electricité : les travailleurs peuvent irriguer à partir de n'importe quelle source d'eau.

Nationalisme : vous autorise à signer des pactes de protection mutuelle et des embargos commerciaux. Le nationalisme vous permet également de mobiliser votre économie : ceci vous permet d'enrôler les citoyens afin de constituer des unités militaires.

Raffinage : la ressource stratégique Pétrole apparaît sur la carte du monde.

Pièces de rechange : la ressource stratégique Caoutchouc apparaît sur la carte du monde. La capacité de travail des unités de travailleurs est doublée.

Machine à vapeur : les travailleurs peuvent transformer les routes en voies ferrées. La ressource stratégique Charbon apparaît sur la carte du monde.

Avancées de l'époque moderne

Fission : la ressource stratégique Uranium apparaît sur la carte du monde.

Moteur fusée : la ressource stratégique Aluminium apparaît sur la carte du monde.

10 MERVEILLES

"On mesure la grandeur d'un dirigeant aux monuments qu'il laisse à sa mort."

Une merveille du monde, qu'elle soit grande ou petite, est une réalisation grandiose et impressionnante. Il s'agit d'une œuvre technologique, scientifique ou artistique marquant une étape de l'histoire. Au fil de la progression de votre civilisation, certaines avancées permettront d'entreprendre la création de merveilles du monde. Celles-ci, ainsi que leurs cadettes, les petites merveilles, représentent d'extraordinaires témoignages de la grandeur d'une civilisation et apportent à leurs possesseurs une gloire éternelle et beaucoup d'autres avantages.

Le concept des merveilles

Les deux types de merveilles peuvent être comparés à des améliorations urbaines hors du commun dans la mesure où il s'agit de structures (ou de réalisations) qu'il est possible d'entreprendre. Contrairement aux améliorations urbaines, *chaque grande merveille est unique* et n'existe que dans la ville qui l'a construite. Les petites merveilles ne présentent pas ce caractère d'unicité, mais chaque civilisation ne peut en bâtir qu'une.

Les petites merveilles sont des merveilles dont le prestige ne mérite pas le caractère d'unicité ou dont l'utilité est telle qu'il ne serait pas juste (dans le sens où cela rendrait le jeu moins amusant) d'en limiter le bénéfice à une seule civilisation. Les grandes merveilles exigent, à l'image des améliorations urbaines, d'avoir découvert certaines avancées. Les petites merveilles, en revanche, sont rendues possibles lorsqu'une civilisation a accompli certaines réalisations spécifiques. Toutes les civilisations peuvent construire les mêmes petites merveilles, mais seulement après avoir accompli la réalisation exigée.

Chaque merveille apporte des avantages spécifiques à la civilisation qui l'a construite (vous en trouverez la liste dans la description de chaque merveille figurant dans la Civilopédia). Si une grande merveille est capturée (en même temps que la ville où elle se trouve), les avantages qu'elle procure sont transférés à son nouveau propriétaire. Les petites merveilles sont toujours détruites lors de la capture d'une ville.

Si une grande merveille est détruite du fait de l'élimination de la ville où elle se trouve, elle ne pourra jamais être reconstruite. Ses bénéfices seront à jamais perdus pour l'humanité. Par ailleurs, la gloire de certaines merveilles s'éteint au fil du temps. Des objets et des réalisations qui ont suscité l'admiration des habitants de l'antiquité perdent leur éclat aux yeux de l'homme moderne. *Des avancées récentes sont susceptibles d'annuler les avantages procurés par les merveilles anciennes.* Cependant, les avantages culturels d'une merveille continuent à s'accumuler jusqu'à la destruction de celle-ci.

Construction de merveilles

Vous ne pouvez bâtir une grande merveille que si vous avez découvert l'avancée requise (et si la merveille en question n'a pas déjà été construite dans une autre région du monde). Les merveilles peuvent être construites dans n'importe quelle ville et il est possible d'installer plusieurs merveilles dans la même cité.

Si, alors que vous avez entamé la construction d'une merveille, celle-ci est achevée par une autre civilisation, vous devrez reconvertir votre production. Tous les boucliers superflus seront perdus, alors choisissez avec soin.

Les merveilles constituent souvent des projets à long terme, ce qui correspond bien à leur splendeur. Si vous souhaitez achever la construction d'une merveille plus vite que ne le permet la production de boucliers de la ville, une seule solution s'offre à vous : employer un héros.

Destruction des merveilles

Les grandes merveilles ne sont pas détruites lorsque la ville qui les abrite est capturée par l'ennemi. En revanche, si une cité dotée d'une merveille est rasée, la merveille sera perdue à jamais et ne pourra être reconstruite.

Avantages procurés par les merveilles

Chaque merveille possède à la fois des avantages généraux et particuliers. Vous pourrez en découvrir les avantages spécifiques dans l'article correspondant de la Civilopédia ou dans le tableau ci-après. La gloire et les points de culture qu'apporte à votre civilisation

la possession d'une merveille font partie des avantages généraux procurés par ces grandes réalisations ; en outre, ces avantages continuent à s'accumuler même si des avancées entraînent l'obsolescence des avantages particuliers d'une merveille.

Petite merveille	**Effet(s)**
Antique	
Cité interdite	Réduit la corruption comme s'il s'agissait d'une seconde capitale
Epopée héroïque	Augmente la probabilité d'apparition de héros
Haut-fourneau	Augmente de 100 % la production de la ville
Médiévale	
Académie militaire	Permet de construire des armées dans la ville en l'absence de héros
Wall Street	Le trésor rapporte des intérêts à chaque tour de jeu
Industrielle	
Médecine de l'avant	Permet aux unités militaires de récupérer des points de vie en territoire ennemi
Agence de renseignement	Vous permet de mener des missions d'espionnage
Pentagone	La capacité de toutes les armées est accrue
Moderne	
Programme Apollo	Permet la construction d'éléments de vaisseau spatial
IDS	Offre une chance d'intercepter les missiles balistiques intercontinentaux (ICBM)

Merveille du monde	**Effet(s)**
Antique	
Colosse	Augmente d'une unité le commerce dans toutes les cases où vous en produisez
Grande bibliothèque	Vous procure une avancée déjà connue par deux autres nations
Grand phare	Les galères peuvent se déplacer sans danger dans les cases de mer La capacité de mouvement de toutes les unités navales est augmentée de 1
Grande muraille	Double le bonus de défense de toutes vos murailles
	Les potentiels de combat de vos unités sont doublés face aux barbares
Jardins suspendus	Rend heureux trois citoyens satisfaits dans la ville et un dans chaque autre cité
Oracle	Double l'effet de bonheur de tous les temples dans vos villes
Pyramides	Dote d'un grenier toutes vos villes situées sur le même continent

Merveille du monde	Effet(s)
Médiéval	
Société commerciale d'Adam Smith	Paie l'entretien de toutes les améliorations urbaines liées au commerce
Observatoire de Copernic	Double la recherche dans la cité où il se trouve
Cathédrale de J.-S. Bach	Rend satisfaits 2 citoyens mécontents dans chaque ville du même continent
Atelier de Léonard	Réduit de 50 % le coût de mise à niveau des unités
Grand voyage de Magellan	Toutes vos unités navales gagnent un point de mouvement
Chapelle de Michel-Ange	Double l'effet de bonheur de toutes les cathédrales
Université de Newton	Double la capacité de recherche de la ville qui l'abrite
Théâtre de Shakespeare	Rend satisfaits 8 citoyens mécontents
Art de la guerre de Sun Tzu	Apporte à toutes vos villes les avantages d'une caserne
Industrielle	
Hoover Dam	Procure à toutes vos villes du même continent les avantages d'une centrale hydroélectrique
Nations Unies	Permet d'envisager la victoire diplomatique
Théorie de l'évolution	Procure gratuitement deux avancées de civilisation
Suffrage universel	Réduit le découragement lié à la guerre dans toutes vos villes
Moderne	
Remède contre le cancer	Rend satisfait un citoyen mécontent dans chacune de vos villes
Longévité	La population des villes augmente de deux citoyens (au lieu d'un) lorsque la case de stockage de nourriture est remplie
Projet SETI	Double la capacité de recherche de la ville qui l'abrite
Projet Manhattan	Permet à toutes les civilisations de construire des armes nucléaires

GESTION DE VOS VILLES

"Les villes sont comme des amants. Traitez-les bien – mais pas trop – et vous en obtiendrez tout ce que vous voulez."

Chaque cité présente des moyens et des besoins spécifiques et réclame à ce titre une gestion adaptée. Vous devez tenir compte de multiples objectifs lorsque vous gérez une ville : assurer la croissance de la population, maximiser un développement économique équilibré (nourriture et produits manufacturés), générer des revenus commerciaux afin de financer la recherche et le trésor et construire des améliorations et unités utiles, le tout en assurant la satisfaction de la population afin d'éviter les émeutes. Pour croître et prospérer, les villes doivent trouver le juste équilibre entre production économique et satisfaction des besoins des citoyens en matière d'infrastructures et de services.

Concepts de gestion des villes

Lorsque la taille de votre ville augmente, sa population s'accroît et elle produit de plus en plus de pain (nourriture), de boucliers (production), et de commerce. Dans le cadre de la gestion de la ville, on trouve un autre niveau de concepts traitant de la transformation de ces éléments en produits utilisables. Reportez-vous à l'affichage de la ville pendant que vous lisez ces lignes.

Le pain nourrit votre population. Lorsqu'une ville produit davantage de nourriture que n'en consomme sa population à chaque tour, le surplus s'accumule dans la case de stockage de nourriture. Lorsque cette case est pleine, un nouveau citoyen vient s'ajouter au registre de la population et la taille de la ville augmente. Si la production de

nourriture lors de chaque tour est insuffisante pour alimenter la population, ce déficit est enregistré et des stocks sont ponctionnés dans la case de stockage de nourriture. Si la case en question se vide, un citoyen est rayé du registre de la population et la taille de la cité diminue.

Les joueurs expérimentés remarqueront que les unités militaires ne nécessitent plus d'entretien sous la forme de boucliers produits par leur ville d'origine. Leur entretien est désormais assuré par le trésor. Les unités de colons et de travailleurs ne réclament pas de nourriture de la part de leur ville d'origine. Elles aussi, comme toutes les autres unités, sont entretenues par le trésor.

Les boucliers alimentent votre production industrielle. Lorsqu'une cité produit des boucliers, ceux-ci s'accumulent dans la case de production. Lorsque la case de production est remplie, la ville construit quelque chose. Elle peut produire trois types d'objets : des unités qui se déplacent sur la carte (comme les colons et les chars antiques), des améliorations urbaines liées à la ville qui les a bâties (comme les bibliothèques et les aqueducs) et des merveilles du monde qui procurent d'importants avantages à la civilisation qui les réalise (comme les pyramides ou le grand phare). Le régime politique en vigueur et la distance séparant vos cités les plus éloignées de votre palais influent sur la production de boucliers. La capacité de production est souvent atteinte par le gaspillage. Vous trouverez plus de détails à propos du gaspillage dans le paragraphe "Concepts de gestion d'empire" du **chapitre 12 : Gestion de votre empire.**

Le commerce procure les revenus fiscaux nécessaires à la maintenance des infrastructures, au paiement des forces armées et au financement de la recherche scientifique. Les revenus commerciaux sont répartis en fonction du taux de fiscalité retenu. Vous contrôlez la part de rentrées fiscales affectée à la science et aux distractions. Le reste est versé au trésor après déduction des coûts d'entretien consacrés aux unités et aux améliorations urbaines et des autres dépenses. Les revenus commerciaux peuvent également être dissipés du fait de la corruption. Le régime politique en vigueur et la distance des villes par rapport à votre palais influent sur le niveau de corruption d'une ville. Vous trouverez plus de détails à propos de la corruption dans le paragraphe "Concepts de gestion d'empire" du **chapitre 12 : Gestion de votre empire**.

Le registre de la population contient bien plus d'informations que le simple nombre de citoyens peuplant votre ville. Il indique également la nationalité de vos citoyens et leur niveau général de satisfaction. Les icones des citoyens peuvent présenter quatre attitudes distinctes : *heureux*, *satisfait*, *mécontent* et *opposant*. Lorsque vous commencerez à construire des villes, leurs citoyens seront satisfaits. Avec la croissance de la population, certains d'entre eux deviendront mécontents. Les citoyens heureux devront équilibrer les citoyens mécontents ou la ville connaîtra des *émeutes*. Les émeutes sont un fléau aux conséquences fâcheuses, comme nous le verrons bientôt. Lorsque vous vous emparez d'une cité d'une autre nationalité (mais non lorsque vous reprenez à l'ennemi l'une de vos propres villes), une partie de la population s'oppose à votre règne. Il en sera ainsi jusqu'à ce vous fassiez la paix avec leur nation d'origine ou

"gagniez leur cœur" et les convainquiez d'adopter votre culture – et de reprendre le travail (ces citoyens conserveront néanmoins leur nationalité).

Pour l'instant, il vous faut savoir qu'il existe plusieurs moyens d'augmenter le bonheur de vos citoyens : *construire des améliorations urbaines spécifique* telles que les temples et cathédrales (voir "Améliorations urbaines" ci-après), *redéployer des unités militaire* (vous trouverez l'explication de la police militaire et des effets du service à l'étranger dans le paragraphe "Rétablir l'ordre", un peu plus loin), *permettre à vos villes d'accéder à des produits de luxe et accroître la part des impôts consacrée aux distractions* (pour plus de détails à ce sujet, voir le paragraphe "Registre de la population" du **chapitre 15 : Référence : Ecran par écran).**

Croissance de la population

Assurer la croissance de la population d'une ville revêt une grande importance dans la mesure où chaque citoyen supplémentaire apporte quelque chose à votre civilisation. Chaque nouveau citoyen va en effet exploiter une nouvelle case de la zone exploitable de la ville jusqu'à ce que toutes les cases soient exploitées. Au-delà, chaque nouveau citoyen deviendra un spécialiste. Par conséquent, la croissance de la population augmente votre puissance économique et, par la même occasion, celle de votre civilisation. La taille de la population est un élément important du calcul du score final et permet d'évaluer la qualité de votre règne.

- Un *bourg* compte 1 à 6 citoyens.
- Il devient une *ville* lorsque sa population est comprise entre 7 et 12 citoyens.
- Au-delà de 12 citoyens, une ville devient une *métropole*.

Développement des ressources

Les citoyens d'une ville exploitant le terrain situé à proximité extraient les ressources économiques situées dans la zone exploitable de la ville. Vous chercherez parfois, en fonction des besoins de votre civilisation, à privilégier la production industrielle d'une ville par rapport aux deux autres types de production. A d'autres moments, vous favoriserez les revenus commerciaux. A d'autres époques encore, la croissance brute de la population représentera l'objectif principal.

Il est possible d'ajuster la production d'une ville en redéployant les citoyens dans l'affichage de la ville. Si vous apercevez des icones de ressources sur une case de terrain de la ville, cela signifie que la case en question est exploitée par un citoyen. Cliquez sur cette case pour libérer le citoyen de sa tâche et en faire un amuseur. Cliquez maintenant sur une case de terrain vide afin de remettre l'amuseur au travail. En déplaçant les citoyens sur l'affichage de la ville, vous déterminerez le ratio de production (nourriture/matières premières/commerces) optimal de la cité considérée.

La présence d'un amuseur dans le registre de la population modifiera l'attitude d'un ou plusieurs citoyens. Pour plus de détails sur ce type de réaction, reportez-vous au paragraphe "Bonheur et émeutes" situé un peu plus loin.

Revenus fiscaux

Le pourcentage de revenus commerciaux versé au trésor est déterminé par les taux de financement de la recherche et de subvention des distractions définis dans l'écran du conseiller à l'intérieur. Mais à quoi peuvent bien servir ces revenus fiscaux ?

- Il vous faut de l'argent afin de payer l'entretien de vos unités, du moins celles situées au-delà de votre quota d'unités "gratuites" (ce quota varie en fonction du régime politique. Ce point est abordé au paragraphe "Régimes politiques" du **chapitre 12 : Gestion de votre empire)**.
- La maintenance de nombreuses améliorations urbaines coûte de l'argent à chaque tour de jeu.
- Il est parfois possible d'accélérer une production industrielle en payant (voir "Travaux urgents" un peu plus loin).
- Les missions d'espionnage vous coûteront de l'argent, en particulier les campagnes de propagande destinées à faire basculer une ville dans votre camp (voir le paragraphe "Espionnage" du **chapitre 13 : Diplomatie et commerce)**.
- Enfin, mais non des moindres, l'argent est un moyen d'échange bien utile lors des négociations avec vos voisins (voir le paragraphe "Conduite de la diplomatie" du **chapitre 13 : Diplomatie et commerce)**.

La somme des revenus fiscaux de toutes vos villes, après déduction des pourcentages affectés à la recherche et aux distractions, doit excéder les dépenses de maintenance des améliorations et d'entretien des unités avant de pouvoir s'accumuler dans votre trésor. Il n'est pas nécessaire que chaque cité rapporte de l'argent, mais il faut qu'un nombre suffisant de cités soient bénéficiaires pour couvrir les dépenses de votre civilisation ; dans le cas contraire, le trésor sera ponctionné afin de couvrir le déficit. Vous pourrez suivre l'état de votre trésor

en consultant la ligne correspondante de la case d'informations ou vérifier auprès du conseiller à l'intérieur l'état du surplus ou du déficit.

Certaines cités sont peu adaptées à la production industrielle en raison du terrain ou d'autres facteurs, mais peuvent néanmoins constituer de fructueux centres de commerce capables de générer d'importants revenus fiscaux. Si la production de nouveaux objets (unités ou améliorations) en un lieu donné ne présente plus d'intérêt à vos yeux, vous pouvez ordonner à la ville de construire de la "richesse" en convertissant ses boucliers en or.

Recherche scientifique

Plus la contribution de chaque ville à la recherche sera élevée, plus votre civilisation découvrira rapidement de nouvelles avancées. Le taux de financement de la recherche que vous définirez déterminera la "quantité de recherche" effectuée dans chaque ville (pour plus de détails sur l'ajustement du taux de recherche, reportez-vous au paragraphe "Conseillers" du **chapitre 15 : Référence : Ecran par écran)**.

Vous pouvez influer sur la contribution d'une ville à la recherche en ajustant la quantité de revenus commerciaux qu'elle génère (la recherche constitue une fraction des revenus commerciaux), en créant des scientifiques et en bâtissant certaines améliorations urbaines. Ces améliorations sont la bibliothèque, l'université et le laboratoire de recherche, plus quelques merveilles. Le **chapitre 9 : Avancées de civilisation** présente en détail le mode de lecture de l'arborescence des avancées.

Distractions

Plus une cité investit dans les distractions, plus sa population sera heureuse. Le taux de subvention consacré aux distractions détermine le nombre de visages heureux "bonus" créés dans chaque ville (pour plus de détails sur l'ajustement des taux de recherche et de distractions, reportez-vous au paragraphe "Conseillers" du **chapitre 15 : Référence : Ecran par écran)**.

Production industrielle

Les cités les plus précieuses peuvent être celles qui disposent de la plus importante capacité industrielle, c'est-à-dire les villes générant le plus grand nombre de boucliers. Ces villes sont capables de produire rapidement les unités militaires coûteuses qui vous permettront d'étendre le pouvoir de votre civilisation. Ce sont également les plus à même de produire des merveilles du monde, dans la mesure où la création de ces merveilles exige généralement des quantités gigantesques de boucliers. La gestion des villes est une activité dynamique : vous devrez régulièrement suivre la production de vos villes afin de vous assurer que vous produisez bien les objets dont vous avez le plus besoin.

Plusieurs éléments influencent la production de boucliers d'une ville. Le plus important est le terrain situé dans la zone exploitable dans la mesure où il arrive que des citoyens travaillent sur des cases ne produisant aucun bouclier (pour plus d'explications à ce sujet, reportez-vous au **chapitre 7 : Terrain et mouvements).** Vous constaterez qu'il peut être rentable de faire aménager le terrain situé dans la zone exploitable d'une ville par des travailleurs afin de produire plus de ressources ou des ressources différentes. Au-delà du terrain, le régime politique en vigueur peut affecter la productivité d'une ville (pour en savoir plus sur ces contraintes, lisez le paragraphe "Régimes politiques" du chapitre suivant).

Plusieurs stratégies permettent de modifier la capacité industrielle. La plus simple consiste à redéployer les citoyens dans l'affichage de la ville afin qu'ils produisent davantage de boucliers (les instructions figurent au paragraphe "Développement des ressources", un peu plus haut). Vous pouvez également charger une ou plusieurs unités de travailleurs d'aménager le terrain situé dans la zone exploitable afin qu'il génère davantage de boucliers. Au sein de chaque ville, vous pouvez ordonner la construction d'améliorations telles qu'une usine, une centrale hydroélectrique (ou un autre type de centrale), un combinat ou une plate-forme off-shore afin d'augmenter la production de boucliers. Plusieurs merveilles influent également sur la production de boucliers. Pour découvrir la liste de toutes les améliorations urbaines et merveilles appropriées, consultez la Civilopédia : elle indique le coût de construction et de maintenance de chaque objet ainsi que les avancées nécessaires à sa construction.

Note aux joueurs expérimentés

Il n'existe *aucune pénalité* au changement de production en cours de projet, sauf si le coût du nouveau projet est inférieur au nombre de boucliers déjà accumulés, auquel cas les boucliers superflus sont perdus.

Gouverneurs de la ville

En jouant, vous vous apercevrez que lorsqu'une cité a achevé la construction d'un projet, elle en sélectionne un autre sans vous demander votre avis. Ceci est l'œuvre des gouverneurs de la ville. Si vous ne leur communiquez pas d'instructions spécifiques, ces gouverneurs sélectionneront la production suivante en tâchant de deviner vos désirs. Leurs estimations sont fondées sur l'historique des ordres de production que vous aurez donnés depuis le début de la partie.

Les gouverneurs peuvent se révéler très utiles, mais seulement s'ils interprètent correctement vos ordres antérieurs. Afin de réduire les problèmes, vous pouvez transmettre à vos gouverneurs des directives concrètes afin de guider leur sélection des projets. Dans l'affichage de la ville, appuyez sur [G] pour donner vos instructions aux gouverneurs de cette ville.

Vous pouvez émettre des ordres concernant une seule ville, toutes les villes d'un continent ou l'ensemble de vos cités. La page générale des gouverneurs offre les possibilités suivantes :

- **Gérer les citoyens :** vous donnez délégation aux gouverneurs pour gérer l'affectation des citoyens sur les cases de terrain de la zone exploitable de la ville. Les trois possibilités ci-dessous vous permettent de leur indiquer vos priorités en la matière. Si vous en sélectionnez plusieurs, les gouverneurs établiront un équilibre entre les priorités que vous aurez indiquées.
  - **Privilégier la nourriture :** ordonne aux gouverneurs de maximiser la production de nourriture.
  - **Privilégier les boucliers :** ordonne aux gouverneurs de maximiser la production de boucliers.
  - **Privilégier le commerce :** ordonne aux gouverneurs de maximiser la production de commerce.
- **Gérer la production :** vous donnez délégation aux gouverneurs pour sélectionner les projets de construction qui leur semblent les plus adaptés. Les deux possibilités suivantes vous permettent d'imposer des limites à leurs choix.
  - **Ne jamais construire de merveille :** ordonne aux gouverneurs de ne jamais entamer la construction d'une merveille.
  - **Ne jamais construire de petite merveille :** ordonne aux gouverneurs de ne jamais entamer la construction d'une petite merveille.

Cliquez sur le bouton de production pour accéder à la page de production des gouverneurs. Vous pourrez ici leur donner des ordres de production plus précis. Vous pourrez, pour chacun des choix proposés, définir précisément la fréquence à laquelle les gouverneurs doivent choisir la production considérée. Ceci procure aux gouverneurs une liste de priorités. Cette liste porte sur les éléments suivants :

- **Unités terrestres offensives :** ces unités sont meilleures en attaque qu'en défense.
- **Unités terrestres défensives :** ces unités sont meilleures en défense qu'en attaque.
- **Unités d'artillerie :** ces unités ne peuvent effectuer que des bombardements offensifs, comme les catapultes.
- **Unités de colons.**
- **Unités de travailleurs.**
- **Unités navales.**

- **Unités aériennes.**
- **Croissance :** améliorations urbaines augmentant le taux de croissance de la population de la ville.
- **Boucliers :** améliorations urbaines augmentant la production de boucliers de la ville.
- **Bonheur :** améliorations urbaines augmentant le bonheur des citoyens.
- **Science :** améliorations urbaines favorisant la recherche scientifique.
- **Richesse :** améliorations urbaines favorisant la génération de revenus fiscaux.
- **Commerce :** améliorations urbaines favorisant la génération de revenus commerciaux.
- **Unités d'exploration :** unités dont la fonction principale est l'exploration, comme les éclaireurs et explorateurs.
- **Culture :** améliorations urbaines favorisant l'influence culturelle de la ville.

Protection de la ville

Une gestion économique parfaite est inutile (voire néfaste) si la ville en question est pillée par des barbares ou capturée par une civilisation rivale. Par conséquent, votre plan de gestion doit prendre en compte la défense de chaque ville.

Unités militaires

Le minimum, pour assurer la défense d'une ville, consiste à y laisser une unité militaire disposant, de préférence, d'un bon potentiel défensif. Une deuxième unité de défenseurs pourra servir de renforts au cas où la première serait détruite (pour plus de détails au sujet du combat, consultez le paragraphe “Unités militaires” du **chapitre 8 : Unités**). Une unité capable de frapper les ennemis situés dans une case adjacente à la ville permet des les affaiblir, voire de les détruire avant qu'ils ne puissent eux-mêmes lancer une attaque. Mettez en garnison toutes les unités que vous songez à affecter à la défense d'une ville : les unités en garnison voient le potentiel de défense accru, ainsi qu'il est indiqué au paragraphe “Unités militaires” du **chapitre 8 : Unités.**

Taille de la ville et murailles

Les capacités de défense des unités protégeant une ville dépendent de la taille de la ville en question. Un bourg ne procure aucun bonus défensif, une ville procure un bonus de 50 % et une métropole apporte un bonus de 100 %. Il est néanmoins possible de construire des murailles

dans un bourg afin de lui octroyer une capacité de défense égale à celle d'une ville de taille 7 (les murailles n'ont aucun effet sur la défense d'une cité de taille supérieure ou égale à 7). Les bonus liés au terrain sont pris en compte avant l'intégration de ceux liés à la taille de la ville et aux murailles. Certaines unités peuvent détruire les murailles grâce à leur capacité de bombardement.

Améliorations urbaines

Les améliorations urbaines représen-tent les infrastruc-tures commerciales, bureaucratiques, éducatives et de travaux publics permettant l'ap-parition de cités vastes et efficaces. Elles permettent en outre d'établir et de renforcer l'identité culturelle de la ville. Dans le monde réel, la population très dense de New York City est très dépendante du réseau de métro et des centrales électriques assez lointaines qui l'alimentent en énergie. La ville de Los Angeles, située dans un désert, est en majeure partie alimentée en eau par des fleuves distants de plusieurs centaines de kilomètres. Paris est renommé dans le monde entier pour ses musées et son soutien traditionnel à toutes les formes d'art.

Les améliorations revêtent une importance cruciale pour la croissance et l'importance des villes. Leur insuffisance ou leur inadéquation peut limiter le potentiel d'une ville. Chaque amélioration procure un service ou permet à la ville de fonctionner avec une plus grande efficacité. Vous allez devoir choisir avec soin quelle amélioration construire au moment opportun. Votre ville a-t-elle besoin d'un marché ou d'une bibliothèque ? Un tribunal sera-t-il plus ou moins utile qu'une cathédrale ? Un temple accélérera-t-il l'élargissement de vos frontières ? Certaines améliorations ont des effets directs sur les unités militaires. Une caserne, par exemple, produit des unités terrestres de niveau Vétéran. D'autres font progresser la production de la ville, rendent les citoyens plus heureux ou facilitent la défense de la cité.

Les frontières d'une cité déterminent quelles sont les ressources stratégiques et les produits de luxe situés à proximité dont vous pouvez tirer profit. L'élargissement de ces frontières est déterminé par le développement culturel de la ville. Vous ne pourrez réellement progresser que si vous construisez et entretenez des améliorations qui contribuent à la croissance culturelle de la ville (telles que les temples et les bibliothèques).

Certaines combinaisons d'améliorations augmentent considérablement la production d'une ville, mais il existe quelques restrictions à ces avantages. La présentation détaillée de chaque amélioration dépasse le cadre de ce manuel, mais sachez que chacune d'elles figure dans la Civilopédia. Chaque article présente le coût de construction, les avantages procurés, et le coût de maintenance d'une amélioration ainsi que les conditions pouvant entraîner son obsolescence ou son dysfonctionnement, aussi n'hésitez pas à les consulter.

Perte d'améliorations

Les améliorations ne sont pas invulnérables et il est impossible de garantir qu'elles serviront à jamais une cité en perpétuelle évolution. Elles sont vulnérables au sabotage ou au bombardement. Si vous devez faire face à un besoin d'argent impérieux, il vous est même possible de vendre une amélioration. Toutes les petites merveilles d'une ville sont détruites lors de sa capture. Et rappelons que toutes les améliorations d'une cité disparaissent bien entendu si la ville est rasée.

Sabotage

Les espions d'une civilisation rivale peuvent tenter de saboter les infrastructures de votre cité, tout comme vous pouvez essayer de saboter les siennes. Ceci peut réduire à néant les efforts de production en cours ; pour plus de détails au sujet des actions "diplomatiques", reportez-vous au **chapitre 13 : Diplomatie et commerce** (sachez néanmoins qu'il existe des moyens de défense contre ce type d'attaque).

Vente d'améliorations

Pour renflouer vos finances, ouvrez l'affichage de la ville considérée et examinez le registre des améliorations. Toute amélioration autre qu'une merveille peut être vendue. Cliquez à l'aide du bouton droit sur le nom d'une amélioration dont vous pouvez vous passer afin de la vendre. Une boîte de dialogue vous indiquera combien vous rapporterait cette vente dans la ville en question et quel serait le fruit de la vente de toutes les améliorations de ce type dans l'ensemble de vos villes qui en sont équipées. Cliquez sur OK pour confirmer la vente. Si vous la vendez, l'amélioration disparaît de la ville et la somme correspondante est versée à votre trésor.

La vente d'améliorations peut se révéler utile si vous êtes à court d'argent. Elle est également intéressante lorsque vous êtes attaqué et ne pouvez guère espérer défendre ou récupérer la ville en question. En vendant des améliorations, vous réduisez sa valeur aux yeux de l'ennemi et "sauvez les meubles" avant la capture de la ville. Il est impossible de vendre une merveille du monde.

Travaux urgents

Il est parfois impératif de bénéficier immédiatement, et non 20 tours plus tard, des avantages d'une amélioration. Si votre régime politique l'autorise et si vous disposez des fonds suffisants, vous pouvez accélérer l'achèvement d'une amélioration en payant. Mais cette accélération a un coût : vos citoyens sont payés au tarif de nuit et les prix des matières premières grimpent. Au total, les travaux urgents coûtent, en or, quatre fois le nombre de boucliers restant à produire. Il est impossible de payer pour achever une merveille du monde.

Certains régimes politiques ne permettent pas d'utiliser la procédure de travaux urgents. Mais il reste possible de "dépenser" des points de population pour accélérer la production. Vos contremaîtres utilisent alors tous les moyens à leur disposition afin de faire trimer vos citoyens sans les augmenter (y compris la violence physique). Comme vous pouvez l'imaginer, les gens n'aiment guère travailler dans ces conditions et chercheront à quitter la ville. Au moment où le travail sera achevé, l'émigration aura réduit la taille de la ville. Il est impossible de dépenser des points de population pour accélérer la construction d'une merveille du monde.

Pour accélérer les travaux sans faire appel à l'une de ces deux coûteuses méthodes, vous disposez normalement de deux possibilités. Toute unité dissoute dans une ville apporte une partie de son coût en boucliers au projet de construction en cours, qu'il s'agisse d'une amélioration ou d'une autre unité. L'autre méthode consiste à défricher les forêts situées dans la zone exploitable de la ville. Les ressources ainsi acquises sont directement injectées dans le projet en cours.

Un moyen d'accomplir un travail dans un temps record suppose de disposer d'un héros et de ne pas l'avoir déjà consommé en créant une armée. Un héros, lorsqu'il pénètre dans une ville, peut achever la construction en cours, quelle qu'en soit la nature. Le héros étant consommé dans le processus, ce n'est pas une action à entreprendre à la légère. Il s'agit de la seule méthode réellement efficace d'accélération de la production d'une merveille du monde. Les héros actuellement disponibles sont indiqués dans l'écran du conseiller militaire.

Les objets achevés grâce à une procédure de travaux urgents étant disponibles au début de votre tour de jeu suivant, il n' y a aucun intérêt à précipiter la construction d'objets qui auraient été de toute manière terminés au tour prochain. Pour déterminer si un objet sera terminé au tour suivant, consultez l'affichage de la ville. Le nombre de tours restant avant l'achèvement de l'objet est indiqué dans la case de production et sous la ville dans l'écran de la carte.

Culture

Définir la culture est un exercice difficile. Elle englobe tout ce qui confère à une civilisation sa cohésion sociale, procure à ses habitants le sentiment d'appartenir à quelque chose de plus grand

qu'eux-mêmes. La culture contribue aux sentiments de nationalité et d'identité ainsi qu'à la volonté de s'opposer à ce qui est étranger. Une culture puissante est par ailleurs capable d'impressionner les autres nations.

De nombreux éléments nourrissent la puissance culturelle d'une ville. Les améliorations, en particulier celles considérées comme instructives ou édifiantes (comme une bibliothèque ou un temple) augmentent la culture d'une ville. Il en va de même des deux types de merveilles. Plus une chose perdure, plus elle devient vénérable, contribuant ainsi davantage à la culture d'une ville. Vous trouverez ci-après le nombre de points apportés par les divers bâtiments lors de chaque tour de jeu. Néanmoins, une civilisation en guerre ne pouvant guère prétendre au titre de champion culturel, ce nombre de points est alors divisé par deux...

Améliorations urbaines

Cathédrale	3
Colisée	2
Bibliothèque	3
Palais	1
Laboratoire de recherche	2
Temple	2
Université	4

Petites merveilles

Programme Apollo	3
Médecine de l'avant	1
Cité interdite	3
Epopée héroïque	4
Agence de renseignement	1
Haut-fourneau	2
Académie militaire	1
IDS	1
Pentagone	1
Wall Street	2

Merveilles du monde

Société commerciale d'Adam Smith	3
Observatoire de Copernic	4
Remède contre le cancer	5
Hoover Dam	3
Grande cathédrale de J.-S. Bach	5
Atelier d'invention de Léonard	2
Longévité	3
Grand voyage de Magellan	3
Chapelle Sixtine de Michel-Ange	4
Grande université de Newton	5
Projet SETI	3
Théâtre du Globe de Shakespeare	5
Art de la guerre de Sun Tzu	2
Colosse	3
Grande bibliothèque	5
Grand phare	2
Grande muraille	2
Jardins suspendus	4
Projet Manhattan	2
Oracle	4
Pyramides	4
Nations-Unies	4
Théorie de l'évolution	3
Suffrage universel	4

A quoi sert toute cette culture ? Elle étend la *sphère d'influence* culturelle de la ville et participe à la domination culturelle globale de votre civilisation. Nous aborderons la culture de votre civilisation au prochain chapitre : c'est la sphère d'influence qui importe à l'échelon de la ville.

Plus la valeur culturelle d'une ville est élevée, plus la zone située à l'intérieur de ses frontières est étendue. Toutes les cases concernées sont considérées comme faisant partie de votre territoire, et vous êtes en droit de réclamer le départ des unités ennemies qui y pénétreraient. Votre civilisation bénéficie, sans devoir recourir à une colonie, des ressources stratégiques et produits de luxe reliés à vos villes qui se trouvent à l'intérieur de votre sphère d'influence. Vous pouvez voir en permanence tout le terrain situé à l'intérieur de cette sphère d'influence, qu'une de vos unités se trouve ou non à proximité. Enfin, et non des moindres, les unités des autres civilisations ne profitent pas, lorsqu'elles se trouvent sur votre territoire, des bonus de mouvement apportés par les routes et voies ferrées.

Il est judicieux d'aider toute ville, et en particulier celles qui se trouvent en marge de votre civilisation, à élargir sa sphère d'influence. La défense demeure la priorité, mais lorsqu'elle est raisonnablement assurée, il convient de songer à construire des améliorations plus civilisées. Le plus tôt sera le mieux car plus une amélioration sera ancienne, plus son effet sur votre culture sera important.

Bonheur et émeutes

Il est extrêmement important d'assimiler la notion de bonheur ainsi que la traduction dans les faits de l'état opposé au bonheur, à savoir les émeutes. Les citoyens des villes peuvent adopter quatre attitudes ou états émotionnels distincts : bonheur, satisfaction, mécontentement et opposition. Les premiers citoyens de votre première cité sont satisfaits. Avec l'accroissement de la population de la ville, la concurrence en matière d'emploi, de biens et de services s'accroît. Au bout d'un moment, en fonction du niveau de difficulté retenu et des conditions économiques régnant dans la ville, certains citoyens commencent à grogner et à faire preuve de mécontentement. Si vous n'intervenez pas activement dans la vie de la cité lorsque la population commence à augmenter, l'attitude des citoyens tendra naturellement vers le mécontentement.

Que peut-on faire pour contrer cette tendance ? Si votre population connaît déjà des émeutes en raison d'un déséquilibre entre les attitudes, il vous faut prendre des mesures immédiates telles que celles mentionnées au paragraphe "Rétablir l'ordre" situé un peu plus loin. En revanche, il n'est pas nécessaire d'attendre l'apparition d'une crise ; vous pouvez assurer la satisfaction de vos citoyens en adoptant une démarche à plus long terme et en leur procurant des services dès que la demande est imminente ou même bien avant qu'ils ne les réclament.

Heureux

Satisfait

Mécontent

Opposant

Deux situations particulières peuvent, par ailleurs, accroître le mécontentement de vos populations. Si vous avez adopté un régime représentatif (république ou démocratie), *le découragement lié à la guerre* rend vos citoyens mécontents. Plus longtemps vous serez en guerre, plus vos citoyens se lasseront et se démoraliseront. Les facteurs les plus importants du découragement lié à la guerre sont : le stationnement d'unités sur le territoire d'une civilisation rivale, la présence d'unités ennemies sur votre territoire, la déclaration de guerre et le combat proprement dit. Le fait qu'une nation rivale vous déclare la guerre réduit ce découragement dans la mesure où cela soulage les populations des incertitudes et des tensions précédant la guerre. Par ailleurs, lorsque vous capturez une ville ennemie, sa population conserve sa nationalité. Si vous êtes, par la suite, de nouveau en guerre avec leur nation d'origine, vous mécontenterez probablement ces citoyens.

Opposition

Lorsque vous capturez une cité ennemie, il est probable qu'une partie de sa population l'acceptera difficilement. Ces citoyens s'opposeront à l'occupation de leur ville par vos troupes. Il est impossible d'affecter ces opposants à l'exploitation du terrain environnant. Le seul moyen de faire taire ces opposants consiste à déployer des troupes dans la ville capturée. La présence des soldats et le temps viendront à bout de la résistance. Votre culture et votre régime politique influeront sur la rapidité de disparition des opposants.

La tendance à l'opposition a pour fondement la nationalité des citoyens en question. Ainsi, si vous conquérez une ville romaine, les citoyens

Ce n'est pas bon signe

romains s'opposeront probablement à vous. En revanche, si vous reprenez l'une de vos villes aux Romains, les habitants qui étaient à l'origine citoyens de votre civilisation ne manifesteront aucune opposition. Tous les citoyens créés après la capture de la ville par les Romains sont en revanche susceptibles de s'opposer à vous, car ils se considèrent comme Romains.

Le temps nécessaire à la disparition de l'opposition dépend de plusieurs facteurs. Une culture plus impressionnante, un régime politique accordant davantage de libertés individuelles et un plus grand nombre de produits de luxe jouent naturellement en votre faveur. Même après la disparition de toute opposition active, les citoyens conservent longtemps leur nationalité d'origine (on peut comparer cette durée à l'écoulement de plusieurs générations). Finalement, ils sont assimilés par votre civilisation et leur nationalité change.

Note : il est impossible de lancer une procédure de travaux urgents dans une ville comptant des opposants.

Emeutes

Ainsi que nous l'avons indiqué au paragraphe “Concepts de gestion des villes”, les cités qui ne parviennent pas à maintenir un nombre de citoyens heureux supérieur au nombre de mécontents connaissent des émeutes. Les villes victimes d'émeutes suspendent toute production. Si une ville connaissant des émeutes abrite une centrale

Il va falloir régler ça.

nucléaire, elle risque de connaître une fusion de cœur de réacteur en raison de l'affaiblissement des mesures de sécurité (voir à ce sujet le paragraphe “Fusion de cœur de réacteur” du **chapitre 7 : Terrain et mouvements**). Maintenir la stabilité d'une ville constitue une priorité de niveau très élevé.

Une cité connaît des émeutes lorsque le nombre de citoyens mécontents dépasse le nombre d'habitants heureux. Les citoyens satisfaits et les spécialistes ne sont pas pris en compte dans ce calcul. Lorsque l'ordre est rétabli, la ville reprend ses activités habituelles au début du tour suivant. Il existe plusieurs moyens de rétablir l'ordre.

Rétablir l'ordre

Comment ramener l'ordre dans une ville en proie aux émeutes ? Eh bien, en employant les méthodes mêmes qui permettent, en temps normal, d'assurer le bonheur des citoyens :

- Vous pouvez extraire un ou plusieurs citoyens de leur case de travail pour en faire des amuseurs. Ceci augmente le nombre d'habitants heureux. Mais, ce faisant, prenez garde à ne pas engendrer de pénurie de nourriture ou de ressources susceptible de déclencher une famine ou d'autres problèmes.
- Vous pouvez, dans certains cas, relier la ville en question à une source de produits de luxe. Augmenter la disponibilité des produits de luxe transforme certains citoyens satisfaits en citoyens heureux, ce qui permet de rétablir l'équilibre vis-à-vis des citoyens mécontents.
- Vous pouvez ouvrir l'écran du conseiller à l'intérieur afin d'accroître les revenus accordés aux distractions chaque tour.
- Si le régime politique de votre civilisation est le despotisme, la monarchie ou le communisme, vous pouvez faire appel à la police militaire pour rétablir l'ordre dans une ville. Un petit nombre d'unités militaires disposant chacune d'un facteur d'attaque supérieur ou égal à un peut être stationné dans une ville pour y faire office de police militaire. Chaque unité militaire transforme un citoyen mécontent en citoyen satisfait.

Journée de " Gloire à notre dirigeant ! "

Si la population d'une ville est suffisamment heureuse (pas la population de toute votre civilisation, juste celle de cette cité), elle organisera spontanément une célébration à la gloire de votre règne. La population déclarera une journée de " Gloire à notre dirigeant ! " afin de vous remercier pour la prospérité qu'elle doit à votre gestion éclairée. Si les circonstances présidant à cette atmosphère de fête perdurent, la ville pourra, selon le type de régime politique en place, en tirer quelques avantages. Vous verrez apparaître les effets de cette célébration lors du premier *tour complet* suivant la fête (c'est-à-dire un tour *après* l'annonce de la fête).

Pour déclencher un jour de célébration, une cité doit remplir les conditions suivantes :

- La ville ne doit compter aucun citoyen mécontent.
- Il doit y avoir au moins autant de citoyens heureux que de citoyens satisfaits.
- La population de la ville doit être supérieure ou égale à 6.

Ainsi, une ville comptant cinq citoyens heureux, quatre citoyens satisfaits et aucun citoyen mécontent organisera une célébration. Une cité comprenant dix citoyens heureux, trois citoyens satisfaits et un citoyen mécontent ne le fera pas.

La répétition de journées de " Gloire à notre dirigeant ! " réduit les niveaux de gaspillage et de corruption, diminue la probabilité de défection de la ville et augmente considérablement la probabilité d'échec d'une campagne de propagande ennemie.

12 GESTION DE VOTRE EMPIRE

"Des routes, des armées puissantes et des citoyens heureux : tels sont les fondements d'un empire fort."

Outre la défense, quels sont les éléments importants pour la vitalité et à la prospérité de votre civilisation ? La réponse est : un réseau commercial lucratif, une recherche scientifique dynamique, un régime politique efficace, une culture puissante et une population satisfaite.

Concepts de gestion d'un empire

Pour faire suite aux “Concepts de gestion des villes” du chapitre précédent, les revenus commerciaux de chaque ville sont répartis en impôts, distractions et financement de la recherche.

Les impôts paient la maintenance des améliorations, l'entretien des unités et enrichissent votre trésor. Les impôts assurent le maintien en état des services municipaux et financent l'entretien de vos unités. Les surplus financiers s'accumulent dans votre trésor. Comme nous avons eu l'occasion de l'expliquer par ailleurs, il existe de nombreux moyens utiles de dépenser de l'argent.

Le financement des distractions augmente le bonheur des citoyens. Cela suffit parfois à calmer le mécontentement de vos citoyens. Augmenter la part d'impôts affectée aux distractions permet parfois de faire passer une ville de l'émeute à la paix civile.

Le financement de la science dynamise la recherche. Chaque avancée exige l'accumulation de recherches. Chaque découverte ouvre la voie à d'autres découvertes, créant ainsi une chaîne de progrès. Si vos villes ne génèrent qu'une faible "quantité de science", votre civilisation progressera lentement.

Parmi les revenus fiscaux, les distractions et la recherche, quel est l'aspect le plus important ? Cela dépend de ce que vous souhaitez réaliser. Afin de vous offrir un maximum de souplesse, le jeu vous permet de régler la proportion des revenus commerciaux accordée à chacun. L'option d'affectation à la science de l'écran du conseiller à l'intérieur vous permet de changer la part d'impôts dédiée à la recherche scientifique par incréments de 10 %. L'option d'affectation aux distractions de l'écran du conseiller à l'intérieur vous offre la possibilité de régler la part d'impôts accordée aux distractions également par incréments de 10 %. Le conseiller se charge de calculer l'impact des nouveaux taux sur vos finances.

Une dernière chose : la découverte de nouvelles avancées dépasse de loin la notion de gadgets destinés à améliorer l'assainissement ou la puissance militaire. Les concepts et théories philosophiques comptent parmi les avancées de civilisation les plus cruciales. Chaque civilisation débute sous un régime despotique, mais vous pourrez développer d'autres formes de gouvernement. Celles-ci pourront, à leur tour, avoir des effets majeurs sur le bonheur de vos citoyens et sur le taux de production de matières premières, de nourriture et de commerce.

Votre réseau commercial

Vous savez désormais qu'il est utile de relier vos villes aux produits de luxe et aux ressources stratégiques. Le moment est venu d'exposer la notion de réseau commercial de votre civilisation.

Une ville reliée par voie routière à un produit de luxe ou à une ressource stratégique (se trouvant sur le territoire de votre civilisation ou sur laquelle a été établie une colonie) a accès à cette ressource. La cité peut construire les unités rendues disponibles par la ressource stratégique ou bénéficie du surcroît de bonheur apporté par le produit de luxe.

Voici le point le plus intéressant : toute ville reliée à la cité en question est également considérée comme étant reliée à la ressource considérée. Après tout, la route de liaison passe par la cité (c'est la route qui compte, pas la ville). Le réseau routier qui parcourt votre civilisation constitue la base de votre réseau commercial. Bien entendu, chaque ville ne peut bénéficier qu'une fois de chaque type de ressource stratégique ou de produit de luxe, mais les sources supplémentaires peuvent faire l'objet d'échanges avec les autres civilisations.

Un point est à surveiller en matière de routes : si vous êtes en guerre avec une autre civilisation, toute route passant en territoire ennemi (à l'intérieur de ses frontières) ne peut être employée à l'acheminement de ressources et de produits de luxe. Ceci ne concerne pas les rivaux avec lesquels vous coexistez pacifiquement, seulement les nations avec lesquelles vous êtes en guerre. Ceci peut avoir pour conséquence de déconnecter une partie de votre réseau commercial, alors soyez prudent et prévoyez, dans la mesure du possible, des routes de rechange.

Ces deux villes sont reliées au produit de luxe.

Les routes ne représentent pas le seul moyen de relier vos villes. Les améliorations urbaines Port et Aéroport font office de route sur mer et dans les airs. Deux villes disposant chacune d'un aéroport sont considérées comme reliées. Deux cités possédant chacune un port donnant sur la même étendue d'eau et une voie maritime explorée allant de l'une à l'autre sont également reliées. Le commerce maritime (en mer) exige d'avoir découvert l'astronomie et le commerce océanique (via l'océan) réclame le magnétisme ou la navigation. Ces liaisons présentent en outre l'avantage de ne pas être affectées par les territoires ennemis.

Un dernier point mérite d'être exposé : vous pouvez échanger des ressources stratégiques et des produits de luxe avec une autre civilisation, mais seulement si sa capitale fait partie d'un réseau commercial relié à votre capitale (en d'autres termes, les capitales des deux civilisations doivent être reliées).

Taux de financement de la recherche

Au début d'une nouvelle partie, une part de vos revenus est déjà affectée à la recherche. Pour modifier la part des revenus fiscaux par rapport au financement de la recherche et aux subventions consacrées aux distractions, ouvrez la fenêtre du conseiller à l'intérieur. Utilisez les boutons [+] et [-] situés aux extrémités de la barre d'affectation à la science pour modifier le taux par incréments de 10 %. Une mention située près de la barre indique vos rentrées fiscales et vos dépenses par tour de jeu. Enfin, une autre mention calcule le nombre de tours nécessaires pour découvrir la prochaine avancée.

Si vous souhaitez privilégier les avancées de civilisation, vous chercherez à augmenter le financement de la recherche scientifique. Si vous construisez rapidement des améliorations urbaines et des unités, vous élèverez probablement les impôts afin de couvrir les coûts de maintenance et d'entretien. Essayez divers taux afin de déterminer quel est le ratio entre revenus fiscaux et financement de la recherche le mieux adapté à votre style de gouvernement.

Taux de subvention des distractions

Si la combinaison actuelle de produits de luxe, d'améliorations urbaines et de police militaire ne parvient pas à assurer le bonheur de vos citoyens, vous pouvez augmenter la part de revenus affectée à la fourniture de produits de luxe à votre population.

Pour modifier la proportion des dépenses pour produits de luxe par rapport aux revenus fiscaux et au financement de la recherche, ouvrez la fenêtre du conseiller à l'intérieur. Utilisez les boutons [+] et [-] situés aux extrémités de la barre d'affectation aux distractions pour modifier le taux par incréments de 10 %. Une mention située près de la barre indique vos rentrées fiscales et vos dépenses par tour de jeu. Enfin, une autre mention indique le nombre de "visages heureux" créés par le niveau de subvention actuel.

Corruption

Les revenus commerciaux de chacune de vos villes sont touchés par la corruption, à l'image de la production, réduite par le gaspillage. Si un empire couvre une vaste région, la corruption diminue le total des impôts perçus dans les villes situées aux confins et sur

les frontières. Plus le régime politique est sophistiqué et moins l'empire est étendu, plus la corruption est faible. La construction de certaines améliorations urbaines, la réalisation de la petite merveille Cité interdite et l'adoption d'un régime politique plus avancé permettent de réduire ce manque à gagner.

Découragement lié à la guerre

On a coutume de dire qu'en temps de guerre, ce sont les paysans qui souffrent le plus. Si vous guerroyez en permanence, votre population finit par se lasser. Cet effet porte le nom de découragement lié à la guerre. Sous les régimes représentatifs (république et démocratie), qui permettent à vos citoyens d'exprimer librement leur aversion pour la chose militaire, le découragement lié à la guerre peut entraîner un mécontentement important dans les villes.

Les facteurs les plus importants du découragement lié à la guerre sont : le stationnement d'unités sur le territoire d'une civilisation rivale, la présence de troupes ennemies sur votre territoire, la déclaration de guerre et le combat proprement dit. Le fait qu'une nation rivale vous déclare la guerre réduit ce découragement dans la mesure où cela soulage les populations des incertitudes et des tensions précédant la guerre.

Régimes politiques

Un autre outil de gestion crucial est le régime politique employé pour régir votre civilisation. Chaque civilisation débute sous le despotisme, mais certaines avancées sont de nature plus intellectuelle que technologique et, parmi celles-ci, on trouve des formes de gouvernement. Après avoir découvert un nouveau régime politique, vous pouvez décider de fomenter une révolution afin de changer de forme de gouvernement.

L'anarchie (ou l'absence de gouvernement) règne lorsque vous perdez tout contrôle : soit délibérément afin de changer de régime, soit parce que les émeutes ont renversé le régime en place.

Les émeutes se poursuivent tant que les conditions qui les ont déclenchées demeurent en vigueur. Dans les deux cas, le comportement de la population se stabilise naturellement. Après quelques tours, lorsque la population s'est calmée, une boîte de dialogue contenant les régimes disponibles s'affiche. Choisissez le régime souhaité et votre civilisation l'adopte immédiatement.

Il existe cinq régimes politiques : despotisme, monarchie, république, communisme et démocratie (selon votre style de jeu, vous ne développerez peut-être pas les régimes dans cet ordre). La république et la démocratie sont les plus sophistiqués sur le plan économique, mais imposent de sévères limites à vos unités militaires. Les autres formes de gouvernement offrent différents niveaux d'équilibre entre économie, liberté culturelle et souplesse militaire. Il est possible de résumer en quelques mots les différents régimes : plus vous accordez de libertés à votre population, moins elle sera prête à combattre pour vous mais votre économie sera plus efficace.

Les opposants situés dans une ville capturée finiront par disparaître (en particulier si votre culture est plus impressionnante que celle de leur nation d'origine) mais la différence de régime entre l'ancien et le nouvel occupant influera sur la durée requise pour cette disparition. En règle générale, si le régime politique du conquérant est plus avancé, la qualité de vie supérieure qu'il propose permet de persuader les opposants d'accepter plus rapidement l'inévitable. En revanche, les opposants qui doivent subir un nouveau régime moins avancé seront encore moins enthousiastes à l'idée de s'intégrer à la nouvelle culture.

On retrouve un effet similaire en matière de propagande. Si votre régime offre davantage de libertés et de perspectives économiques que celui de la civilisation qui contrôle actuellement la cité que vous cherchez à faire basculer dans votre camp, vos chances de succès seront plus élevées.

Anarchie

Votre civilisation se trouve temporairement dans une situation d'absence totale de gouvernement central. Vous continuez à contrôler les déplacements de vos unités et vos cités continuent à fonctionner (sous leur propre direction) mais certaines fonctions importantes de votre civilisation sont en panne jusqu'au rétablissement du contrôle.

Police militaire : il est impossible d'utiliser la force militaire pour rétablir l'ordre durant une période d'anarchie.

Corruption et gaspillage : la corruption atteint des niveaux catastrophiques, à tel point que si la maintenance des améliorations urbaines n'entraîne pas de frais, aucun impôt n'est par ailleurs perçu.

Production : tant que l'anarchie règne, vos villes ne produisent que de la nourriture ; rien d'autre.Vous ne pouvez faire appel à aucune méthode d'accélération des travaux.

Science : dans la mesure où aucun impôt n'est perçu, aucune part de celui-ci ne peut financer la recherche. Il vous est possible d'ajuster le taux de financement de la recherche, mais cela restera sans effet.

Entretien : l'entretien de vos unités (militaires et non-militaires) ne coûte rien.

Conditions particulières :

- Tant que l'anarchie règne, vos citoyens produisent moins que leur potentiel nominal. La pénalité liée à cette période de tensions est la production d'un point de nourriture en moins sur toute case qui en produirait normalement plus de deux.
- Le manque de motivation des travailleurs réduit leur rendement de 50 %.

Despotisme

Vous régnez en maître absolu. Le peuple est contraint de s'en accommoder dans la mesure où votre volonté est appliquée par les forces armées. Du fait de ces importantes restrictions aux libertés économiques et individuelles, la production est minimale. Mais le contrôle absolu permet de guerroyer assez librement...

Police militaire : jusqu'à deux unités par ville peuvent maintenir l'ordre. Chacune d'elles fait d'un citoyen mécontent un citoyen satisfait (voir le paragraphe “Bonheur et émeutes” du **chapitre 11 : Gestion de vos villes)**.

Corruption et gaspillage : sous le despotisme, on peut qualifier la corruption et le gaspillage de galopants. Le manque à gagner commercial lié à la corruption et la dissipation de boucliers due au gaspillage augmentent avec la distance séparant la ville de la capitale et avec le nombre de villes que compte la civilisation.

Production : vous pouvez accélérer le projet actuel d'une ville sans coût financier, mais la coercition exercée sur elle vous vaut le ressentiment de la population et de nombreux habitants parviennent à s'enfuir. Le projet est réalisé, mais la population de la ville diminue.

Entretien : votre poigne vous permet de commander quatre unités par bourg, ville ou métropole sans avoir à payer leur entretien. Au-delà, l'entretien de chaque unité coûtera un point d'or par tour de jeu.

Conditions particulières :

- Les citoyens ne travaillent pas à leur potentiel nominal. La production maximale de nourriture, boucliers et commerce subit une réduction de 1 sur toute case produisant normalement plus de deux.
- En cas d'urgence militaire, vous pouvez lever deux unités de citoyens par ville pour en faire des unités d'infanterie. Bien entendu, cela vous vaut le ressentiment de la population restante.

Rappel au sujet des tailles

- Un *bourg* a une population maximale de 6 citoyens.
- l se transforme en *ville* lorsque sa population est comprise entre 7 et 12 citoyens.
- Lorsque sa population dépasse 12, il devient une *métropole*.

Monarchie

Votre règne est moins absolu et une aristocratie influence vos décisions. L'aristocratie dispose d'une certaine liberté économique et cela permet une production accrue. Vos vassaux ont le devoir de vous aider à défendre le royaume, mais prélèvent en contrepartie une part de la production de la civilisation pour l'entretien des unités militaires.

Police militaire : trois unités maximum par ville peuvent faire office de police militaire ; chacune d'elles fait d'un citoyen mécontent un citoyen satisfait (voir le paragraphe “Bonheur et émeutes” du chapitre précédent).

Corruption et gaspillage : vos aristocrates, en particulier les plus éloignés de vous, prélèvent une part de la production économique. La corruption et le gaspillage sont des problèmes importants sous la monarchie, mais moins graves que sous un régime despotique. Le manque à gagner commercial lié à la corruption et la dissipation de boucliers due au gaspillage augmentent avec la distance séparant la ville de la capitale.

Production : vous pouvez accélérer la réalisation du projet d'une ville en payant.

Entretien : vos vassaux entretiennent jusqu'à deux unités par bourg, quatre par ville et huit par métropole. Au-delà, l'entretien de chaque unité coûtera un point d'or par tour de jeu.

Conditions particulières :

- En cas d'urgence militaire, vous pouvez lever deux unités de citoyens par ville pour en faire des unités d'infanterie. Bien entendu, cela vous vaut le ressentiment de la population restante.

République

Vous dirigez un rassemblement de cités-états formé des villes que compte votre civilisation. Chaque ville est un état autonome au sein de la république que vous dirigez. La population considère que c'est sur sa demande que vous dirigez. Elle bénéficie de larges libertés individuelles et économiques, ce qui accroît considérablement les revenus fiscaux. Les masses apprécient peu la guerre et votre gouvernement doit supporter seul le coût d'entretien des unités militaires.

Police militaire : aucune unité ne peut faire office de police militaire.

Corruption et gaspillage : ces deux éléments restent une nuisance, mais ont perdu le caractère de fléau qu'ils avaient sous la monarchie. Le manque à gagner commercial lié à la corruption et la dissipation de boucliers due au gaspillage augmentent avec la distance séparant la ville de la capitale et avec le nombre de villes que compte la civilisation.

Production : vous pouvez accélérer la réalisation du projet d'une ville en payant.

Entretien : vos citoyens ne soutiennent gratuitement aucune unité. L'entretien de chaque unité coûtera un point d'or par tour de jeu.

Conditions particulières :

- En république, les citoyens génèrent une unité de commerce supplémentaire dans toute case en produisant déjà au moins une.
- En cas d'urgence militaire, vous ne pouvez lever qu'une seule unité de citoyens par ville pour en faire une unité d'infanterie. Cela vous vaut toujours le ressentiment de la population restante.
- Le découragement lié à la guerre (décrit plus haut dans ce chapitre) a un effet très néfaste sur le bonheur de vos citoyens.

Communisme

Vous dirigez un gouvernement communiste avec le soutien du parti au pouvoir. Si ce régime permet une production supérieure à celle du despotisme, l'orthodoxie du parti limite les libertés individuelles et économiques, ce qui réduit les rentrées fiscales. Les aspects positifs sont que la corruption est réduite par l'intervention de l'appareil du parti, que les forces armées et la police secrète font davantage taire les mécontents et que vos importantes forces de sécurité recrutent d'excellents espions.

Police militaire : jusqu'à quatre unités par ville peuvent faire appliquer la loi martiale. Chacune d'elles fait d'un citoyen mécontent un citoyen satisfait (voir le paragraphe "Bonheur et émeutes" du **chapitre 11 : Gestion de vos villes).**

Corruption et gaspillage : ces deux éléments représentent, sous un régime communiste, un problème aigu mais moins important que dans une monarchie. Le contrôle exercé par l'état sur l'économie standardise la perte de commerce et de boucliers. La distance séparant une ville et la capitale est par conséquent sans effet ici, mais corruption et gaspillage augmentent avec le nombre de villes que compte la civilisation.

Production : vous pouvez accélérer sans coût financier la production d'une ville, mais le traitement répressif appliqué vous vaut le ressentiment de la population et de nombreux habitants décident d'émigrer. Le projet est réalisé, mais la population de la ville diminue.

Entretien : votre complexe militaro-industriel centralisé peut soutenir deux unités dans chaque bourg, quatre dans chaque ville et huit dans chaque métropole sans aucun coût pour le trésor. Au-delà, l'entretien de chaque unité coûtera un point d'or par tour de jeu.

Conditions particulières :

- Sous un régime communiste, les missions d'espionnage connaissent une probabilité de réussite plus élevée.
- En cas d'urgence militaire, vous pouvez lever deux unités de citoyens par ville pour en faire des unités d'infanterie. Cela vous vaut le ressentiment de la population restante.

Démocratie

Vous dirigez en tant que président élu d'une démocratie moderne. La population considère que vous dirigez parce qu'elle vous a choisi. Le degré de liberté procuré par ce régime autorise la production économique et les revenus fiscaux les plus élevés. En revanche, la population dispose de moyens de pression importants en ce qui concerne

le degré d'affectation de la production économique à l'amélioration du niveau de vie. Le coût politique et économique du maintien d'un déploiement militaire sur le terrain est très élevé.

Police militaire : aucune unité ne peut faire office de police militaire.

Corruption et gaspillage : l'un des avantages les plus importants de la démocratie est sa capacité à réduire la corruption et le gaspillage. Les effets des deux sont minimaux au sein de vos villes.

Production : vous pouvez accélérer la réalisation du projet d'une ville en payant.

Entretien : vos citoyens ne soutiennent gratuitement aucune unité. L'entretien de chaque unité coûtera un point d'or par tour de jeu.

Conditions particulières :

- Dans une démocratie, les citoyens génèrent une unité de commerce supplémentaire dans toute case en produisant déjà au moins une.
- Le patriotisme et des traditions démocratiques bien ancrées immunisent vos villes contre la propagande.
- Vos unités de travailleurs, très motivées par le système de libre entreprise, ont un rendement supérieur de 50 % à la normale.
- En cas d'urgence militaire, vous ne pouvez lever qu'une seule unité de citoyens par ville pour en faire une unité d'infanterie. Cela vous vaut un certain ressentiment de la part de la population restante
- Le découragement lié à la guerre (décrit plus haut dans ce chapitre) a un effet très néfaste sur le bonheur de vos citoyens. Si vous restez trop longtemps en guerre, votre démocratie risque de sombrer dans l'anarchie.

Culture

Les moyens de générer et de renforcer la culture de chaque ville sont évoqués au **chapitre 11 : Gestion de vos villes**. Nous ne traiterons ici que de la valeur culturelle globale de votre civilisation et de ses effets. La somme des points de culture accumulés par vos villes participe également à la valeur culturelle globale de votre civilisation. Plusieurs éléments, dont le progrès scientifique et le régime politique, viennent la modifier.

Lorsque vous capturez une ville appartenant à une autre civilisation, il faut un certain temps pour que la population de cette ville cesse de s'opposer à vous, et encore plus longtemps pour qu'elle s'intègre à votre civilisation et adopte votre nationalité. Le temps nécessaire dépend (entre autres choses) de la puissance relative de votre culture par rapport à celle de la civilisation d'origine. Une culture impressionnante réduit considérablement ce délai.

Lorsque vous entamez des négociations diplomatiques, l'opinion et l'attitude de l'autre dirigeant à votre égard sont influencées par le différentiel de puissance entre vos deux cultures. Si votre culture est suffisamment impressionnante, il sera plus facile d'établir et de maintenir une relation positive.

Enfin, comme nous l'avons déjà indiqué, une culture peut être à ce point dominante que les autres villes souhaitent s'y rattacher. Il arrive même que le déséquilibre entre puissances culturelles soit tel qu'une ville située à proximité immédiate de la sphère d'influence tombe comme un fruit mûr et change de camp sans la moindre pression ou provocation.

Nationalité

Nous avons jusqu'ici effleuré un concept sans jamais en donner d'explication approfondie : il s'agit de la *nationalité* des citoyens et des unités. Son nom même indique assez précisément ce qu'il représente : vos citoyens et vos unités (comme ceux des autres nations) savent au sein de quelle civilisation ils sont nés et s'en souviennent. Illustrons ceci par un exemple.

Supposons que vous dirigiez les Grecs. Tout citoyen vivant dans l'une de vos villes est un citoyen *grec*. Toutes vos unités, militaires ou non, sont des unités *grecques* . La situation est simple – du moins jusqu'à ce que les villes commencent à changer de mains...

Si vous capturez l'une des unités de travailleurs de vos voisins, les Américains, vous pourrez lui donner des ordres, mais elle demeurera une unité de travailleurs *américaine.* Cette unité conservera sa nationalité. Si vous négociez des accords commerciaux avec le dirigeant américain, celui-ci demandera vraisemblablement la restitution des travailleurs américains qui se trouvent sous votre contrôle. Ceci peut concerner toutes les unités capturées, y compris les colons.

Qu'en est-il des villes ? Imaginons que les Français commencent à vous agacer : vous décidez de leur donner une bonne leçon et attaquez puis prenez Rouen. La cité vous appartient (pour le moment) ; elle est devenue une cité *grecque*. En revanche, les habitants de Rouen savent bien qu'ils sont *français*, pas grecs. Vous contrôlez par conséquent

une ville remplie de Français. Certains pourront être des opposants. Avec le temps, vous pourrez convaincre ces opposants de se calmer et de travailler pour vous, mais ils resteront *français*.

Si vous parvenez à conserver Rouen pendant un certain temps, la ville grandira. Tous les nouveaux citoyens apparus sous votre règne seront *grecs*. La population de Rouen sera composée d'un mélange pacifique de nationalités. Un autre moyen permettant de créer des citoyens grecs est de laisser faire le temps. Après un certain nombre de tours (songez à une succession de générations), les citoyens *français* seront assimilés et deviendront des citoyens *grecs*. La durée dépend de plusieurs facteurs et, en particulier, du différentiel de puissances entre les deux cultures.

La situation sera différente si les Français reprennent Rouen par la force. Tout comme un certain nombre de citoyens *français* se sont opposés à vous lors de votre invasion, les citoyens *grecs* pourront devenir des opposants lorsque les Français reprendront la ville. Les citoyens *français* encore présents dans la ville (ceux qui n'ont pas encore été assimilés) ne se transformeront pas en opposants, car ils seront heureux de retrouver leur civilisation d'origine.

DIPLOMATIE ET COMMERCE

"Il est impossible de plaire à chacun. Mais si vous dominez les routes commerciales et tenez le monde entier à la gorge, cela revêt moins d'importance..."

Vous partagez le monde avec d'autres cultures. Si vous adoptez une attitude expansionniste et êtes situé sur un vaste continent, vous pourrez chercher à rencontrer et découvrir vos rivaux assez tôt dans la partie. Si vous cherchez à parfaire vos villes ou êtes limité par la petite taille de votre continent, il pourra s'écouler plusieurs siècles avant que vous ne rencontriez d'autres civilisations. Votre style de jeu déterminera la nature des relations entre votre civilisation et les autres : coexistence pacifique ou agressions en tous genres. Le présent chapitre décrit les principaux aspects de la diplomatie et des échanges commerciaux avec vos voisins.

Concepts relatifs à la diplomatie

Tôt ou tard, même si vous vous trouvez en un endroit très reculé ou développez une politique isolationniste, vous entrerez en contact avec des civilisations rivales. Une fois que le premier contact aura été établi avec un rival, vous pourrez lui parler à tout moment en cliquant à l'aide du bouton droit sur l'une de ses unités, en utilisant le bouton de diplomatie de la case d'informations ou en appelant le conseiller diplomatique et en cliquant sur le portrait du dirigeant en question.

Chacun de vos adversaires fait preuve d'une attitude à votre égard, qu'il vous présentera à l'occasion de négociations. Les attitudes de vos rivaux peuvent aller de l'amitié enthousiaste à l'hostilité furieuse. L'attitude d'un dirigeant envers vous sera indiquée par son

apparence lors des négociations. Les dirigeants disposent également de traits de caractère influençant leur attitude. L'attitude de vos rivaux pourra évoluer au fil du temps en fonction de votre classement dans la partie, de l'équilibre des puissances au moment considéré, des cadeaux que vous leur offrirez et de la réputation que vous aurez pu acquérir en tenant les engagements que vous aurez pris au cours de négociations. Chaque fois que vous reviendrez sur votre parole, les observateurs internationaux en prendront note et s'en souviendront.

Au début de la partie, vous êtes naturellement en paix avec vos rivaux, et pourrez renforcer vos liens en échangeant des avancées, des produits de luxe, des ressources stratégiques et de l'or. Si vous établissez une ambassade dans une capitale rivale, vous pourrez conclure des accords diplomatiques permettant à chacune des civilisations d'accéder au territoire et aux infrastructures de transport de l'autre ainsi que des alliances contre d'autres puissances. Un rival pourra vous demander de l'argent, des avancées de civilisation ou d'autres cadeaux en échange d'un traité – ou contre la promesse de ne pas vous attaquer (tout comme vous pourrez faire ce type de demandes). En outre, les négociations pourront inclure des demandes d'échange de cartes et de retrait des unités adverses se trouvant indûment sur votre territoire. Un dirigeant pourra même vous demander de déclarer la guerre à une autre civilisation. Toutes les négociations se dérouleront dans l'écran de diplomatie.

Conduite de la diplomatie

Vous conduirez la diplomatie dans l'écran du même nom, qui vous propose un vaste éventail de possibilités.

Lorsque vous rencontrez un dirigeant rival, vos conseillers sont à vos côtés (dans le coin supérieur droit de l'écran de diplomatie) et vous fournissent tous les détails qui semblent appropriés et utiles à la situation. Prêtez-y attention, car ils peuvent vous fournir l'avantage qui fera la différence lors d'une négociation tendue. Vous pourrez cliquer sur Plus pour obtenir des conseils supplémentaires.

Si vous avez établi une ambassade dans une capitale étrangère, elle pourra constituer une précieuse source d'informations sur la civilisation en question. Une ambassade vous permet de connaître les relations diplomatiques de votre adversaire avec les autres civilisations. Vous trouverez ces informations dans le rapport du conseiller diplomatique. Le conseiller militaire obtiendra de l'ambassade la liste complète des forces de l'adversaire.

Voici comment débutent la plupart des négociations

Humeur et personnalité

Le ton et l'issue d'une négociation sont largement influencés par l'humeur de votre rival (qui figure dans l'écran de diplomatie). Le dirigeant adverse peut être furieux, embarrassé, prudent, poli ou aimable. Son humeur dépend de sa personnalité et de la situation des deux civilisations, à la fois l'une vis-à-vis de l'autre et par rapport au reste du monde – ainsi que, bien entendu, du traitement que vous vous êtes mutuellement accordé jusque-là.

La personnalité des autres dirigeants est aussi variée que leur culture : arrogante, agressive, raisonnable, expansionniste, isolationniste, artiste, décadente, trop assurée, perfectionniste ou prudente. Vous rencontrerez chacune d'elles à un moment ou à un autre. Vos rivaux, à l'image des êtres humains qui ont régné durant l'histoire de l'humanité, n'agiront pas toujours rationnellement. Ils pourront partir en guerre sur le fondement d'un prétexte ridicule ou demander des paiements exorbitants dans le cadre d'un traité de paix. Parfois, aussi, ils blufferont.

Si vous avez déjà violé des traités de paix ou autres engagements avec d'autres civilisations, votre perfidie restera dans les mémoires et influencera l'opinion de chacun à votre égard.

Réputation

Votre réputation ne se fonde pas sur votre caractère pacifique ou belliqueux, mais sur votre constance à tenir vos engagements. Rompre une alliance ou un traité peut ternir votre réputation sur la scène internationale. Raser l'une des villes d'un partenaire diplomatique ou utiliser un droit de passage pour déployer des canons qui bombarderont les villes de votre adversaire sont des actes que condamnera l'ensemble du monde connu. L'espionnage, qu'il soit ou non couronné de succès, peut également vous discréditer.

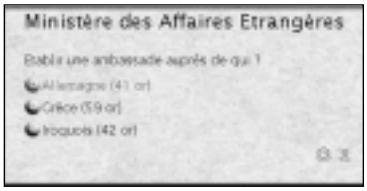
Vos adversaires tiendront compte de vos actes et ajusteront leur comportement en vue de parvenir à leurs fins. Si vous avez l'habitude de violer les traités, les autres dirigeants n'auront aucun scrupule à vous réserver le même sort. Sur le long terme, si vous vous rachetez en tenant votre parole vis-à-vis d'autres dirigeants, les taches qui ternissent votre réputation commenceront à s'effacer et votre honneur sera partiellement rétabli. C'est, pour un dirigeant qui n'a pas tenu sa parole, le seul moyen de regagner une réputation sans tache.

Ambassades

Après avoir établi des communications avec une autre civilisation et découvert l'écriture, vous pourrez établir une ambassade. Vos diplomates établissent des relations officielles avec le dirigeant choisi et installent une représentation dans sa capitale. Une fois l'ambassade établie, vous pouvez contacter le dirigeant à tout moment. Vous pouvez également enquêter au sujet des autres villes de votre rival et tenter de voler des avancées de civilisation.

Comme nous l'avons indiqué, l'établissement d'ambassades auprès d'autres civilisations procure à vos conseillers des quantités considérables de nouvelles informations. Votre conseiller diplomatique en saura beaucoup plus sur la civilisation auprès de laquelle vous disposerez d'une ambassade. En outre, votre conseiller militaire pourra enquêter sur un rival par l'intermédiaire de l'ambassade et obtenir une liste complète de ses forces.

Etablir une ambassade



Pour établir une ambassade, double-cliquez sur l'icone du Ministère des affaires étrangères de votre capitale. S'ouvre alors un menu contenant la liste des civilisations avec lesquelles vous avez eu des contacts, n'êtes pas en guerre et auprès desquelles ne possédez pas encore d'ambassade. Le coût (en or) d'établissement d'une ambassade avec chacune des nations est affiché dans le menu. Sélectionnez le rival dans la capitale duquel vous souhaitez installer une ambassade.

Il n'est pas nécessaire de répéter l'établissement d'une ambassade auprès d'une nation donnée, une fois suffit. Même si l'ambassade est fermée pendant un temps (parce que vous êtes en guerre avec la nation en question), elle est automatiquement réouverte dès la paix revenue. Note : vos conseillers ne pourront recueillir aucune information durant la guerre – sauf si l'ambassade abrite un espion (nous reviendrons sur ce point un peu plus loin dans ce chapitre).

Actions diplomatiques

Vous pouvez utiliser une ambassade dès qu'elle a été ouverte. Vos diplomates font office d'ambassadeurs, de représentants et d'agents de renseignement. Vous pouvez enquêter sur la capitale de votre rival (sans risque d'échec ou d'incident) ou examiner le rapport de votre conseiller diplomatique et les nouvelles informations qu'il contient.

A l'avenir, vous pourrez double-cliquer sur l'icone d'ambassade situé sur la capitale de votre adversaire afin d'ouvrir le menu des actions diplomatiques envisageables (mais sachez que vos ennemis peuvent utiliser les mêmes techniques à votre égard).

Enquêter sur une ville : votre corps diplomatique rassemble des informations sur la ville rivale que vous sélectionnez. Lorsque leur enquête est terminée, vous voyez apparaître l'affichage de la ville de la cité en question. Vous pouvez examiner le nombre et la nature des unités qui en assurent la défense ainsi que les améliorations urbaines qui y ont été construites. Lorsque vous quittez l'affichage de la ville, vous regagnez la fenêtre de la carte (lors de l'établissement de l'ambassade, vous pouvez examiner la capitale de l'ennemi sans risque ni pénalité).

Voler une technologie : vos diplomates peuvent tenter de s'emparer d'une avancée de civilisation dont dispose la nation rivale. Vous pouvez sélectionner le degré de prudence dont ils devront faire preuve parmi les trois existants. Plus la somme que vous les autoriserez à dépenser sera élevée, plus leurs chances de capture et de transmission de la découverte seront importantes.

Les états des relations diplomatiques

Il existe plusieurs états des relations et accords diplomatiques. En un sens, les relations entre deux nations peuvent être exprimées en un mot, selon les deux situations suivantes : paix ou guerre. La notion de guerre est assez claire. Si vous êtes en paix avec une autre civilisation (la situation naturelle lorsque vous rencontrez un rival pour la première fois), plusieurs possibilités d'accords ponctuels ou à long terme s'offrent à vous. Chacun des accords que vous pourrez conclure aura des répercussions sur les actions, le déplacement et le positionnement des unités et la réputation internationale des deux parties. Vous trouverez ci-dessous une brève description de chaque accord et état des relations.

Paix

Un traité de paix est, en théorie, une disposition permanente. Votre rival et vous-même vous engagez à ne pas vous attaquer mutuellement et même à ne pas expédier d'unités militaires sur le territoire de l'autre. Le territoire d'un dirigeant englobe tout espace situé à l'intérieur de la sphère d'influence (c'est-à-dire des frontières) de ses villes. Le retrait immédiat des unités violant cette disposition peut être exigé, et toute absence de retrait peut être considérée comme une violation du traité.

Les traités de paix sont très utiles lorsque vous souhaitez disposer d'une longue période de calme sur l'une de vos frontières. La reconnaissance des frontières qu'impose le traité de paix empêche en effet les unités ennemies de vous harceler et de se fortifier à proximité de vos villes. Symétriquement, il vous est impossible de fortifier vos unités sur le territoire de l'autre partie au traité. Un traité de paix, lorsqu'il vient s'ajouter à une ambassade, ouvre également la porte à des négociations portant sur d'autres domaines et, de manière tout aussi importante, autorise le commerce avec l'autre civilisation.

Alliance militaire

Après avoir établi une ambassade auprès d'une nation amie, vous pouvez signer une alliance militaire contre un ennemi commun. Ce type d'alliance a une durée de 20 tours. Au terme de cette période, chaque partie peut annuler l'accord sans difficulté ni pénalité. Quitter une alliance militaire n'annulera pas l'état de guerre avec l'ennemi en question, bien entendu. Ceci relève de négociations distinctes. Cependant, si l'une des parties fait la paix avec la civilisation ennemie, cela détruit, dans les faits, l'alliance.

Briser une alliance pour une raison quelconque reste marqué dans la mémoire de chaque civilisation comme une atteinte grave. Si vous signez un traité de paix avec l'ennemi commun ou, pire encore, attaquez votre allié, votre réputation sera lourdement entachée et cette marque d'opprobre ne s'effacera que très lentement. Pour annuler une alliance sans ternir votre réputation, il faut en attendre l'échéance.

Droit de passage

Si vous avez établi une ambassade auprès d'une nation amie, vous pouvez signer un accord de droit de passage. Par ce type d'accord, chacune des civilisations laisse les unités de l'autre circuler librement sur son territoire. Ceci comprend le droit d'utiliser les routes et voies ferrées de l'autre civilisation (et de profiter des bonus de mouvement associés).

Un accord de droit de passage a une durée de 20 tours. Au terme de cette période, chaque partie peut y mettre fin sans pénalité. Employer un droit de passage pour infiltrer vos troupes afin de mener une attaque surprise sera considéré par toutes les civilisations comme une traîtrise sans nom et restera dans les esprits. Si vous attaquez votre allié, votre réputation plongera vers les enfers et il vous sera très difficile, sinon impossible, d'amener quiconque à vous accorder par la suite sa confiance. Pour annuler un droit de passage sans entraîner de conséquences néfastes, attendez son expiration.

Embargo commercial

Si vous avez découvert le nationalisme et disposez d'une ambassade, vous pouvez conclure avec un allié un embargo commercial. Il s'agit d'un engagement mutuel à ne pas pratiquer le commerce des ressources stratégiques ou des produits de luxe avec une civilisation tierce spécifiée dans l'accord. Un embargo commercial n'est pas une déclaration de guerre, mais constitue une offense telle qu'il suffit parfois à déclencher des hostilités.

L'accord d'embargo a une durée de 20 tours. Lorsqu'il arrive à terme, chaque partie peut annuler l'embargo l'esprit tranquille.

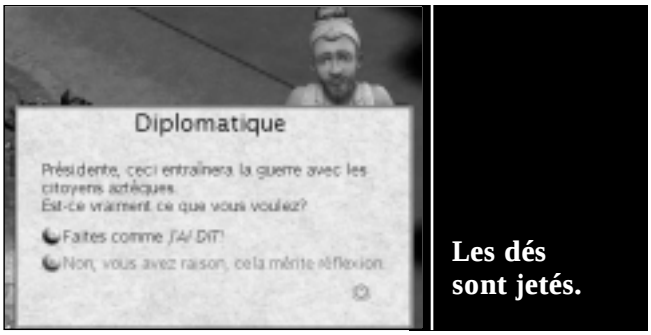
Pacte de protection mutuelle

Si deux civilisations ont conclu un traité de paix et échangé des ambassades et qu'au moins l'une des deux a découvert le nationalisme, elles peuvent signer un pacte de protection mutuelle. Dans le cadre d'un tel accord, chaque civilisation s'engage à venir au secours de l'autre en cas d'agression par toute autre civilisation. Autrement dit, votre allié compte sur votre assistance militaire s'il vient à être attaqué, et vous pouvez espérer la même chose de la part de ses forces.

Un tel pacte dure 20 tours de jeu. Au terme de cette période, chacune des parties peut dénoncer l'accord sans aucune conséquence néfaste. Quitter un pacte de protection mutuelle en vigueur ne mettra pas fin aux hostilités avec la civilisation attaquante. Ceci relève de négociations distinctes.

Rompre un pacte de protection mutuelle est considéré par toutes les autres civilisations comme un manquement majeur à ses engagements. Si vous faites la paix avec une civilisation alors qu'elle continue à attaquer votre allié, votre réputation en souffrira pendant une durée certaine. Pour annuler un tel pacte sans subir de conséquences néfastes, vous devez attendre qu'il expire.

Guerre



Cet état des relations diplomatiques implique un affrontement ouvert si l'une de vos unités rencontre celles de votre adversaire.

De la légitime défense à l'avidité et à la soif de conquête, les causes de guerre sont innombrables. La guerre peut être déclarée à l'issue d'une rupture de négociations ou en raison d'offenses liées au mauvais placement de troupes, ou peut débuter par une attaque surprise. Les civilisations en guerre avec la vôtre peuvent entraîner les nations voisines dans le conflit par l'activation de pactes de protection mutuelle ou en formant des alliances militaires contre vous.

Lorsque vous êtes en guerre avec une autre civilisation, son dirigeant vous considère comme son ennemi juré jusqu'à ce que vous parveniez à négocier un traité de paix. Vous devez négocier la paix séparément avec chaque adversaire (même ceux alliés à une civilisation avec laquelle vous avez déjà fait la paix). Si, par exemple, les Grecs et les Romains étaient alliés dans une guerre contre vous, vous devrez négocier un accord mettant fin aux hostilités avec les Grecs et un autre pour restaurer les relations pacifiques avec les Romains.

Accords commerciaux

Si vous souhaitez entrer en relations commerciales suivies avec une autre civilisation, vous devez le faire explicitement au cours de négociations. Si les capitales des deux civilisations sont reliées (comme indiqué au paragraphe “Votre réseau commercial” du **chapitre 12 : Gestion de votre empire**), l'autre dirigeant et vous-même pourrez échanger des ressources stratégiques : c'est un excellent moyen d'accéder à une ressource qui n'existe pas sur votre territoire. Vous pouvez également constituer un commerce de produits de luxe afin d'augmenter, au moins temporairement, le bonheur de vos citoyens. Tous les accords commerciaux dureront 20 tours avant d'être réexaminés (sauf si une guerre les dénonce auparavant).

Négociations

Pour entamer des négociations avec un autre dirigeant, il vous faut auparavant prendre contact avec sa civilisation. Ce premier contact peut avoir lieu lorsqu'une de vos unités croise le chemin d'une des siennes. Vous pouvez également, dans le cadre d'un échange, demander à une civilisation avec laquelle vous êtes en contact de vous mettre en communication avec l'une des civilisations qu'elle connaît mais que vous n'avez pas encore rencontrée (pour plus de détails à ce sujet, lisez le paragraphe "Faire une proposition", un peu plus loin). Une fois que la communication a été établie, elle reste à jamais en vigueur. Il existe plusieurs moyens de contacter un dirigeant :

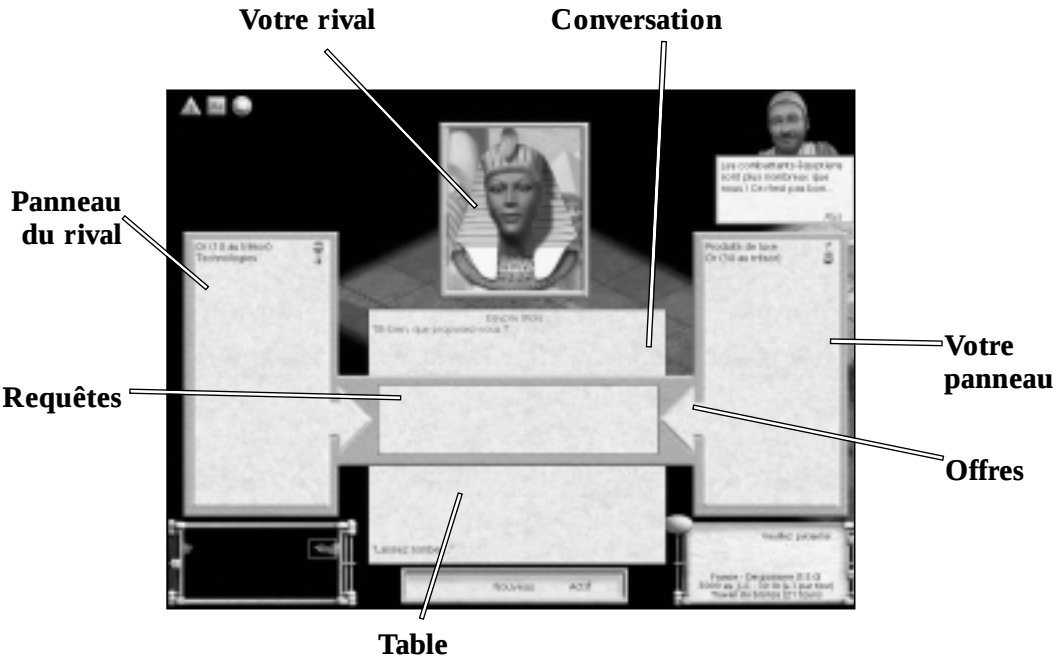
- Cliquez à l'aide du bouton droit sur l'une de ses unités, puis sélectionnez l'option Contacter (unité).
- Ouvrez l'écran du conseiller diplomatique et double-cliquez sur le portrait du dirigeant que vous souhaitez contacter.
- Appuyez sur [Shift]-[D].
- Cliquez sur le bouton Diplomatie de la case d'informations sur l'unité.
- Amenez l'une de vos unités sur le territoire de l'autre nation et attendez qu'elle vous contacte (peu recommandé, sauf si votre intention est d'ennuyer votre rival).

Si vous êtes en guerre avec le dirigeant que vous souhaitez contacter, il peut refuser de vous rencontrer ou poser des conditions que vous devrez satisfaire si vous désirez faire avancer les négociations. Encore une fois, vos possibilités dépendent de la situation. Le nom de chacune devrait en dire assez long, mais si les négociations impliquent une proposition ou une contre-proposition (ce qui est presque toujours le cas), vous devrez connaître le fonctionnement de la procédure de proposition.

Faire une proposition

Une fois que vous aurez l'oreille de votre rival, vous pourrez lui faire une grande variété d'offres. En toute logique, plus un adversaire vous appréciera, plus il sera susceptible d'accepter votre proposition. Les adversaires tiendront compte de votre classement dans la partie et auront davantage tendance à se montrer magnanimes envers vous si vous êtes largement distancé que si vous constituez la puissance prééminente.

Vos rivaux rejoindront le plus souvent la table des négociations avec un projet d'accord en tête. Ils souhaiteront obtenir quelque chose de vous et vous proposeront en échange quelque chose (même s'il ne s'agit que d'une vague assurance qu'ils ne vous attaqueront pas). Vous pouvez (entre autres) accepter l'offre, la rejeter brutalement ou faire une contre-proposition.



A leur tour, ils pourront accepter ou rejeter votre offre modifiée. Parfois, un adversaire vous méprisera si vous lui faites une contre-proposition de portée réduite. Vous pourrez continuer à négocier tant qu'il y aura des choses à échanger et que l'autre partie sera intéressée à poursuivre la discussion.

Si vous choisissez de faire une proposition ou contre-proposition au dirigeant situé de l'autre côté de la table de négociation, l'écran de diplomatie s'étendra afin d'afficher les outils nécessaires, à savoir les panneaux de négociation :

- **Requêtes possibles :** la colonne de gauche présente la liste de tout ce que vous pouvez demander au dirigeant rival de vous remettre.
- **Offres possibles :** la colonne de droite affiche la liste de tout ce que vous pouvez offrir à l'autre dirigeant.

Les catégories affichées dans chacune de ces listes dépendent de la situation.Voici toutes les catégories susceptibles d'y figurer :

- **Traité de paix :** les traités de paix ouvrent la porte à d'autres accords diplomatiques. Cette option n'est disponible que si vous êtes en guerre avec le rival avec lequel vous êtes en train de négocier. En fait, c'est le seul accord diplomatique apparaissant en cas de guerre, car il constitue une condition préalable à toute autre forme d'accord.

- **Accords diplomatiques :** si vous proposez de conclure un accord diplomatique (les diverses formes d'accord ont été évoquées plus haut), vous remarquerez que cette mention apparaît des deux côtés de la table d'offre. La raison en est que tous les accords sont réciproques : les deux dirigeants acceptent de faire la même chose.
- **Embargos commerciaux :** si vous ne souhaitez pas déclarer la guerre à un rival mais désirez néanmoins enrayer sa progression, vous pouvez conclure avec une autre civilisation un accord selon lequel vos deux nations refuseront de commercer avec ce rival durant 20 tours. Cependant, même un allié pourra réclamer une compensation pour ce manque à gagner commercial. Naturellement, ne vous attendez pas à ce que la victime de l'embargo vous porte dans son cœur.
- **Communications :** contacter une autre civilisation est précieux et tout ce qui a une valeur peut être proposé en échange. Si l'une des parties participant à la négociation a déjà eu un contact avec une civilisation que l'autre ne connaît pas encore, la prise de contact avec cette civilisation peut constituer un élément de l'accord.
- **Cartes :** des civilisations peuvent décider d'échanger la connaissance qu'elles ont du monde sous la forme de cartes. Si vous recevez une carte dans le cadre d'un échange, les informations qu'elle recèle seront intégrées à votre fenêtre de carte. La *carte du monde* comprend tous les territoires que votre nation a explorés ou dont elle a entendu parler et présente les aménagements de terrain et l'emplacement et la taille des villes. La *carte du territoire* ne présente que vos frontières (les sphères d'influence culturelle des villes).
- **Produits de luxe :** si un dirigeant a accès à un produit de luxe (tel que décrit au **chapitre 7 :Terrain et mouvements**), celui-ci peut faire l'objet d'un échange. Si vous recevez un produit de luxe dans le cadre d'un échange, toutes les villes reliées à votre capitale (voir le paragraphe "Votre réseau commercial" du chapitre précédent) y auront accès et bénéficieront de l'accroissement de bonheur correspondant pendant la durée de l'accord. Comme tous les accords commerciaux, un accord portant sur un produit de luxe durera 20 tours, sauf s'il est interrompu par un conflit opposant les parties qui ont conclu l'accord.
- **Ressources stratégiques :** si une civilisation a accès à une ressource stratégique, celle-ci peut faire l'objet d'un accord commercial. Si vous recevez une ressource stratégique dans le cadre d'un échange, toutes les villes reliées à votre capitale (voir le paragraphe "Votre réseau commercial" du chapitre précédent) y auront accès et pourront construire les objets qui nécessitent cette ressource pendant la durée de l'accord. Comme tous les accords commerciaux, un accord portant sur un produit de luxe durera 20 tours, sauf s'il est interrompu par un conflit opposant les parties ayant conclu l'accord.

- **Or :** offrir une partie du contenu de votre trésor représente l'une des tactiques de négociation les plus convaincantes. Une première possibilité consiste à offrir une seule fois une somme déterminée. La seconde possibilité, qui consiste à offrir une somme à *chaque tour* pendant les 20 prochains tours, mérite d'être envisagée avec plus de prudence. Seule l'éventualité d'une guerre entre les parties à l'accord est susceptible d'interrompre ces versements.
- **Technologie :** toute avancée de civilisation découverte ou acquise par une nation mais que l'autre ne possède pas bien qu'étant en mesure de la rechercher peut se révéler une monnaie d'échange utile. Le savoir est un bien précieux qu'il ne s'agit pas de brader. Dès que vous aurez obtenu une avancée dans le cadre d'un échange, tout se passera comme si vous l'aviez découverte (si vous obtenez ainsi l'avancée que vos chercheurs sont en train de tâcher de découvrir, votre conseiller scientifique vous demandera de définir un nouveau projet de recherche).
- **Villes :** les villes constituant le cœur de la civilisation, un dirigeant préférera, dans des conditions normales, partir en guerre plutôt que d'en offrir une dans le cadre d'un échange. Il est néanmoins possible de le faire, et ceci peut se révéler utile, en particulier s'il est nécessaire d'apaiser un voisin aussi puissant qu'agressif.
- **Travailleurs :** toute unité de travailleurs se trouvant actuellement dans votre capitale peut être offerte dans le cadre d'un échange. Il en va de même pour toute unité de travailleurs située dans la capitale de votre rival. Une unité de travailleurs ayant fait l'objet d'un échange conserve sa nationalité (comme s'il s'agissait d'une unité capturée).

Cliquez sur n'importe quelle catégorie pour la développer sous la forme d'une liste d'objets spécifiques. Cliquez de nouveau si vous souhaitez faire disparaître cette liste. Tout ce dont le dirigeant situé de l'autre côté de la table n'a pas besoin n'apparaît pas (par exemple, une avancée que vous avez déjà découverte ne sera pas affichée). Les objets que l'un d'entre vous possède mais ne peut proposer sont affichés en grisé. Si vous trouvez un objet que vous souhaitez mettre sur la table, cliquez dessus.

Contenu de la table

Durant des négociations commerciales, la table de négociation se trouve au centre de l'écran de diplomatie, dans sa partie basse. C'est là qu'est affichée l'offre en vigueur, le marché tel qu'il est proposé. En dessous de la table se trouvent trois boutons très pratiques :

- **Effacer :** ce bouton efface tout le contenu de la table et vous permet de repartir de zéro.

L'objectif des négociations

- **En vigueur :** cliquez sur ce bouton pour examiner votre situation actuelle et les accords conclus avec ce dirigeant en vigueur actuellement. Tout ce que vous avez déjà conclu est présenté sur la table.
- **Nouveau :** si vous examinez les accords en vigueur, cliquez sur ce bouton pour revenir à la table de proposition de la négociation en cours.

Dès qu'au moins un objet a été placé sur la table, de nouvelles possibilités font leur apparition sur l'écran de diplomatie :

- **Demander l'acceptation :** si les deux parties ont déposé des objets sur la table et si les termes de l'accord vous paraissent assez équilibrés pour que votre partenaire les accepte, vous pouvez faire votre proposition. Gardez à l'esprit que s'il l'accepte, l'accord sera conclu. Ne cliquez sur ce choix que si vous êtes certain de vouloir adhérer aux termes de cet accord.
- **Offrir un cadeau :** si votre côté de la table abrite quelque chose alors que le côté de votre rival est vide, vous pouvez offrir vos objets à titre de cadeau en ne demandant rien en échange. Si vous désirez améliorer l'attitude d'un adversaire à votre égard, les cadeaux constituent l'une des meilleures solutions.
- **Faites-moi une offre :** au lieu de lui donner ce qui se trouve de votre côté de la table, vous pouvez demander à l'autre dirigeant ce qu'il est prêt à vous offrir en échange. Vous

pouvez être à peu près certain qu'il ne vous proposera pas grand chose, mais c'est un bon moyen de déterminer si ce qu'il est prêt à payer est proche ou non de ce que vous considérez comme raisonnable.

- **Que voulez-vous :** si l'autre dirigeant possède un objet qui vous intéresse, vous pouvez le déposer vous-même sur la table et lui demander ce qu'il voudrait en échange. Votre rival examinera ce dont vous disposez et fera une offre. Bien entendu, l'offre de départ pourra représenter (ou non) le seul cadre d'accord ayant grâce aux yeux de l'autre dirigeant.
- **Réclamer un tribut :** si vous occupez une position dominante inexpugnable, vous pouvez abandonner toute considération pour l'autre dirigeant et vous contenter de réclamer ce que vous voulez. Ceci peut également constituer une bonne tactique de bluff afin de persuader l'autre dirigeant que vous êtes plus puissant ou plus agressif que vous ne l'êtes vraiment. Ne vous attendez cependant pas à ce que cela marche à tous les coups... Réclamer un tribut est l'un des moyens les plus efficaces de s'assurer la haine de l'autre dirigeant. En réalité, c'est un très bon moyen de le pousser à déclarer la guerre.

Espionnage

Lorsque vous aurez développé l'espionnage et construit l'agence de renseignement, vos ambassades deviendront des outils nettement plus puissants. Elles pourront alors recevoir l'ordre de tenter d'*implanter un espion* pour votre compte (à un certain coût, naturellement). En cas de succès, ceci vous permettra de mener un éventail plus large d'activités clandestines à partir de l'ambassade ; en cas d'échec, en revanche (mais vous l'aurez certainement déjà deviné), c'est l'incident diplomatique assuré...

Actions clandestines

Une fois votre espion en place, le flux d'informations en provenance de votre ambassade ne sera pas interrompu en temps de guerre, même si l'ambassade elle-même est fermée. En outre, l'étendue des connaissances de votre conseiller militaire ne s'arrêtera pas à l'étendue des forces armées de l'adversaire : l'espion vous en fournira en outre l'*emplacement*.

Votre espion peut par ailleurs mener un éventail d'actions clandestines plus large que celui auxquels vos diplomates avaient accès.

Sabotage : en se glissant discrètement dans les ruelles sombres, vos agents parviennent à s'infiltrer dans la ville visée et à accéder à un organisme ou à une structure défensive

d'importance cruciale. Ils détruiront alors la moitié des boucliers déjà accumulés dans le cadre de la production en cours.

Propagande : vos agents prennent contact avec les dissidents d'une ville et leur fournissent les moyens de répandre la désinformation, des rumeurs et autres éléments de propagande destinés à persuader la population que sa vie serait meilleure si elle se joignait à votre civilisation. En cas de succès, la ville se révoltera et rejoindra vos rangs. Les villes d'une démocratie sont immunisées contre la propagande. Les capitales ennemies et les villes dotées d'un tribunal sont moins susceptibles de se révolter. Par ailleurs, il est plus facile de pousser à la révolte une ville connaissant déjà des émeutes que de tenter de retourner une ville satisfaite.

Empoisonnement : vous pouvez ordonner à votre espion d'empoisonner le réseau de distribution d'eau de l'une des villes de votre rival. En cas de succès, la population de la ville sera réduite.

Vol de plans : après s'être introduit subrepticement dans le QG du conseiller militaire, votre agent subtilise les derniers rapports stratégiques. Vous connaissez l'emplacement de toutes les troupes de votre rival jusqu'à la fin du tour en cours.

Vol de la carte du monde : en s'infiltrant dans le palais, votre agent s'introduit dans la salle des cartes et copie la carte du monde de votre rival.

Démasquage d'espion : temporairement réaffecté à l'ambassade de la civilisation rivale située dans votre capitale, votre agent mène une mission de contre-espionnage sophistiquée afin de traquer et de démasquer un espion rival. Naturellement, vos rivaux pourront également démasquer vos propres espions...

Contre-espionnage

Comment vos rivaux peuvent-ils se prémunir contre ces actes d'espionnage ? Si vous soupçonnez une autre civilisation d'être parvenue à implanter un espion, vous pouvez tenter de démasquer son agent. Dans la mesure où la présence d'un espion est une condition préalable à toute activité d'espionnage, *démasquer* un agent empêche l'espionnage – du moins jusqu'à l'insertion d'un nouvel espion.

Pour démasquer un espion ennemi, il vous faut tout d'abord parvenir à implanter vous-même un espion dans la capitale rivale. Enfin, utilisez l'option Démasquage d'espion (décrite ci-dessus au paragraphe “Actions clandestines”). En cas de réussite, l'espion ennemi sera pris la main dans le sac et expulsé. Bien entendu, votre rival pourra toujours en insérer un autre...

Incidents diplomatiques

Si vous tentez une quelconque action diplomatique clandestine, y compris les actes d'espionnage décrits plus haut, vous courez le risque d'être découvert. Cette découverte débouche inévitablement sur un incident diplomatique. Note : le risque de découverte est distinct et indépendant de vos chances de succès ; vous pouvez réussir et être néanmoins découvert...

Si votre tentative est démasquée, qu'elle ait ou non été couronnée de succès, la civilisation visée considérera probablement votre félonie comme un acte de guerre. Il arrive cependant qu'une cible avec laquelle vous entretenez par ailleurs d'excellentes relations décide de ne pas prendre de mesures à la suite d'un tel acte.

COMMENT REMPORTER LA PARTIE

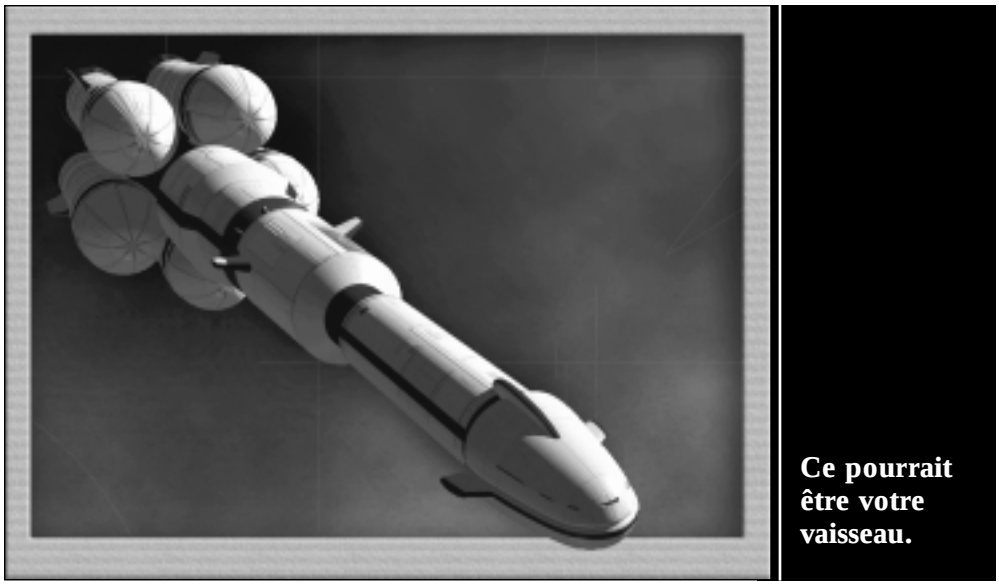
"Je ne perds jamais de vue ma mission divine.
Toutes mes actions ne sont que des moyens au service de cette fin."

Ainsi que nous l'avons mentionné au **chapitre 2 : Introduction**, il existe plusieurs moyens de remporter la partie. Selon les règles que vous aurez choisi d'utiliser (pour plus de détails, reportez-vous au **chapitre 3 : Préparation d'une partie**), vous pouvez vaincre les autres civilisations en étant le premier à achever un vaisseau spatial destiné à coloniser Alpha Centauri, en conquérant toutes les autres civilisations de la partie, en dominant le monde, en devenant Secrétaire général des Nations Unies ou en prouvant votre domination culturelle.

Vaisseau spatial vers Alpha Centauri

Les pressions sur l'environnement qu'exerce, dans le monde moderne, la croissance de la population contraignent les humains à rechercher dans l'espace ressources et espace vital. La question n'est pas de savoir si les humains voyageront vers les étoiles, mais quand. Le dernier acte que vous pouvez accomplir au service de votre civilisation est de lui permettre de mener cet exode.

Dans le jeu *Civilization* original, la seule méthode non-militaire de remporter la partie consistait à construire un vaisseau de colonisation interstellaire et à le poser sur une planète du système d'Alpha Centauri. S'il ne s'agit plus de la seule méthode pacifique, elle demeure un projet pouvant vous mener à la victoire.



Ce pourrait être votre vaisseau.

Même si elle a développé les technologies nécessaires, aucune civilisation ne peut entreprendre la construction d'éléments de vaisseau spatial si elle n'a pas réalisé la petite merveille requise : le programme Apollo.

Un vaisseau spatial est, dans une large mesure, un fusil à un coup. Chaque civilisation, y compris la vôtre, ne peut en construire qu'un à la fois.Vous pourrez construire un deuxième vaisseau spatial si le vôtre est détruit (c'est-à-dire si votre capitale est capturée pendant la construction du vaisseau, les conquérants l'ayant détruit sur son pas de tir).

La compétition s'achève lorsque le premier vaisseau interstellaire de l'humanité décolle, chargé de colons, en direction d'Alpha Centauri. La civilisation qui gagne la course au lancement remporte la partie.

Construction d'un vaisseau spatial

Votre projet de colonisation interstellaire est d'une ampleur telle qu'il ne peut être fabriqué en une fois, comme les autres améliorations. Il est constitué de 10 parties ou éléments.Vous devrez acquérir des avancées de civilisation spécifiques afin d'être en mesure de construire les différents éléments. En revanche, dès qu'un élément est réalisé, son acheminement sur le pas de tir et son assemblage ont lieu automatiquement.

L'objectif de votre vaisseau spatial est d'emmener des colons vers un autre système stellaire. Lorsqu'un nouvel élément est achevé, l'affichage du vaisseau apparaît : il vous indique où est positionné cet élément et met à jour les chiffres et spécifications. Lorsque les dix éléments sont construits et en place, vous êtes prêt au lancement. Les équipes de lancement se rassemblent, effectuent les dernières vérifications et expédient votre vaisseau dans l'espace, vers son destin.

Domination du monde

L'histoire a montré qu'il n'était pas nécessaire de conquérir chaque kilomètre carré de la planète pour en devenir le dirigeant *de facto*. Si la grande majorité du territoire et de la population du monde se trouve à l'intérieur de vos frontières, votre domination est assurée. Ce type de domination vous permettra de remporter la partie.

Conquête des rivaux

Vous pourrez également remporter une victoire militaire en écrasant complètement toutes les autres civilisations du jeu. L'objectif est ici de conquérir toutes les civilisations rivales. Si, à un moment quelconque, votre civilisation est la dernière survivante, vous serez proclamé dirigeant du monde.

Triomphe diplomatique

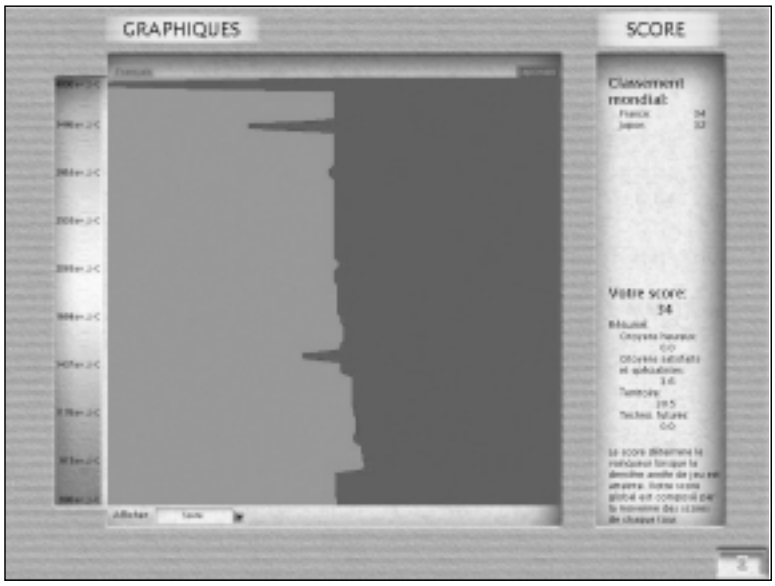
Civilization III vous propose un nouveau mode de victoire fondé sur la diplomatie. Il est possible de remporter la partie sans dominer le monde, mais cela n'exclura pas pour autant toute action militaire. Il vous faudra ici être élu Secrétaire général des Nations Unies par un vote unanime de toutes les civilisations du monde.

Victoire culturelle

Il existe une autre voie nouvelle menant au succès : celle de la domination culturelle. Si une culture est à ce point impressionnante et étendue que les dirigeants des autres civilisations rêvent d'en faire partie, on peut affirmer que cette civilisation contrôle bel et bien le monde, quelle que soit par ailleurs la situation politique et militaire. Le score culturel de votre empire n'est autre que la somme des points de culture de toutes vos villes. Si votre civilisation parvient à accumuler assez de points de culture, votre culture domine et vous remportez la partie. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous à la Civilopédia.

Victoire aux points

Lors de chaque tour, le jeu calcule votre total de puissance fondé essentiellement sur l'étendue du territoire situé à l'intérieur de vos frontières et sur le nombre de citoyens satisfaits et heureux (y compris les spécialistes). Ce score est représenté sous forme de schéma dans l'écran des graphiques. La moyenne de chacun de ces totaux par tour représente votre score de civilisation global. Si personne ne remporte la partie d'une autre manière avant la dernière année de jeu, le vainqueur aux points sera le dirigeant disposant du score global le plus élevé.



REFERENCE : ECRAN PAR ECRAN

"Chaque détail – le frémissement d'une brindille, un écart dans le vol d'un oiseau – a une signification aux yeux du dirigeant avisé."

Le présent chapitre décrit en détail la composition des principaux écrans du jeu. Reportez-vous aux différents chapitres pour en découvrir les explications, car nous n'aborderons ici que le fonctionnement des menus et boutons. Pour plus de clarté, les écrans sont présentés dans l'ordre de rencontre le plus probable.

Menu principal

Ce premier menu est celui que vous verrez lorsque vous lancerez *Civilization III* pour la première fois.

Nouvelle partie : pour commencer une partie entièrement nouvelle. Ce choix vous amène aux écrans d'options de préparation de partie détaillés plus loin.

Démarrage rapide : pour lancer une nouvelle partie en reprenant les valeurs de paramètres utilisées lors de la Nouvelle partie précédente.

Didacticiel : ceci lance une nouvelle partie au niveau de difficulté le plus facile et en sélectionnant aléatoirement votre civilisation. Ce mode affiche également les informations utiles du didacticiel afin de faciliter les premiers pas des nouveaux joueurs.

Le premier menu

Charger partie : ceci charge et poursuit une partie sauvegardée. Une boîte de dialogue présente la liste de toutes les parties sauvegardées disponibles. Sélectionnez la partie que vous souhaitez charger.

Charger scénario : vous pouvez créer vos propres scénarios ou jouer les scénarios conçus par vos amis pour vous défier. Seuls les scénarios conçus à l'aide de *Civilization III* pourront être chargés. Les scénarios créés à l'aide des versions antérieures de *Civilization* ne sont pas compatibles.

Panthéon : ceci vous permet de consulter les résultats obtenus par les meilleurs dirigeants lors des parties antérieures.

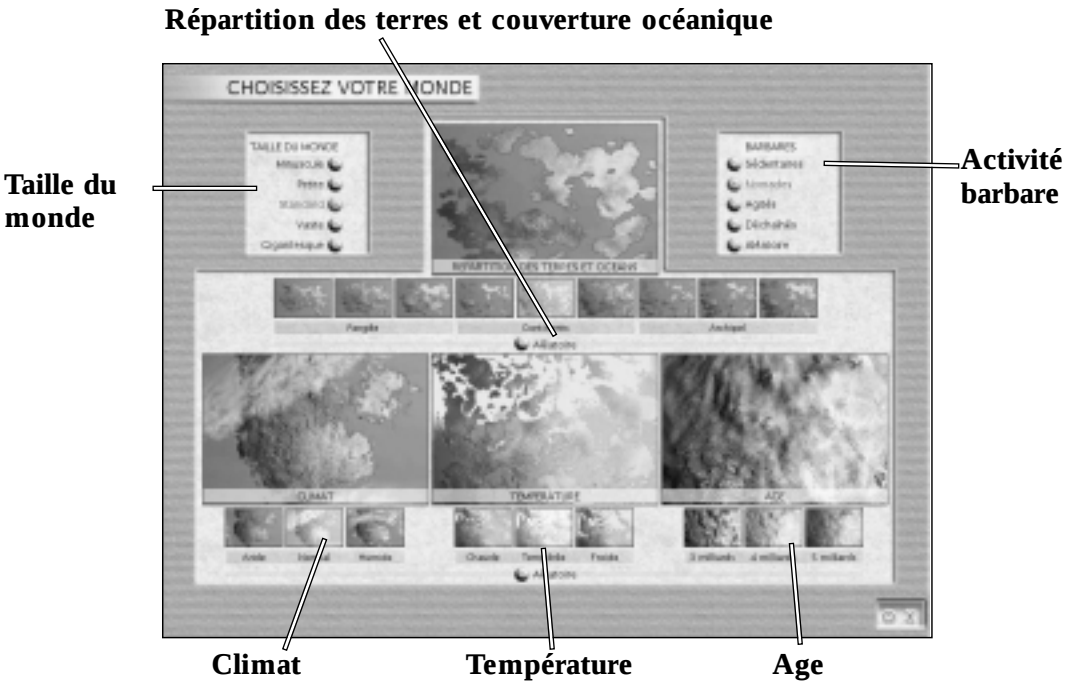
Préférences : pour régler les préférences du jeu.

Préférences audio : ceci règle le volume des options audio.

Crédits : ceci vous permet de découvrir l'équipe de développement du jeu.

Quitter : ce choix vous permet de quitter le jeu.

Double-cliquez sur l'option de votre choix.



Ecran de préparation du monde

Si vous sélectionnez Nouvelle partie, cet écran vous donne le contrôle sur tous les aspects importants de la planète que vous allez tenter de dominer.

Lorsque vous serez satisfait de vos choix, cliquez sur l'icone O pour rejoindre l'écran de préparation du joueur. Si vous désirez regagner le menu principal, cliquez sur l'icone X.

Taille du monde

En sélectionnant la taille de la carte, vous déterminez la surface totale du territoire et, dans une large mesure, la durée de la partie.

Minuscule : cette taille de carte génère des parties courtes et très intenses. Les civilisations se rencontrent très rapidement.

Petite : les parties se déroulant sur une carte de cette taille sont moins intenses que celle faisant appel à une carte minuscule.Vous rencontrerez néanmoins rapidement vos adversaires.

Standard : il s'agit de la taille de carte standard.

Vaste : une carte de cette taille est plus longue à explorer et à exploiter. La durée des parties qui s'y déroulent est donc plus élevée.

Gigantesque : cette carte accorde généralement aux différentes civilisations un long temps de développement avant qu'elles ne se rencontrent. Les conflits y sont souvent longs et éprouvants. Dominer une carte de cette taille avant l'échéance du temps de jeu demande un lourd travail.

Répartition des terres et couverture océanique

Cette option permet de définir le pourcentage de terres émergées par rapport aux étendues d'eau ainsi que la répartition des formations terrestres. Il existe trois valeurs de couverture océanique pouvant accueillir chacune trois répartitions des terres distinctes.

80 % d'océan : cette option génère un monde comptant peu de terres par rapport aux océans.

70 % d'océan : cette valeur affecte un rapport terres/océans proche de celui de la planète Terre.

60 % d'océan : cette option génère un monde comptant un plus grand nombre de cases de terre et un nombre réduit de cases océaniques.

Les paramètres suivants déterminent la répartition des formations terrestres en tenant compte de la valeur de couverture océanique.

Archipel : cette option génère un grand nombre de continents de taille assez réduite.

Continents : ceci génère quelques vastes formations terrestres ainsi que quelques autres de plus petite taille.

Pangée : cette option entraîne la formation d'un seul super-continent.

Aléatoire : cette option sélectionne aléatoirement les paramètres de couverture océanique et de répartition des terres.

Climat

Ce paramètre détermine l'étendue de certains types de terrain, en particulier le désert et la jungle.

Aride : ce choix génère un plus grand nombre de cases de terrain sec (notamment plaines et désert).

Normal : cette option génère un nombre égal de cases de terrain sec et humide.

Humide : ceci produit un plus grand nombre de cases de terrain humide (notamment jungle et plaines inondables).

Aléatoire : cette option sélectionne aléatoirement le climat.

Age

Ce paramètre détermine le temps dont ont disposé l'érosion, la dérive des continents et l'activité tectonique pour modeler votre monde.

3 milliards d'années : cette option génère un monde jeune et brut dans lequel les types de terrain forment des blocs.

4 milliards d'années : ceci crée un monde d'âge moyen où la tectonique des plaques a eu l'occasion d'intervenir pour diversifier le terrain.

5 milliards d'années : cette option génère un monde âgé. L'activité tectonique s'y est ralentie, permettant à l'érosion et aux éléments d'adoucir le profil du terrain.

Aléatoire : cette option sélectionne aléatoirement le paramètre d'âge.

Température

Ce paramètre détermine l'étendue de certains types de terrain.

Froide : cette option génère un grand nombre de cases de terrain froid tel que la toundra.

Tempérée : ce choix procure à votre monde un nombre moyen de chaque type de terrain.

Chaude : ceci génère un grand nombre de cases de terrain tropical (désert et jungle, notamment).

Aléatoire : cette option sélectionne aléatoirement le paramètre de température.

Barbares

Il vous est également possible de régler le degré d'activité barbare de la partie.

Sédentaires : les joueurs qui détestent les barbares peuvent sélectionner ce monde idéal. Les barbares y restent dans leurs campements. Le terrain alentour demeure à l'abri de leurs méfaits.

Nomades : des barbares apparaissent parfois, mais moins souvent et en moins grand nombre qu'aux niveaux plus élevés. Il s'agit du niveau standard d'activité barbare.

Agités : les barbares apparaissent en nombre modéré à important et à intervalles plus brefs qu'aux niveaux inférieurs.

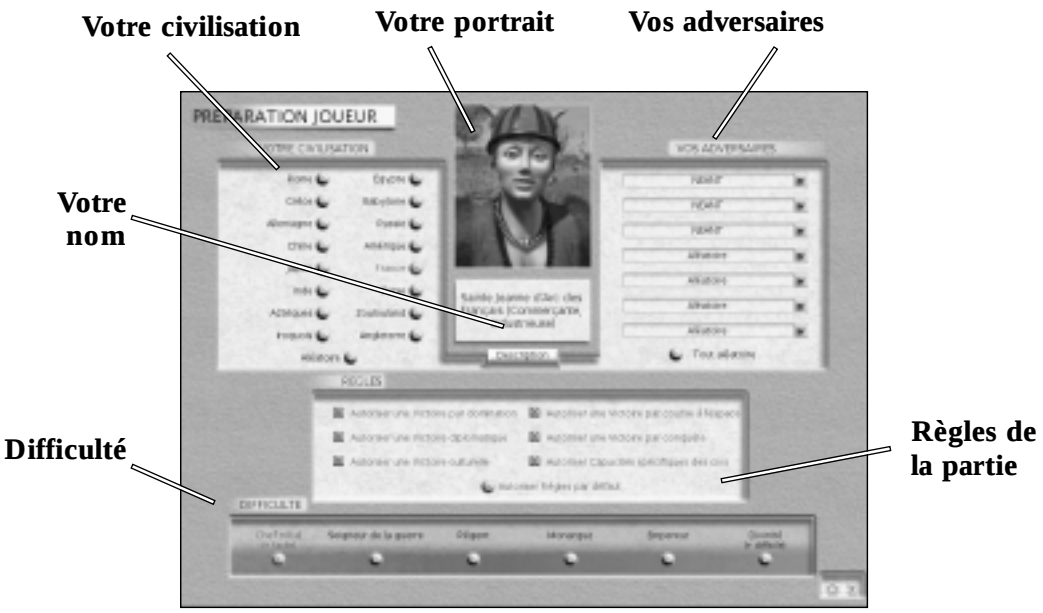
Déchaînés : vous l'aurez voulu ! Le monde est plein de barbares et ils apparaissent en grand nombre.

Aléatoire : cette option sélectionne aléatoirement le paramètre d'activité barbare.

Ecran de préparation du joueur

C'est ici que vous sélectionnerez la civilisation que vous dirigerez et le niveau de difficulté du défi que vous allez relever. Vous pourrez également personnaliser le mode de fonctionnement du jeu. Au centre figure votre portrait de leader, c'est-à-dire la forme sous laquelle vous allez apparaître aux autres civilisations.

Lorsque vous serez satisfait de vos choix, cliquez sur l'icone O pour commencer la partie. Si vous désirez regagner le menu principal, cliquez sur l'icone X.



Vos adversaires

Sur la droite de cet écran se trouvent les emplacements des autres civilisations qui participeront à la partie. Ceci vous permet de contrôler le nombre d'adversaires que vous allez affronter et – dans certaines limites – leur nature.Vous pouvez donner à chacun de ces emplacements l'un des trois états suivants :

- **Néant** signifie qu'aucune civilisation n'occupera cet emplacement. Si vous souhaitez affronter un nombre d'adversaires inférieur à la valeur maximale, condamnez quelques emplacements.
- Un emplacement **Pourvu** contient le nom d'une civilisation que vous avez sélectionnée. Ceci garantit que la tribu que vous avez choisie figurera sur la carte au début de la partie.
- **Aléatoire** est l'option à sélectionner lorsque vous ne souhaitez pas condamner l'emplacement ni choisir une civilisation. Le jeu déterminera alors la nature de cet adversaire.

Votre Civilisation

Sélectionnez la civilisation que vous souhaitez diriger parmi les différentes nations disponibles. Chacune possède ses points forts et ses faiblesses ainsi qu'une unité spéciale, comme l'indique le tableau ci-dessous.

Civilisation	Caractéristiques*	Avancées initiales	Unité spéciale	Remplaçant
Rome	Industrieuse, Militariste	Maçonnerie, Code du guerrier	Légionnaire	Epéiste
Grèce	Scientifique, Commerçante	Travail du bronze, Alphabet	Hoplite	Lancier
Allemagne	Militariste, Scientifique	Code du guerrier, Travail du bronze	Panzer	Char d'assaut
Chine	Industrieuse, Scientifique	Maçonnerie, Travail du bronze	Combattant à cheval	Chevalier
Japon	Militariste, Religieuse	Code du guerrier, Rite funéraire	Samouraï	Chevalier
Inde	Religieuse, Commerçante	Rite funéraire, Alphabet	Eléphant de guerre	Chevalier
Aztèques	Militariste, Religieuse	Code du guerrier, Rite funéraire	Guerrier Jaguar	Guerrier
Iroquois	Expansionniste, Religieuse	Poterie, Rite funéraire	Guerrier à cheval	Cavalier
Egypte	Industrieuse, Religieuse	Maçonnerie, Rite funéraire	Char de guerre	Char antique
Babylone	Religieuse, Scientifique	Rite funéraire, Travail du bronze	Archer babylonien	Archer
Russie	Expansionniste, Scientifique	Poterie, Travail du bronze	Cosaque	Cavalerie

Civilisation	Caractéristiques*	Avancées initiales	Unité spéciale	Remplaçant
Amérique	Industrieuse, Expansionniste	Maçonnerie, Poterie	F-15	Chasseur à réaction
France	Industrieuse, Commerçante	Maçonnerie, Alphabet	Mousquetaire	Arquebusier
Perse	Militariste, Commerçante	Code du guerrier, Alphabet	Immortels	Epéiste
Zoulous	Militariste, Expansionniste	Poterie, Code du guerrier	Impi	Guerrier
Britannique	Expansionniste, Commerçante	Poterie, Alphabet	Vaisseau de ligne	Frégate

*Les caractéristiques d'une civilisation décrivent à la fois ses traits généraux et ses avantages.

Commerçante : les villes très peuplées génèrent davantage de commerce. Le degré de corruption est moins élevé.

Expansionniste : cette civilisation débute la partie avec une unité d'éclaireurs. Les villages barbares sont plus lucratifs.

Industrieuse : les travailleurs achèvent plus rapidement leurs tâches. Les villes très peuplées produisent davantage de boucliers.

Militariste : les améliorations urbaines de type militaire (telles que les casernes et les forteresses côtières) sont moins coûteuses. Les promotions d'unités (passage à Standard, Vétéran ou Elite) ont lieu plus fréquemment.

Religieuse : les améliorations urbaines de type religieux (comme les temples et les cathédrales) sont moins coûteuses. La durée des périodes d'anarchie se limite à un tour de jeu.

Scientifique : les améliorations urbaines de type scientifique (telles que les bibliothèques et les universités) sont moins coûteuses. Bonus d'une avancée de civilisation au début de chaque nouvelle époque.

Si vous souhaitez modifier votre nom, il vous suffit de sélectionner le nom de dirigeant par défaut de votre civilisation et de taper un nouveau nom.

Niveau de difficulté

Choisissez le niveau de difficulté de la partie. Un certain nombre de facteurs sont ajustés à chaque niveau de difficulté, notamment le niveau de mécontentement de vos citoyens et l'astuce et l'intelligence des dirigeants IA.

Chef tribal : il s'agit du niveau de difficulté le plus faible ; nous le recommandons aux joueurs débutants.

Seigneur de la guerre : ce niveau convient au joueur occasionnel qui ne recherche pas une difficulté trop grande.

Régent : tout devient ici moins facile et vos rivaux se montrent plus efficaces dans la gestion de leur empire. Il vous faudra faire preuve de plus d'expérience et de compétence pour gagner.

Monarque : les joueurs expérimentés et compétents sélectionnent souvent ce niveau de difficulté. L'astuce des leaders ennemis et l'instabilité dont font preuve vos citoyens constituent un défi de taille.

Empereur : ce niveau de difficulté est destiné à ceux qui cherchent l'humiliation. Vos adversaires ne retiendront pas leurs coups. Si vous souhaitez la victoire, il va falloir la mériter.

Divinité : voici l'ultime défi de *Civilization*, réservé à ceux qui pensent en savoir assez pour triompher du jeu. La simple survie réclamera de vous des talents de virtuose (et, oui, il est théoriquement possible de gagner au niveau Divinité). Bonne chance !

Règles de la partie

Infléchir les paramètres de la partie peut modifier toute la saveur de l'épreuve. Les règles personnalisées offrent diverses possibilités (si vous avez l'impression d'avoir semé la pagaille, revenez aux valeurs par défaut en cliquant sur Règles standard).

Autoriser la victoire par domination : si cette case est cochée, les joueurs pourront gagner en conquérant et contrôlant les deux tiers du territoire mondial. Les autres civilisations (ou ce qu'il en reste) se plieront à votre joug.

Autoriser la victoire diplomatique : si cette option n'est pas décochée, les leaders pourront gagner par des moyens purement diplomatiques. Pour gagner, un dirigeant devra être élu Secrétaire général par un vote des Nations Unies.

Autoriser la victoire culturelle : si cette option est activée, toute civilisation pourra l'emporter si elle dispose d'une supériorité culturelle éclatante. Pour gagner, une nation doit avoir accumulé un certain nombre de points de culture.

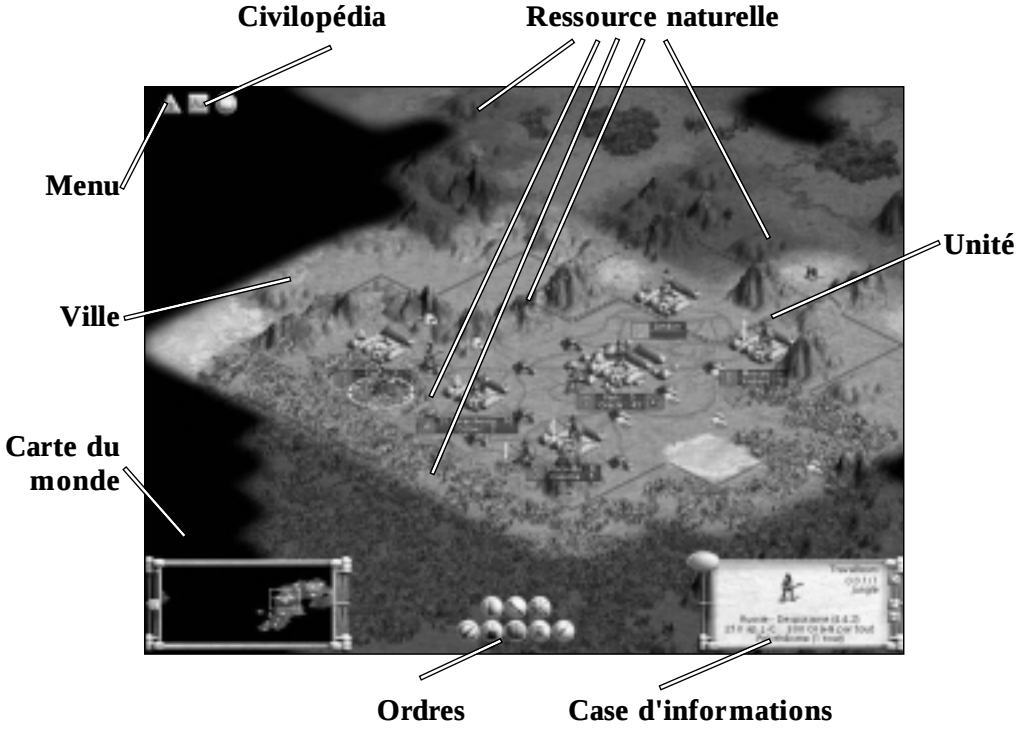
Autoriser la victoire par la course à l'espace : lorsque cette case est cochée, les joueurs peuvent construire des éléments de vaisseau spatial et remporter la partie en étant le premier à lancer un vaisseau en direction d'Alpha Centauri.

Autoriser la victoire par conquête : si cette case est cochée, les joueurs peuvent gagner en éliminant les nations rivales. Si vous êtes le dernier survivant ; vous régnerez sur le monde.

Autoriser les capacités propres aux civilisations : cette option gère le facteur de diversité. Si elle est activée, chaque civilisation disposera de ses points forts et de ses faiblesses spécifiques (décrits un peu plus haut). La désactiver permet de niveler les adversaires.

Ecran de la carte

Cet écran est la fenêtre qui contient la carte isométrique ; c'est ici que vous verrez et pourrez déplacer vos unités. La région affichée dans cette fenêtre est la partie du monde délimitée par un cadre sur la carte du monde.



Zoom

Vous pouvez modifier l'échelle de la vue de la carte principale à l'aide du raccourci clavier de zoom [Z]. Zoomez en arrière pour voir davantage de territoire, puis zoomez en avant pour retrouver les détails.

Déplacer la vue

Pour repositionner la vue de la carte afin qu'elle affiche une région différente, il vous suffit de cliquer n'importe où dans la fenêtre. La carte est redessinée en prenant pour centre la case sur laquelle vous avez cliqué. Si vous souhaitez centrer la vue sur une case qui n'est actuellement pas affichée à l'écran, cliquez sur une région de la carte du monde.

Si la région que vous souhaitez voir n'est pas très éloignée du bord de l'écran, ou si vous désirez examiner le terrain situé entre la vue actuelle et la vue souhaitée, vous pouvez faire défiler la carte. Amenez simplement le pointeur de la souris sur l'un des bords de l'écran de carte ; la vue se déplace alors dans la direction correspondante afin de vous présenter le territoire qui s'y trouve. En éloignant le pointeur du bord (ou lorsque vous aurez atteint l'un des pôles), le défilement s'arrêtera. Il est également possible de déplacer la vue à l'aide des touches fléchées (pas celles situées sur le pavé numérique).

Centrer la vue sur l'unité active

Pour centrer la vue sur l'unité active, appuyez sur [C] ou cliquez sur l'image de l'unité située dans la case d'informations. Ceci est particulièrement utile lorsque l'unité se trouve hors de l'écran ou est partiellement cachée par une fenêtre.

Transmettre des ordres à une unité

Au bas de l'écran de la carte se trouve un groupe d'icones circulaires. Il s'agit des icones d'*ordres* qui vous permettront de contrôler l'unité active. Pour obtenir la description des différents ordres, lisez le paragraphe du même nom un peu plus loin dans ce chapitre.

Examiner une ville

Pour jeter un coup d'œil à l'une de vos villes, double-cliquez dessus. Vous pouvez également cliquer à l'aide du bouton droit sur la ville et sélectionner Zoomer sur (le nom de la ville) dans le mini-menu. Ceci ouvre l'affichage de la ville de la cité en question. Pour obtenir une description détaillée de cet écran, lisez le paragraphe "Affichage de la ville" situé un peu plus loin dans ce chapitre.

Modifier la production d'une ville

Pour modifier le projet auquel travaille actuellement une ville, placez-vous sur l'écran de la carte et appuyez sur la touche [Shift] et cliquez à l'aide du bouton droit sur une ville. Choisissez alors un nouveau projet dans le menu qui s'affiche.

Renommer une ville

Pour renommer l'une de vos villes, cliquez à l'aide du bouton droit sur cette ville puis sélectionnez Renommer {nom de la ville}.

Icones

On trouve, dans le coin supérieur gauche de la carte, un petit groupe d'icones. Un clic active l'une des trois fonctions suivantes, très utiles : les menus de jeu, la Civilopédia ou les conseillers. Pour plus de détails, consultez les paragraphes “Menus”, “Conseillers” ou “Civilopédia”, situés plus loin dans ce chapitre.

Utiliser une ambassade ou un espion

Si vous avez établi une ambassade auprès d'une autre civilisation ou implanté un espion, un icone sur la capitale de la nation considérée l'indique. Pour transmettre des ordres à votre ambassade ou espion, double-cliquez sur cet icone. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous au **chapitre 13 : Diplomatie et commerce**.

Carte du monde

Cette mini-carte située dans le coin inférieur gauche de l'écran présente un aperçu de tout le monde connu. Le rectangle qui y figure symbolise le cadre de la vue actuellement affichée sur l'écran de la carte.

Vous pouvez utiliser la carte du monde pour vous déplacer rapidement sur l'écran de la carte. Cliquez sur un emplacement de la carte du monde et la fenêtre de la carte se centrera sur ce lieu.

Cette case contient, sur le bord, un bouton très pratique permettant de basculer entre les deux modes de la carte du monde.

Vous pouvez activer/désactiver la carte du monde (ainsi que tous les autres éléments affichés, à l'exception de la fenêtre de la carte) en appuyant sur [Suppr].

Case d'informations

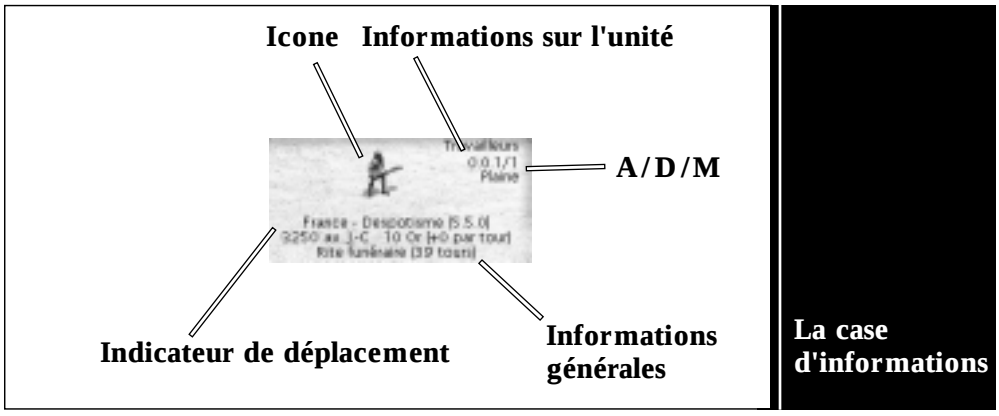
La case d'informations présente les renseignements relatifs à l'unité active, à la situation de votre civilisation et à votre classement dans la partie. On trouve deux boutons sur le bord de cette case :

Activer la diplomatie permet de demander audience au dirigeant rival sélectionné. Ceci ne vous permet cependant de contacter que les civilisations avec lesquelles vous êtes déjà entré en contact.

Cliquez sur **Activer l'espionnage** (si des options d'espionnage sont disponibles) pour établir des ambassades et implanter des espions.

La case d'informations contient les renseignements suivants (éventuellement dans un ordre différent) :

- **Icone d'unité :** l'unité active est représentée par son icone. Celui-ci comprend la couleur de sa nationalité et la barre de santé.
- **Indicateur de déplacement :** ceci affiche la capacité de mouvement restante de l'unité pour le tour en cours. La couleur verte indique que son potentiel de mouvement est complet, jaune signifie que l'unité s'est déjà déplacée mais peut encore le faire et rouge signifie que l'unité ne peut plus bouger.
- **Nationalité :** la nationalité de l'unité (qui n'est pas nécessairement celle de son possesseur actuel) est affichée immédiatement avant le type d'unité.
- **Type :** c'est la dénomination du type de l'unité - *Catapulte*, par exemple.
- **Grade :** s'il s'agit d'une unité militaire, la case indique son degré d'expérience - Conscrit, Standard,Vétéran ou Elite.



- **Valeur A/D/M :** les potentiels d'attaque, de défense et de mouvement de l'unité sont indiqués ainsi que le nombre de points de mouvement restant. Rappelez-vous qu'une unité débutant son mouvement dans une case contenant une voie ferrée et se déplaçant le long de celle-ci ne dépense aucun point de mouvement jusqu'à ce qu'elle quitte les rails.
- **Terrain :** ceci indique le type de terrain de la case actuellement occupée par l'unité.
- **Régime politique :** la case d'informations affiche, sous l'icone d'unité, le nom de votre civilisation et son régime politique actuel.
- **Date :** si la date est antérieure à J.-C., cette mention la suit. Une partie normale débute en 4 000 av. J.-C. Chaque tour représente un certain nombre d'années. En fonction de la date actuelle, un tour peut représenter 1, 2, 5, 10, 20, 40 ou 50 ans.
- **Trésor :** ce nombre indique le contenu actuel (en or) de votre trésor public ainsi que l'évolution de tour en tour. Si le trésor augmente, vous connaissez un surplus ; s'il diminue, vous subissez un déficit.
- **Recherche scientifique :** l'indicateur de recherche présente le projet de recherche en cours et le nombre de tours restant jusqu'à sa découverte.

Ordres

Le nombre et la nature des choix présentés dans les rangées d'icones d'ordres situées dans le bas de l'écran de la carte dépendent des capacités de l'unité active et de sa situation. Les ordres inapplicables à l'unité active ne sont pas affichés.

Transport aérien ([T])

Si une unité située dans une ville desservie par un aéroport ne s'est pas encore déplacée durant le tour, cet ordre permet de la transférer dans une autre cité de votre civilisation dotée d'un aéroport. Ce mode de transport consomme tous les points de mouvement de l'unité pour le tour en cours. Une seule unité peut bénéficier de ce mode de transport par tour de jeu.

Automatiser une unité de travailleurs ([A])

Si vous ne souhaitez pas avoir à donner des ordres spécifiques à une unité de travailleurs à chaque fois qu'elle termine une tâche, vous pouvez l'automatiser. Les travailleurs automatisés ne viendront pas s'ajouter d'eux-mêmes à la population d'une ville, mais aménageront le terrain autour des villes existantes. Le contrôle de l'unité de travailleurs vous sera rendu dans certaines situations.

Bombarder ([B])

Ceci vous permet d'ordonner à une unité disposant de la capacité de bombardement de l'employer pour endommager toute cible recevable située à portée de tir.

Construire une armée ([B])

Utilisez cet ordre pour ordonner à un héros de créer une armée. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous au **chapitre 8 : Unités**.

Construire une colonie ([B])

Ceci vous permet d'ordonner à une unité de travailleurs de construire une colonie dans la case où elle se trouve. Les colonies extraient les ressources stratégiques et les produits de luxe des cases situées hors de vos frontières et les transportent par voie routière jusqu'à une ville. Les unités ennemies ne peuvent s'emparer d'une colonie dépourvue de défenseurs, mais peuvent aisément la détruire.

Construire une forteresse ([Ctrl]-[F])

Ceci ordonne à une unité de travailleurs de construire des fortifications défensives dans la case où elle se trouve. Une fois celle-ci achevée, vos unités peuvent occuper la forteresse et bénéficier de ses avantages défensifs. Cet ordre ne sera disponible que lorsque vous aurez découvert la construction.

Irriguer ([I])

Utilisez cet ordre afin qu'une unité de travailleurs irrigue la case qu'elle occupe.

Construire une mine ([M])

Utilisez cet ordre afin qu'une unité de travailleurs construise une exploitation minière dans la case qu'elle occupe.

Construire une voie ferrée ([R])

Si vous avez découvert la machine à vapeur, vous pouvez ordonner à vos unités de travailleurs de transformer les routes existantes en voies ferrées.

Construire une route ([R])

Utilisez cet ordre afin qu'une unité de travailleurs construise une route dans la case qu'elle occupe.

Fonder/rejoindre une ville ([B])

Ceci indique à une unité de colons de fonder une nouvelle ville dans la case qu'elle occupe. Note : il est impossible de construire une ville dans une case adjacente à une autre ville. Il est également impossible de fonder une cité sur une case de montagne.

Si une unité de colons ou de travailleurs se trouve dans une ville, ceci lui ordonne de s'ajouter à la population de la cité. Les travailleurs augmentent la population d'un point et les colons de deux points.

Dépolluer ([Shift]-[C])

Utilisez cet ordre afin qu'une unité de travailleurs dépollue la case qu'elle occupe.

Défricher ou reboiser une forêt ([N] ou [Shift]-[C])

Cliquez sur cet ordre afin qu'une unité de travailleurs défriche ou reboise la case qu'elle occupe. Ceci entraîne la modification du type de terrain, généralement pour l'améliorer. Défricher procure également quelques boucliers à la ville amie la plus proche. Si la case occupée par l'unité de travailleurs n'est pas susceptible d'être défrichée ou reboisée, l'ordre n'est pas affiché.

Défricher la jungle ([Shift]-[C])

Cliquez sur cet ordre afin qu'une unité de travailleurs défriche la case de jungle qu'elle occupe. Ceci entraîne la modification du type de terrain, généralement pour l'améliorer. Si la case occupée par l'unité de travailleurs n'est pas susceptible d'être défrichée, l'ordre n'est pas affiché.

Dissoudre ([D])

Cet ordre permet de mettre fin à l'existence de l'unité active. Faites preuve de prudence en utilisant cette commande, car la disparition est définitive. Si vous démantelez une unité dans une case de ville, une fraction de son coût de construction sera immédiatement ajoutée à la

case de production de la cité. Ceci représente la redistribution de ses équipements et de sa force de travail.

Fortifier/mettre en garnison ([F])

Sélectionnez cet ordre pour qu'une unité fortifie sa position ou se mette en garnison dans une ville. Ceci augmentera la capacité de défense de l'unité tant qu'elle demeurera fortifiée (c'est-à-dire tant que vous ne l'activerez pas). La seule exception est celle des unités endommagées, qui se réactiveront lorsqu'elles auront recouvré leur plein potentiel. Vous pouvez "fortifier" des unités dépourvues de potentiel de défense afin qu'elles restent sur place, mais elles n'en tireront aucun avantage défensif.

Aller à ([G])

Cet ordre vous permet d'expédier une unité directement vers une case sélectionnée. Après avoir cliqué sur cet ordre, amenez le pointeur de la souris sur la case d'arrivée. Le nombre de tours requis pour rejoindre la case mise en surbrillance sera affiché. Cliquez sur une case et l'unité s'y rendra sans qu'il soit besoin de lui fournir de nouveaux ordres.

Parachutage ([A])

Cet ordre de déplacement n'est disponible que vis-à-vis des unités capables de parachutage (c'est-à-dire les parachutistes et les hélicoptères) actuellement situées dans une ville disposant d'un aéroport. Sélectionnez une case de terrain inoccupée située à distance de parachutage. L'unité rejoindra immédiatement ce point. Cet ordre consomme tous les points de mouvement de l'unité pour le tour en cours.

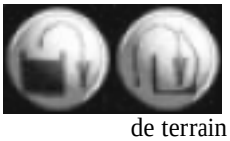
Piller ([P])

Ceci ordonne à une unité militaire de mettre à sac la case qu'elle occupe, ce qui détruit les aménagements apportés au terrain. Cela peut signifier l'effondrement des mines, le comblement des fossés d'irrigation, la destructions des routes et toute autre forme de destruction.

Halte (Espace)

Ceci ordonne à une unité de demeurer sur place et de passer son tour. L'unité ne mène aucune action durant le tour, mais se régénère si elle est endommagée.

Embarquer/débarquer ([L])



Ceci ordonne à un navire d'activer tous ses passagers afin de descendre à terre ou sur un autre navire. Si le bateau est vide, cela lui ordonne d'attendre jusqu'à ce que les unités aient embarqué à son bord. Le bateau doit être adjacent à une case de terrain ou de ville ou à un autre navire. Il est également possible de cliquer sur le navire pour afficher une case indiquant toutes les unités se trouvant à bord.

Attendre ([W] ou [Tab])

Utilisez cet ordre pour indiquer à l'unité active de patienter pendant que vous donnez vos instructions à toutes vos autres unités. Note : si vous donnez le même ordre à une autre unité, celle-ci prendra rang derrière la première unité ayant reçu cet ordre, et ainsi de suite.

Missions aériennes

Toutes les missions aériennes envisageables disposent de leur propre icone d'ordre.

Mission de bombardement ([B]) : larguer des bombes sur la case de terrain ou sur la ville sélectionnée. Le bombardement touche les améliorations urbaines et la population de la ville.

Mission de reconnaissance ([R]) : examiner la case de terrain sélectionnée et les cases environnantes.

Mission de transfert : transférer la base d'opérations de l'unité dans une autre ville ou sur un porte-avions.

Mission de supériorité aérienne ([S]) : patrouiller à l'intérieur du rayon d'action défensif (c'est-à-dire la moitié du rayon d'action opérationnel) de l'unité. Ceci ressemble à l'ordre de fortification dans la mesure où une telle mission demeure l'affectation de l'unité jusqu'à ce vous la réactiviez pour lui confier une autre mission. Seuls les chasseurs (y compris le F-15) peuvent exécuter une mission de supériorité aérienne.

Mission de parachutage : acheminer une unité terrestre jusqu'à un point, atterrir et y déposer l'unité. Seuls les hélicoptères peuvent parachuter des unités terrestres et seulement dans la limite de leur rayon d'action opérationnel. Cette “insertion verticale” ne permet pas de déposer une unité dans une case contenant une unité ennemie.

Menus

Cliquez sur l'icone de menu de l'écran de la carte pour ouvrir le menu principal. Les options de ce menu ouvrent d'autres menus, comme indiqué ci-après .

Menu Principal

Le menu principal pendant votre partie vous permet, entre autres fonctions utiles et indispensables, de sauvegarder, charger et quitter la partie en cours.

Carte : vous avez accès au menu Carte où vous trouverez d'autres fonctions utiles pour l'exploration du monde.

Charger partie : ceci vous permet de charger une partie sauvegardée et de la poursuivre. Choisissez parmi la liste des parties sauvegardées.

Nouvelle partie : ce choix vous permet de mettre fin à la partie en cours (sans la sauvegarder) et d'en commencer une nouvelle.

Préférences : ceci vous permet de personnaliser le mode de fonctionnement du jeu.

Préférences audio : ceci vous permet de régler le volume des options audio.

Quitter : pour quitter immédiatement la partie en cours sans la sauvegarder.

Abdiquer : pour mettre fin à la partie en cours mais calculer et afficher votre score final et les écrans de fin.

Sauvegarder partie : ceci vous permet de sauvegarder la partie en cours afin de la reprendre plus tard.

Menu des écrans d'information

Les écrans d'information vous permettent de suivre votre progression.

Graphiques : ces schémas assurent le suivi et l'affichage de l'équilibre des puissances dans le monde au fil de l'histoire. Vous pouvez choisir des comparaisons fondées sur la culture, la puissance ou le score de civilisation. Vous pouvez sélectionner l'échelle verticale en années

ou en tours. Sur la droite figurent une comparaison des scores de toutes les civilisations et la ventilation de votre propre score.

Palais : durant votre règne, la population décidera de temps à autre d'embellir ou améliorer votre palais impérial. Dans l'intervalle, cette option vous permettra d'examiner votre demeure.

Vaisseau spatial : si vous vous lancez dans la construction du vaisseau à destination d'Alpha Centauri, cette option vous permettra d'en suivre les travaux.

Démographie : ceci vous procure un aperçu intéressant de la population de votre empire.

Menu Carte

Ce menu contient des fonctions qui vous seront utiles lorsque vous chercherez à examiner votre monde.

Grille : active/désactive l'affichage du quadrillage de la carte.

Centrer l'écran : redessine la vue de la carte afin de la centrer sur l'unité active.

Nettoyer la carte : active/désactive l'affichage des objets d'origine humaine (villes, unités et aménagements apportés au terrain).

Localiser une ville : ceci représente le moyen le plus rapide de trouver une ville. Sélectionnez son nom dans la liste et la carte se recentrera sur son emplacement.

Zoom arrière/avant : utilisez cette option pour élargir ou resserrer l'étendue de terrain affichée sur la carte.

Affichage de la ville

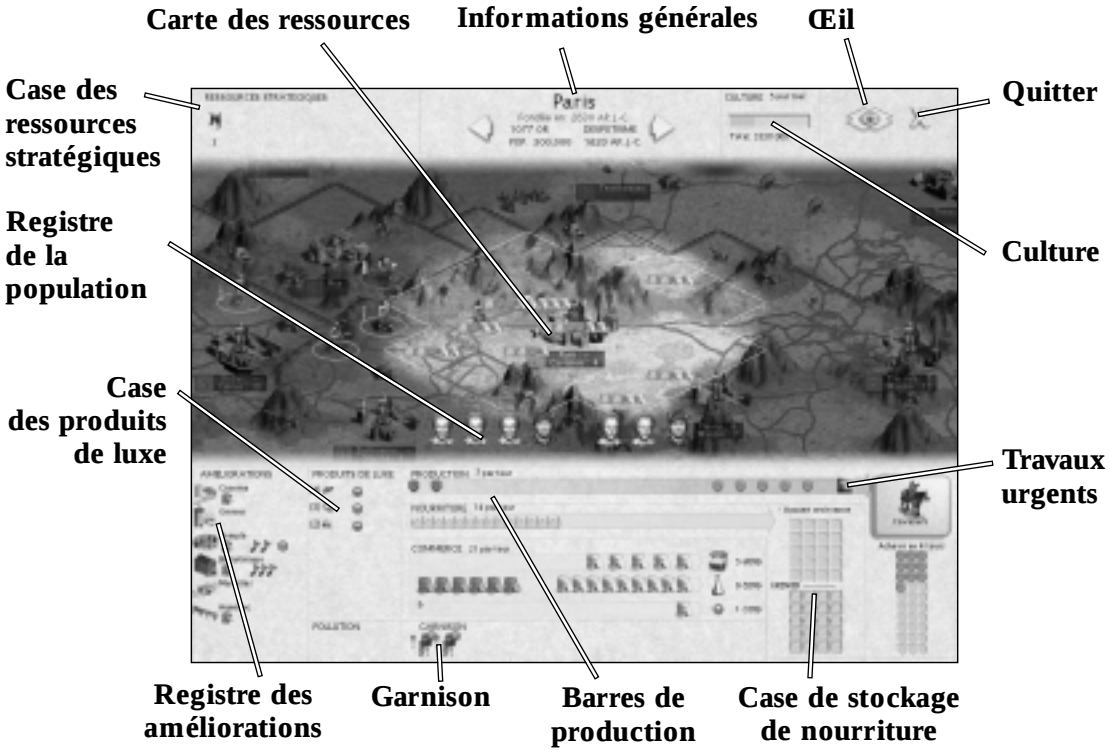
L'affichage de la ville vous permet de diriger le fonctionnement de chacune de vos cités. C'est ici que vous affectez les citoyens au travail dans les champs, mines, forêts et lieux de pêche environnants. Cet affichage rassemble toutes les informations cruciales relatives à la ville concernée : nombre de boucliers produits, quantité de nourriture et de commerce générée, type de production en cours et nombre de tours restant jusqu'à son achèvement, bonheur de la population, nature et nombre d'unités défensives, améliorations urbaines déjà apportées, etc.

Il existe plusieurs moyens d'ouvrir l'affichage de la ville :

- Amener le pointeur de la souris sur une ville dans l'écran de la carte et double-cliquer sur la cité.
- Cliquer sur un nom de ville dans le rapport de l'un des conseillers.

- Cliquer à l'aide du bouton droit sur n'importe quelle ville de la carte puis sélectionner Zoomer sur {ville} dans le mini-menu.

Pour refermer l'affichage de la ville, cliquez sur le bouton Quitter ou appuyez sur [Echap].



Informations générales

Plusieurs informations figurent au sommet de l'affichage : nom de la ville, année de fondation et population totale.

- Les deux boutons fléchés vous permettent de faire défiler toutes les villes de votre empire.
- Cliquer sur l'œil entraîne l'affichage de la vue aérienne, qui vous offre une vue panoramique de votre ville dans toute sa splendeur.
- Le bouton Quitter referme l'affichage de la ville.

Carte des ressources

La majeure partie de l'affichage de la ville est constituée d'une carte détaillée présentant les cases de terrain exploré environnant la cité. Les cases composant la zone exploitable sont affichées en surbrillance et chacune de celles auxquelles un citoyen est affecté est marquée des ressources qu'elle génère. La case de ville elle-même est toujours en production. Chaque citoyen permet d'exploiter une case supplémentaire. Le nombre maximal de cases exploitables par une ville est égal au plus petit des deux nombres suivants : nombre de citoyens plus 1 ou 21. Note : une ville peut compter davantage de citoyens que de cases à exploiter.

Selon le type de terrain contenu dans une case, le citoyen qui y travaille peut générer de la nourriture, de la production (des boucliers) et du commerce. La plupart des cases produisent plusieurs types de ressources. Cliquer sur toute case en production (sauf la case de ville qui produit en permanence) libère temporairement le citoyen considéré de sa tâche. Cliquez alors sur une case inoccupée afin de remettre le citoyen à l'œuvre en un autre endroit. Rien qu'en cliquant sur les cases sélectionnées, vous pouvez déplacer les citoyens de case en case afin de modifier le profil de production de la ville. Les citoyens libérés de leur tâche se transforment temporairement en amuseurs.

Raccourci pratique

Pour que les gouverneurs de la ville affectent les citoyens selon les priorités que vous leur avez fixées, cliquez sur la case de ville. Pour plus de détails, lisez le paragraphe “Gouverneurs de la ville” un peu plus loin.

Lorsque la population d'une ville augmente, chaque citoyen est automatiquement affecté à l'exploitation d'une case. N'hésitez pas à consulter la carte d'une ville dont la population vient de s'accroître afin de vérifier que les citoyens exploitent bien les cases qui vous intéressent.

Registre de la population

Il s'agit d'une série d'icones de citoyens représentant la population de la ville. Chaque icone du registre de la population représente un “point” de population. Les citoyens peuvent être heureux, satisfaits, mécontents ou opposants. Si le nombre de mécontents est supérieur au nombre de citoyens heureux (les opposants, les citoyens satisfaits et les spécialistes n'interviennent pas dans ce décompte), la ville connaît des émeutes (pour plus de détails, lisez le paragraphe “Emeutes” du **chapitre 11 : Gestion de vos villes**). Outre les habitants classiques, une ville peut compter trois types de spécialistes.

Heureux **Satisfait** **Mécontent** **Opposant** **Scientifique** **Percepteur** **Amuseur**

Les citoyens qui ne travaillent ni ne produisent au sein de la zone exploitable de la ville sont des *spécialistes* (la seule exception est représentée par les opposants, qui refusent de travailler). A titre d'exemple, cliquez sur une case exploitée ; le citoyen qui y travaille se transforme alors en amuseur. Les spécialistes ne contribuent plus à la production de ressources de la ville (mais consomment de la nourriture comme les autres). En revanche, ils peuvent être utiles à l'ajustement du bonheur de la population et à la quantité d'impôts et de recherche scientifique générée par la ville. Il existe trois types de spécialistes : amuseurs, percepteurs et scientifiques.

Amuseurs : les citoyens libérés de leur tâche d'exploitation d'une case deviennent aussitôt des amuseurs. Chaque amuseur transforme un citoyen mécontent en citoyen satisfait ou (s'il n'existe pas de citoyen mécontent) un citoyen satisfait en citoyen heureux.

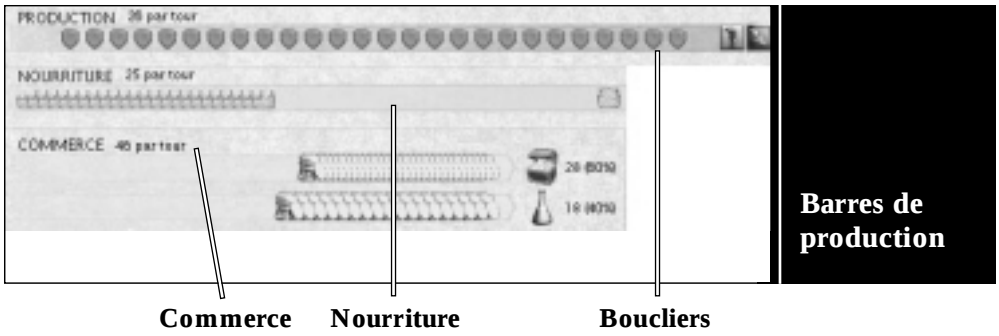
Percepteur : cliquez sur un amuseur situé dans le registre de la population afin de le remettre au travail en tant que percepteur. Chaque percepteur produit un point d'or.

Scientifiques : cliquez sur un percepteur pour en faire un scientifique. Chaque scientifique augmente d'un point la quantité brute de recherche scientifique générée (à la place de l'augmentation de revenu apportée par le percepteur). Cliquer sur un scientifique lui restitue le rôle d'amuseur.

Opposants : il s'agit des citoyens d'une ville capturée qui refusent votre autorité et refusent en conséquence de travailler.

Barres de production de la ville

Les barres de production présentent toutes les ressources générées par les citoyens de la ville durant chaque tour. La nourriture, les boucliers et les revenus commerciaux sont, lors de chaque tour, collectés dans les cases de la zone exploitable où travaillent des citoyens. Le volume collecté de chaque ressource peut être modifié par la présence d'une amélioration urbaine, par le régime politique en place ou par la possession d'une merveille du monde.



Barre de boucliers : la barre des boucliers représente l'état de production (proprement dite) de la ville à chaque tour. Selon le régime politique en vigueur dans votre civilisation et plusieurs autres facteurs, certains des boucliers produits lors de chaque tour peuvent être perdus en raison du gaspillage (boucliers rouges) ; ceci est également mentionné. La production qui n'est pas victime du gaspillage (boucliers bleus) s'accumule afin de contribuer à la construction de l'objet figurant dans la case de production.

Barre de nourriture : la barre de nourriture représente l'état des récoltes de la ville à chaque tour. Chaque citoyen de la ville consomme deux points de nourriture par tour. Tout surplus ou pénurie est indiqué. Les excédents s'accumulent dans la case de stockage de nourriture.

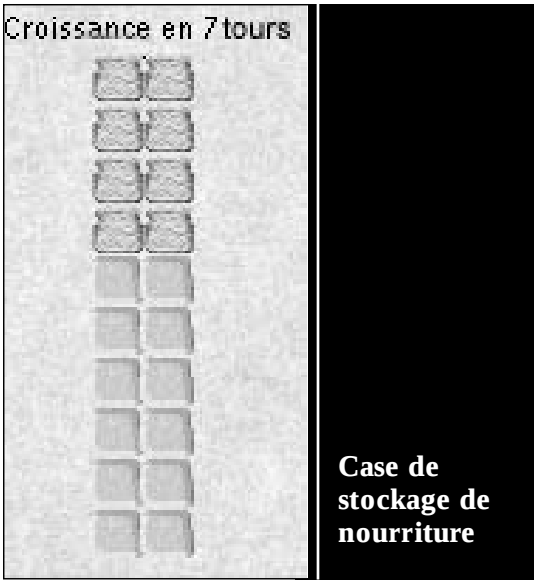
Barres de commerce : ces barres mesurent les revenus commerciaux de la ville et leur ventilation. Une barre indique la part des revenus de la ville alimentant le trésor de votre civilisation. Une autre mentionne la portion allant au financement de la recherche. La dernière représente le pourcentage subventionnant les distractions. Ces valeurs dépendent des taux de recherche et de distractions. Selon le régime politique en vigueur et la distance séparant la ville considérée de votre capitale, une partie du total des revenus commerciaux risque d'être perdue en raison de la corruption ; ceci est également indiqué sur les barres. La ventilation intervient après la réduction du total liée à la corruption.

Case des produits de luxe

Cette case indique les types de produits de luxe affectant les citoyens de la ville considérée. Elle indique à quels produits de luxe la ville est reliée. Ceux-ci ont un effet direct et important sur le bonheur de votre population. Seule une unité de chaque type de produit a un effet ; c'est la raison pour laquelle seule une unité est affichée. Le nombre de “visages heureux” affichés derrière chaque produit de luxe indique le nombre de citoyens qu'elle affecte.

Case de stockage de nourriture

Tout excédent alimentaire généré par une ville lors de chaque tour vient s'accumuler dans cette case. La capacité de la case augmente au fil des accroissements de population. Lorsqu'elle est remplie, la population de la ville augmente d'un point et un nouveau citoyen vient s'ajouter au registre de la population. La case de stockage de nourriture est alors vidée et commencera à se remplir de nouveau lors du tour suivant. Une note figurant au sommet de la case indique le nombre de tours séparant la ville de sa nouvelle augmentation de population (selon le taux d'accumulation actuel).

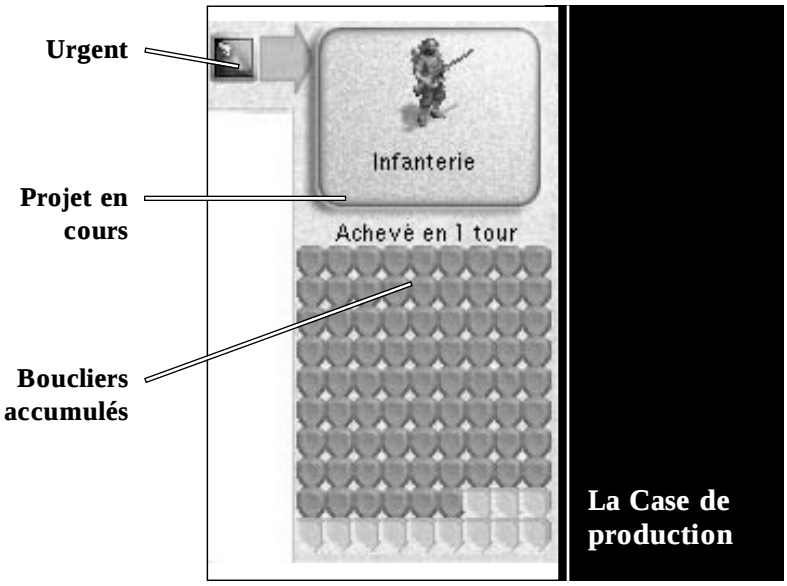


Si la cité ne produit pas assez de nourriture pour alimenter sa population, le déficit est ôté de la réserve que constitue la case de stockage de nourriture. Si une cité connaît une pénurie alimentaire alors que la case est vide, elle perd un point de population à chaque tour jusqu'à ce que l'équilibre ait été rétabli.

L'amélioration urbaine appelée "Grenier" accélère la croissance de la population. Si une ville possède un grenier, la création d'un nouveau citoyen ne vide qu'à moitié la case de stockage de nourriture. La case se vide jusqu'à la ligne du grenier. La merveille des Pyramides a le même effet, mais pour toutes les villes d'un continent au lieu d'une seule.

Case de production

A côté de la case de stockage de nourriture se trouve la case de production. C'est ici que s'accumule la production nette de chaque tour de la ville. La capacité de la case de production est modifiée afin de refléter le coût de l'unité, de l'amélioration ou de la merveille en cours de construction. Lorsque la case est remplie, l'objet est terminé. La case se vide alors et le nouvel objet est prêt à être employé.



L'objet en cours de production est indiqué au sommet. Les objets susceptibles d'être produits dépendent des avancées découvertes par votre civilisation. Pour modifier le projet en cours, cliquez sur l'icone et sélectionnez-en un nouveau dans la liste qui s'affiche. Si le nombre de boucliers nécessaire au nouveau projet est inférieur à ceux qui se trouvent dans la case, les boucliers superflus sont perdus et l'objet est achevé au tour suivant ; dans le cas contraire ; la nouvelle production bénéficie des boucliers accumulés.

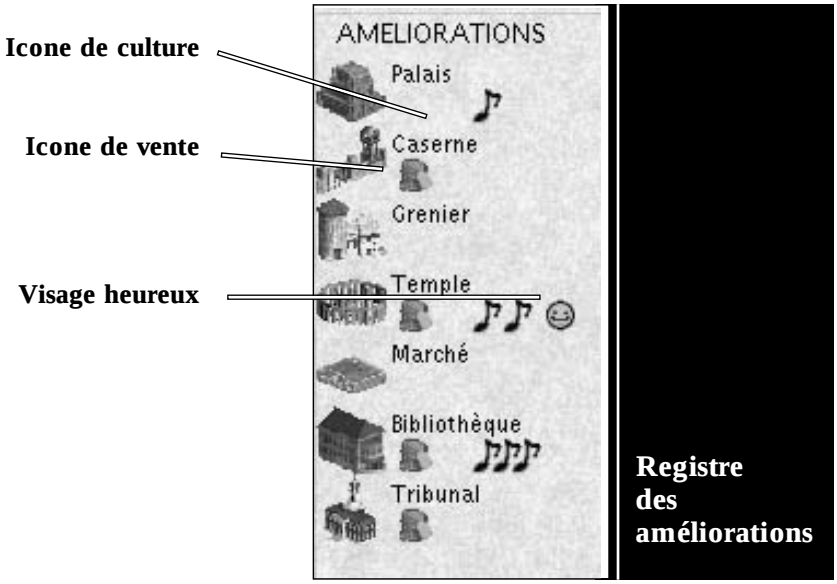
Lorsque la découverte d'une nouvelle avancée autorise la construction d'une nouvelle unité remplaçant une unité en cours de construction, votre production est automatiquement mise à jour afin de constituer la nouvelle unité. Si une autre civilisation achève avant vous une merveille que vous êtes en train de construire, la ville considérée modifiera sa production afin de construire l'objet envisageable le plus coûteux.

Il est possible d'accélérer la constitution d'un objet en cliquant sur le bouton Urgent. Une boîte de dialogue indique le coût de l'achèvement en urgence (pour en savoir plus sur cette possibilité, consultez le paragraphe “Travaux urgents” du **chapitre 11 : Gestion de vos villes**).

Vous pouvez constituer une file d'objets à produire en maintenant la touche [Shift] enfoncée et en cliquant sur un objet dans la liste des productions envisageables. Lorsque l'objet en cours de production sera achevé, les gouverneurs de la ville sélectionneront le prochain objet de la file.

Registre des améliorations

Le registre des améliorations n'est autre que la liste de toutes les améliorations et merveilles du monde que possède la ville en question. Chaque élément de la liste comprend l'icone et le nom de l'objet considéré. Si une amélioration possède un coût de maintenance à verser lors de chaque tour, un icone l'indiquera. Un autre icone indique si l'amélioration a une portée culturelle. Enfin, les améliorations influant sur le bonheur de la population présentent des "visages heureux" témoignant de leurs effets.



Les améliorations rejoignent le registre dès leur achèvement. Cliquez sur l'une d'elles si vous souhaitez la vendre (un garde-fou vous permettra d'annuler l'opération avant que la vente ne soit définitive). Il est impossible de vendre une merveille. Toute amélioration détruite à l'occasion d'une catastrophe ou d'un bombardement disparaît de la liste, tous comme les améliorations vendues. Note : les merveilles demeurent sur le registre après l'obsolescence de leur capacité spécifique.

Case d'informations sur l'empire

La case d'informations sur l'empire comporte des renseignements utiles, dont :

- Le régime politique en vigueur

- La date
- La quantité d'or présente dans votre trésor

Cette case assure également le suivi des points de culture de la ville. Le nombre de points venant s'ajouter à chaque tour est indiqué et le total est calculé, ainsi que le nombre de points nécessaire à la prochaine expansion de la sphère d'influence de la ville. La barre située au-dessous vous offre une représentation graphique de la progression vers cet objectif.

Garnison

Ceci affiche toutes les unités se trouvant actuellement dans la ville. La santé de chaque unité est indiquée sur sa barre. Cliquer à l'aide du bouton droit sur une unité entraîne l'affichage du mini-menu d'ordres correspondant. Les ordres que vous transmettez ainsi à une unité ont le même effet que les ordres donnés à une unité active, mais seuls sont disponibles les ordres applicables à une unité située en ville.

Case de pollution

La menace de pollution liée à la production industrielle et au smog est indiquée dans l'affichage de la ville par des icones d'avertissement. Plus leur nombre est important, plus le risque qu'une case (déterminée aléatoirement) de la zone exploitable de la ville soit polluée durant le tour en cours est élevé.

Gouverneurs de la ville

Lorsqu'une cité a achevé la construction d'un projet, elle en sélectionne un autre. Ceci est l'œuvre des gouverneurs de la ville. Si vous ne leur communiquez pas d'instructions spécifiques, ces gouverneurs sélectionneront la production suivante en tâchant de deviner vos désirs. Leurs estimations sont fondées sur l'historique des ordres de production que vous aurez donnés depuis le début de la partie. Vous pouvez transmettre à vos gouverneurs des directives concrètes guidant leur sélection des projets. Dans l'affichage de la ville, appuyez sur [G] pour donner vos instructions aux gouverneurs de cette ville.

En sélectionnant les possibilités qu'offre chaque colonne, vous pouvez émettre des ordres concernant une seule ville, toutes les villes d'un continent ou l'ensemble de vos cités. La page générale des gouverneurs propose les possibilités suivantes :

- **Gérer les citoyens :** vous donnez délégation aux gouverneurs pour gérer l'affectation des citoyens sur les cases de terrain de la zone exploitable de la ville. Les trois possibilités ci-dessous vous permettent de leur indiquer vos priorités en la matière. Si vous en sélectionnez plusieurs, les gouverneurs établiront un équilibre entre les priorités que vous aurez indiquées.
  - **Privilégier la nourriture :** ordonne aux gouverneurs de maximiser la production de nourriture.
  - **Privilégier les boucliers :** ordonne aux gouverneurs de maximiser la production de boucliers.
  - **Privilégier le commerce :** ordonne aux gouverneurs de maximiser la production de commerce.
- **Gérer la production :** vous donnez délégation aux gouverneurs pour sélectionner les projets de construction qui leur semblent les plus adaptés. Les deux possibilités suivantes vous permettent d'imposer des limites à leurs choix.
  - **Ne jamais construire de merveille :** ordonne aux gouverneurs de ne jamais entamer la construction d'une merveille.
  - **Ne jamais construire de petite merveille :** ordonne aux gouverneurs de ne jamais entamer la construction d'une petite merveille.

Cliquez sur le bouton de production pour accéder à la page de production des gouverneurs. Vous pourrez ici leur donner des ordres de production plus précis.Vous pourrez, pour chacun des choix proposés, définir précisément la fréquence à laquelle les gouverneurs doivent choisir la production considérée. Ceci procure aux gouverneurs une liste de priorités. Cette liste porte sur les éléments suivants :

- **Unités terrestres offensives :** ces unités sont meilleures en attaque qu'en défense.
- **Unités terrestres défensives :** ces unités sont meilleures en défense qu'en attaque.
- **Unités d'artillerie :** ces unités ne peuvent effectuer que des bombardements, comme les catapultes.
- **Unités de colons.**

- **Unités de travailleurs.**
- **Unités navales.**
- **Unités aériennes.**
- **Croissance :** améliorations urbaines augmentant le taux de croissance de la population de la ville.
- **Boucliers :** améliorations urbaines augmentant la production de boucliers de la ville.
- **Bonheur :** améliorations urbaines augmentant le bonheur des citoyens.
- **Science :** améliorations urbaines favorisant la recherche scientifique.
- **Richesse :** améliorations urbaines favorisant la génération de revenus fiscaux.
- **Commerce :** améliorations urbaines favorisant la génération de revenus commerciaux.
- **Unités d'exploration :** unités dont la fonction principale est l'exploration, comme les éclaireurs et explorateurs.
- **Culture :** améliorations urbaines favorisant l'influence culturelle de la ville.

Conseillers

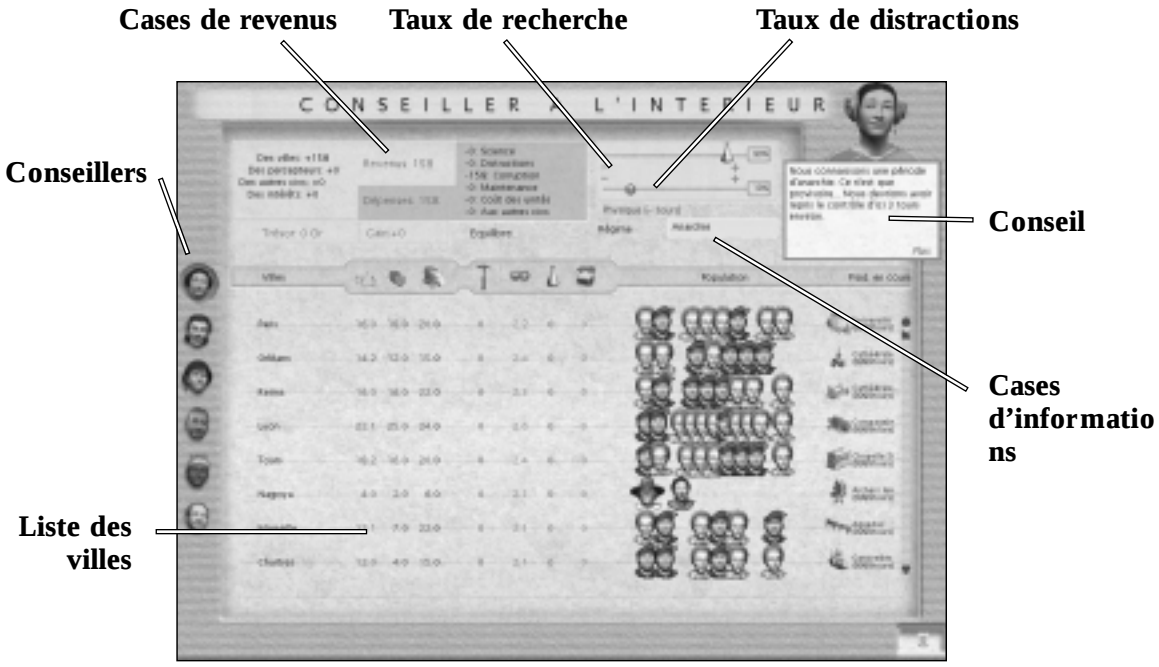
Cliquez sur l'icone des conseillers de l'écran de la carte pour consulter ceux-ci. Ces personnages utiles vous fourniront des rapports de portée globale sur la puissance et la progression de votre civilisation.

Conseiller à l'intérieur

Ce conseiller vous résumera la situation interne de votre empire, y compris ses revenus totaux, leur emploi et l'état de toutes vos villes. Vous pourrez accéder à cet écran depuis le menu principal pendant votre partie ou en appuyant sur [F1].

Conseil : chaque conseiller vous proposera son avis compte tenu de la situation. Prêtez-y attention, car il pourra vous être utile.

Case des revenus : on y trouve le contenu actuel de votre trésor ainsi que les revenus de votre empire à chaque tour (toutes sources confondues). Elle contient également le détail de vos dépenses par tour, et effectue le calcul et affiche l'augmentation (ou la perte) nette de votre trésor à chaque tour.



Taux de recherche : ce curseur vous permet d'ajuster (par incréments de 10 %) la part des revenus affectée, lors de chaque tour, à la recherche scientifique. Cliquez sur l'une des extrémités de la barre pour en rapprocher le curseur.

Taux de distractions : ce curseur vous permet d'ajuster la part des revenus affectée, lors de chaque tour, à la fourniture de distractions destinées à assurer le bonheur de vos citoyens. Cliquez sur l'une des extrémités de la barre pour en rapprocher le curseur. Le nombre de "visages heureux" qu'apporte la valeur en vigueur est indiqué.

Cases d'informations : ces deux petites cases indiquent la nature du régime politique et l'état de mobilisation (normal ou mobilisation). Cliquez sur l'une des deux pour la modifier.

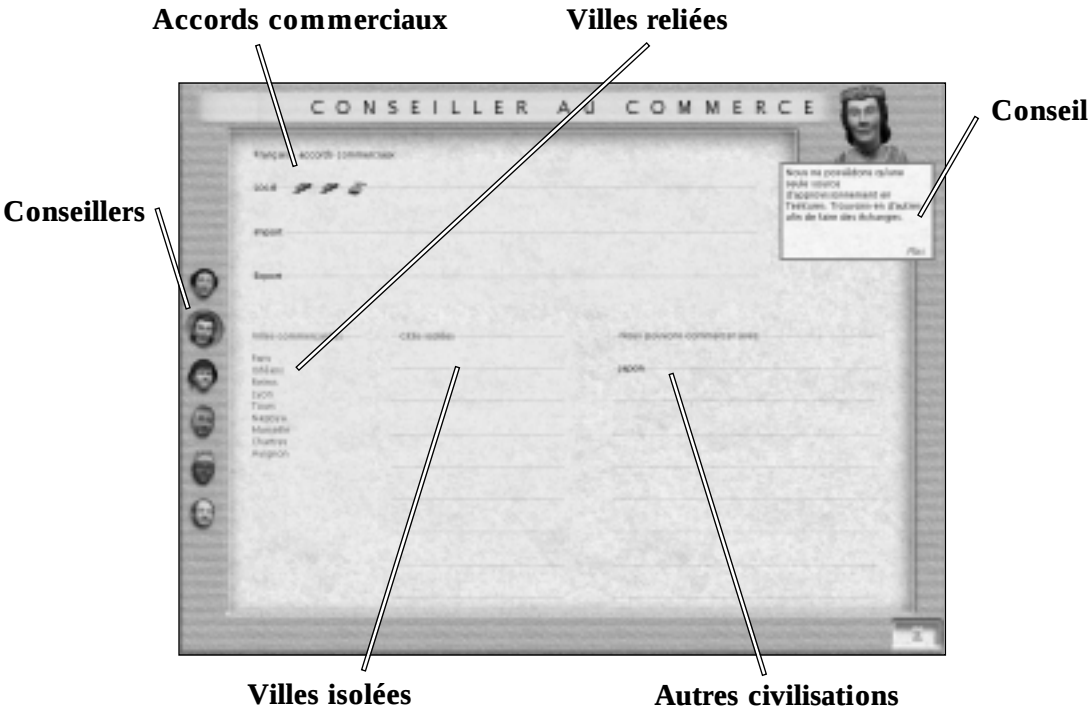
Liste des villes : ce rapport contient les statistiques essentielles de toutes les villes de votre empire selon leur ordre chronologique de fondation. On y trouve la quantité de ressource de chaque type (nourriture, boucliers et commerce) collectée, ainsi que la taille et le registre de la population (heureux, satisfaits, etc.). Les cités connaissant des émeutes sont indiquées. Le type d'objet en cours de construction et sa proximité d'achèvement sont également mentionnés, ainsi que le coût de maintenance versé lors de chaque tour et la contribution de la ville au trésor et à la recherche scientifique. On trouve enfin le nombre

de “visages heureux” que génère la ville.Vous pouvez double-cliquer sur le nom de n'importe quelle cité afin d'ouvrir l'affichage de la ville correspondant.

Conseillers : sur chaque écran de conseiller figurent, sur le côté, les icones des autres conseillers. Cliquez sur l'un d'eux pour afficher le rapport correspondant.

Conseiller au commerce

Votre conseiller au commerce vous indiquera l'état de votre réseau commercial, les accords commerciaux en vigueur conclus avec d'autres civilisations et ce que vous pouvez offrir dans le cadre d'un échange.Vous pourrez accéder à cet écran depuis le menu principal pendant votre partie ou en appuyant sur [F2].



Conseil : chaque conseiller vous proposera son avis compte tenu de la situation. Prêtez-y attention, car il pourra vous être utile.

Accords commerciaux : cette case présente l'ensemble des ressources stratégiques et des produits de luxe partagés dans le cadre de votre réseau commercial interne. Au-dessous figurent les accords commerciaux en vigueur conclus avec d'autres civilisations.

Villes reliées : cette liste présente toutes les villes de votre empire reliées à votre réseau commercial et en tirant profit.

Villes isolées : cette liste contient les villes qui ne sont pas reliées à votre réseau commercial. Il serait judicieux de la réduire.

Autres civilisations : les civilisations avec lesquelles vous avez établi le contact sont présentées dans cette case, accompagnées de mentions relatives aux ressources qu'elles peuvent échanger et aux nations auxquelles votre réseau commercial est ou n'est pas relié. Cliquez sur l'une des indications pour contacter le dirigeant correspondant.

Conseillers : sur chaque écran de conseiller figurent, sur le côté, les icones des autres conseillers. Cliquez sur l'un d'eux pour afficher le rapport correspondant.

Conseiller militaire

Le conseiller militaire vous présente vos moyens militaires ainsi que ceux de vos rivaux. Ceci comprend les informations relatives à chacune de vos unités, qu'elles se trouvent en ville ou sur le terrain, et aux unités capturées. Vous pourrez accéder à cet écran depuis le menu principal pendant votre partie ou en appuyant sur [F3].

Conseil : chaque conseiller vous proposera son avis compte tenu de la situation. Prêtez-y attention, car il pourra vous être utile.

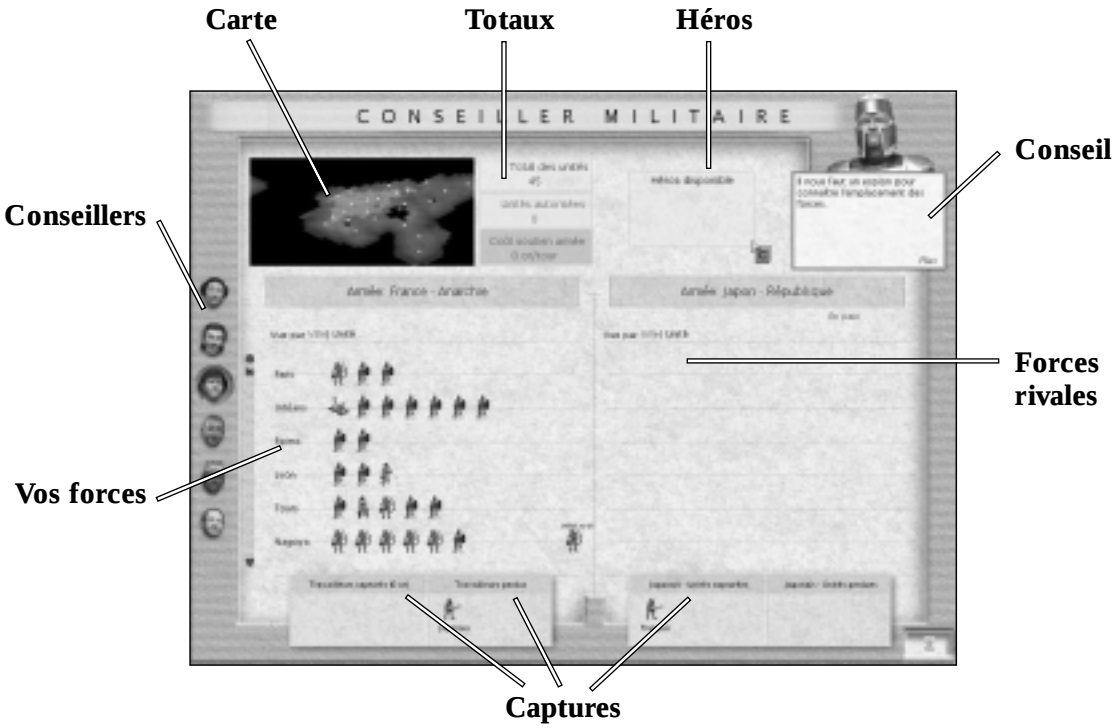
Carte : il peut se révéler utile de consulter la carte stratégique avant de se lancer dans une campagne ou pour en surveiller le déroulement.

Totaux : ces cases indiquent le nombre total d'unités sous vos ordres, le nombre d'unités que vous pouvez entretenir gratuitement et le montant ponctionné dans votre trésor lors de chaque tour au titre de l'entretien des forces armées.

Héros : si des héros ont été créés au combat et n'ont pas encore été employés à la création d'une armée ou à l'accélération de l'achèvement d'une merveille, ils sont affichés ici.

Vos forces : toutes vos unités et leur nombre de points de vie actuel sont affichés dans cette liste. Les deux boutons de texte vous permettent de les regrouper par ville ou par type d'unité.

Forces rivales : les unités dont votre conseiller connaît l'existence chez un rival sélectionné et les informations dont il dispose à leur sujet sont affichées ici. Utilisez la barre de sélection



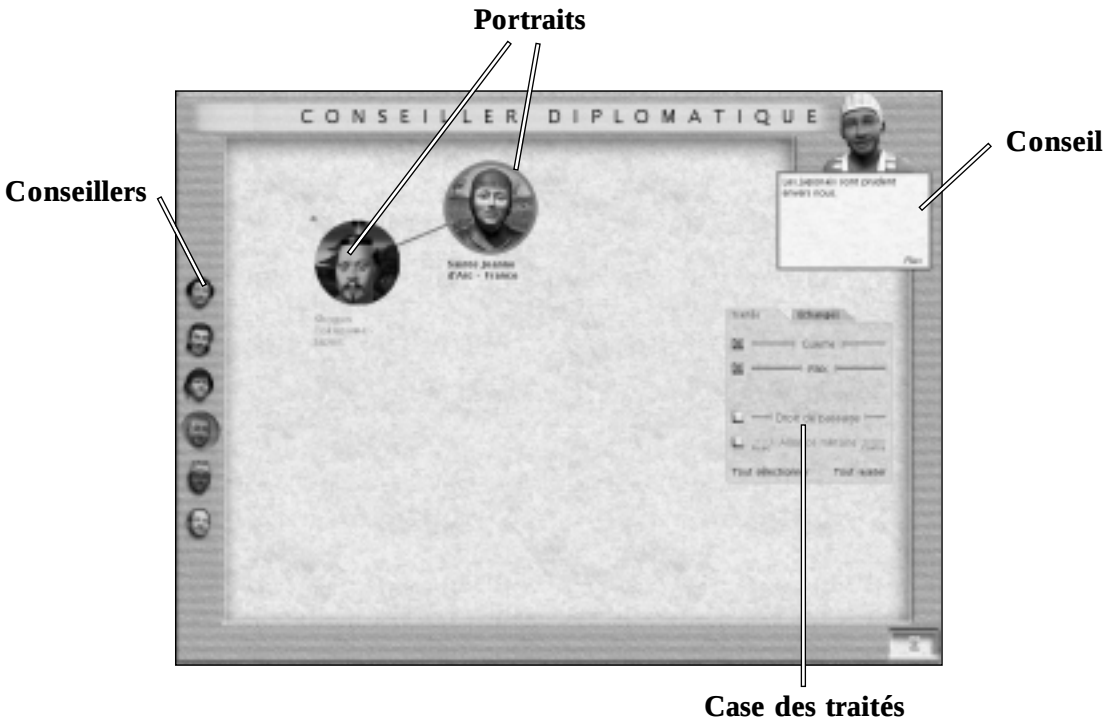
située au sommet pour choisir la nation dont vous souhaitez connaître les forces. Les deux boutons de texte vous permettent de regrouper les unités par ville d'origine ou type d'unité.

Captures : toutes les unités que vous avez capturées, mais aussi les vôtres capturées et détenues par l'ennemi sont indiquées ici.

Conseillers : sur chaque écran de conseiller figurent, sur le côté, les icones des autres conseillers. Cliquez sur l'un d'eux pour afficher le rapport correspondant.

Conseiller diplomatique

Ce rapport constitue un résumé de tout ce que vous devriez savoir des relations diplomatiques entre les autres nations avec lesquelles vous avez établi le contact, y compris les accords commerciaux et les traités. Vous pourrez accéder à cet écran depuis le menu principal pendant votre partie ou en appuyant sur [F4].



Conseil : chaque conseiller vous proposera son avis compte tenu de la situation. Prêtez-y attention, car il pourra vous être utile.

Portraits : ce rapport comprend le portrait miniature de chaque dirigeant adverse, son nom et son titre. L'expression du visage vous donne une idée de son sentiment actuel à votre égard. Cliquez sur un dirigeant pour découvrir les relations (dont vous avez connaissance) entre sa nation et les autres ou maintenez la touche [Shift] enfoncée en cliquant afin de sélectionner plusieurs dirigeants. Vous pouvez également double-cliquer sur l'un des portraits pour entamer immédiatement des négociations avec le dirigeant considéré.

Case des traités : ceci vous permet de contrôler les types d'accords, de traités et d'échanges affichés dans la galerie de portraits. Sélectionnez Traités ou Echanges en cliquant sur l'onglet correspondant puis choisissez les accords que vous souhaitez voir. Les boutons de texte affichés dans le bas vous permettent de sélectionner toutes les options ou aucune.

Conseillers : sur chaque écran de conseiller figurent, sur le côté, les icones des autres conseillers. Cliquez sur l'un d'eux pour afficher le rapport correspondant.

Conseiller culturel

Le développement culturel de votre nation est d'une importance cruciale pour votre réussite. Le rapport de ce conseiller vous fournit un condensé des réalisations culturelles de votre empire.Vous pourrez accéder à cet écran depuis le menu principal pendant votre partie ou en appuyant sur [F5].

Conseil : chaque conseiller vous donnera son avis compte tenu de la situation. Prêtez-y attention, car il pourra vous être utile.

Carte culturelle : cette carte miniature du monde exploré comprend toutes les frontières culturelles dont vous avez connaissance. Sur le plan pratique, il indique également l'emplacement de la cité sélectionnée dans la liste des villes.

Total : simple aperçu rapide, cette case indique le score culturel total de votre civilisation à ce jour (la date est indiquée immédiatement sous le score).

Liste des villes : chacune de vos villes apparaît ici, accompagnée d'un bref compte rendu de l'apport de chaque facteur au score culturel de la cité. Ce score culturel est naturellement affiché et un graphique en forme de barre représente la progression vers le niveau suivant.

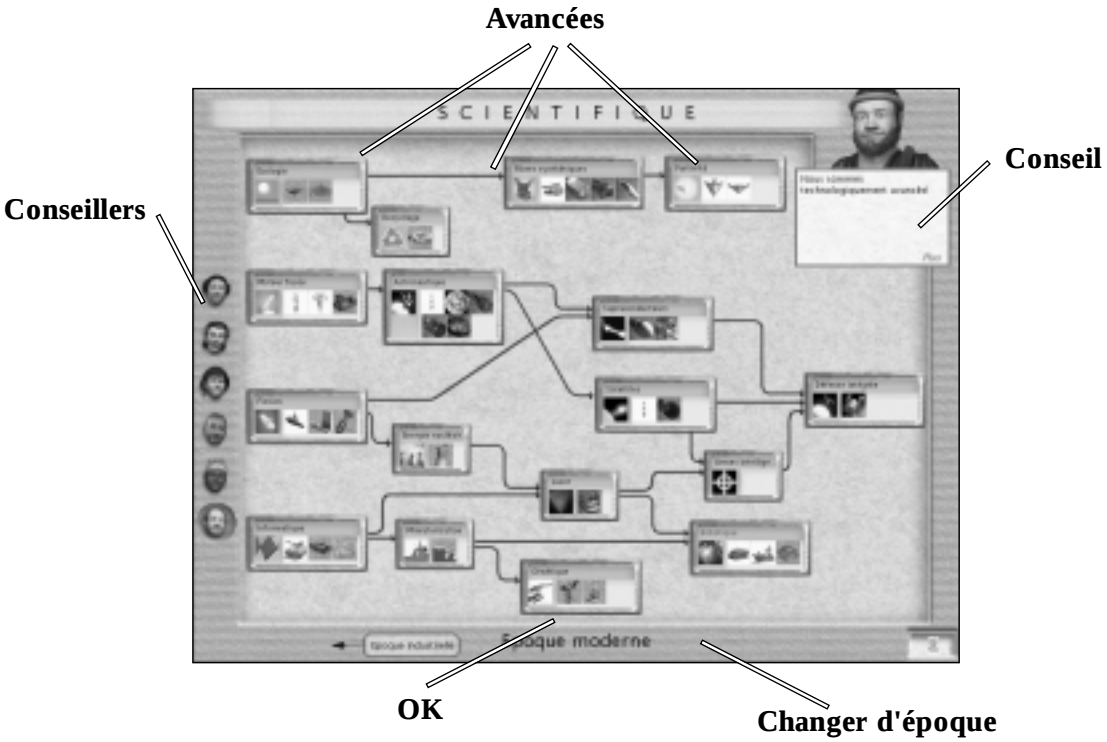
Case détaillée : cette zone affiche la ventilation détaillée de la provenance des points de culture de la ville sélectionnée.

Conseillers : sur chaque écran de conseiller figurent, sur le côté, les icones des autres conseillers. Cliquez sur l'un d'eux pour afficher le rapport correspondant.

Conseiller scientifique

Votre conseiller scientifique assure le suivi des avancées déjà obtenues par votre civilisation et de la progression de vos chercheurs en vue d'atteindre la découverte suivante. Il vous présente toutes les voies de recherche possibles sous la forme d'un organigramme fort pratique. Ce schéma ne se contente pas de vous présenter les découvertes envisageables actuellement, mais affiche tout l'avenir de la science.Vous pourrez accéder à cet écran depuis le menu principal pendant votre partie ou en appuyant sur [F6].

Conseil : chaque conseiller vous proposera son avis compte tenu de la situation. Prêtez-y attention, car il pourra vous être utile.



OK : ce bouton indique à votre conseiller que vous avez terminé et souhaitez regagner l'écran de la carte. Si vous n'avez pas sélectionné d'avancée à rechercher, le conseiller vous en avisera.

Changer d'époque : il existe deux boutons de changement d'époque : un pour le passé, l'autre pour le futur. Cliquez sur l'un des deux pour afficher l'arbre correspondant.

Avancées : chacune de ces cases présente une des avancées de civilisation dont la recherche est envisageable et inclut les icones représentant les unités, améliorations et merveilles du monde que permet de construire l'avancée en question. Vous pourrez consulter l'article de la Civilopédia relatif à toute avancée en cliquant à l'aide du bouton droit sur l'avancée. Les articles de la Civilopédia relatifs aux unités, améliorations et merveilles se trouvent également à un clic de souris. Lorsque vous avez décidé quelle avancée il convient de rechercher, cliquez dessus. Toutes les avancées intermédiaires que vous devrez découvrir seront sélectionnées pour vous et insérées dans la file de recherches. Pour constituer une file de recherches manuellement, sélectionnez la première avancée (numéro1) puis maintenez enfoncée la touche [Shift] et sélectionnez les autres dans l'ordre de leur recherche.

Conseillers : sur chaque écran de conseiller figurent, sur le côté, les icones des autres conseillers. Cliquez sur l'un d'eux pour afficher le rapport correspondant.

Note : il est possible de poursuivre les recherches au-delà de la liste définissant la civilisation telle qu'elle existe à ce jour. Ces avancées sont appelées "Technologies futures" et chacune d'elles améliore votre score de civilisation.

Civilopédia

La Civilopédia est une encyclopédie incluse dans le jeu. Pour l'ouvrir, cliquez sur l'icone de Civilopédia affiché sur l'écran de la carte. Vous pourrez également accéder à un article précis de la Civilopédia en cliquant sur un lien hypertexte (généralement écrit en bleu et souligné) du jeu.

Les articles de chaque thème sont classés par ordre alphabétique et chacun d'eux comprend des informations détaillées sur l'objet (au sens large du terme), son importance historique et sa signification dans le jeu. Ces articles sont également reliés par des liens hypertexte afin de faciliter les recherches croisées.

Améliorations urbaines : cette option filtre la liste afin de ne proposer que les structures susceptibles d'être construites dans une ville afin d'en améliorer le fonctionnement ou l'efficacité.

Concepts de jeu : cette option comprend toutes les informations qui ne sont pas reprises dans une autre liste de thèmes, comme la pollution, la dissolution d'unités et les forteresses.

Régimes politiques : c'est ici que vous trouverez toutes les informations relatives aux formes de gouvernement.

Index : voici la liste alphabétique de tous les thèmes de la Civiliopedia.

Ressources : c'est la liste complète de toutes les ressources du jeu.

Technologies : cette option se concentre sur les avancées. Les articles de la Civilopédia décrivant chaque avancée sont également accessibles depuis l'écran du conseiller scientifique.

Terrain : cette option vous permet d'accéder aux articles relatifs aux types de terrain du jeu et aux ressources naturelles spécifiques.

Unités : ce thème regroupe les articles relatifs aux unités.

Merveilles : utilisez cette option pour resserrer le choix sur les informations traitant des diverses merveilles.

Missions des travailleurs : cette option présente les différents ordres que l'on peut donner aux unités de travailleurs.

Merveilles

Cet écran affiche toutes les merveilles que vous avez construites et toutes celles en cours de construction dont vous avez eu connaissance. Vous pourrez accéder à cet écran depuis le menu principal pendant votre partie ou en appuyant sur [F7].

Présentation graphique

Cet écran présente sous forme de schémas la situation de votre civilisation vis-à-vis des autres. Il affiche également votre score et celui de vos adversaires. Vous pourrez accéder à cet écran depuis le menu principal pendant votre partie ou en appuyant sur [F8].

Affichage : les résultats de votre civilisation sont affichés selon les paramètres de puissance totale, score ou culture.

Echelle : l'échelle verticale du schéma peut être graduée en années ou en tours.

Score : ceci affiche le score détaillé de chaque civilisation ainsi que les éléments précis du vôtre.

Palais

Cet écran présente votre palais. Durant votre règne, la population décidera de temps à autre d'embellir ou d'améliorer votre palais impérial. Sélectionnez alors la partie à améliorer. Commencez par sélectionner l'un des icones de culture et l'amélioration en adoptera le style (ceci n'est possible que lors de la construction d'un embellissement). En amenant le pointeur de la souris sur l'amélioration potentielle, vous en aurez un aperçu. Cliquez pour confirmer l'embellissement. Vous pourrez accéder à cet écran depuis le menu principal pendant votre partie ou en appuyant sur [F9].

Vaisseau spatial

Cet écran affiche votre vaisseau spatial destiné à rejoindre Alpha Centauri. Au fil de la construction des éléments, vous pourrez voir ici l'assemblage du vaisseau. Vous pourrez accéder à cet écran depuis le menu principal pendant votre partie ou en appuyant sur [F10].

Modules, composants et structures : si vous n'avez pas encore recherché les technologies requises pour la construction d'un élément de vaisseau, ces sections indiqueront l'avancée nécessaire. Si un élément est en production, ces sections mentionneront quelle est la ville chargée de le fabriquer. Lorsque l'élément est achevé, il est affiché.

Prévisualisation : ceci affiche sous forme graphique le vaisseau spatial durant sa construction.

Démographie

Cet écran affiche les cinq villes les plus importantes du monde ainsi que les informations relatives à vos citoyens. Vous pourrez accéder à cet écran depuis le menu principal pendant votre partie ou en appuyant sur [F11].

Top 5 des villes : les cinq villes les plus importantes du monde par leur développement et leur taille sont affichées ici.

Démographie : ceci présente des informations intéressantes au sujet de votre population dans son ensemble et de sa situation par rapport à celles de vos adversaires.

Ecran de rediffusion

Cet écran vous permet de rediffuser une partie depuis des perspectives différentes. Cet écran n'est disponible qu'après avoir terminé une partie ou abdiqué.

Carte du monde : c'est la partie de l'écran où aura lieu la plus grande part de l'action.Vous trouverez sous l'écran quatre boutons similaires à ceux d'un magnétoscope qui vous permettront de contrôler la rediffusion. Les informations affichées concernent le contrôle territorial, représenté par la couleur de votre civilisation. Durant la rediffusion, vous verrez des masses colorées s'étendre et refluer afin de montrer l'état de domination de chaque civilisation. Certains événements (comme la construction de merveilles) sont mentionnés pendant la rediffusion et indiqués dans la file des événements.

Schémas : cette partie de l'écran reproduit les fonctions de l'écran de présentation graphique en y ajoutant une mise à jour dynamique durant la rediffusion.

File des événements : les événements mentionnés en cours de rediffusion sont affichés sur cette partie de l'écran.

Préférences

L'écran des préférences vous permet de configurer des éléments du jeu conformément à vos souhaits.

Mode didacticiel : lorsqu'elle est activée, cette option affiche des informations supplémentaires utiles aux joueurs débutants.

Toujours attendre à la fin du tour : le jeu se mettra en pause à la fin de chaque tour.

Animer nos mouvements manuels : anime les unités de votre civilisation lorsque vous les déplacez manuellement.

Animer les mouvements manuels des amis : anime les unités des civilisations amies lors de leurs déplacements manuels.

Animer les mouvements manuels des rivaux : anime les unités des civilisations rivales lors de leurs déplacements manuels.

Animer nos mouvements automatisés : anime les unités de votre civilisation lors de leurs déplacements automatisés.

Animer les mouvements automatisés des amis : anime les unités des civilisations amies lors de leurs déplacements automatisés.

Animer les mouvements automatisés des rivaux : anime les unités des civilisations rivales lors de leurs déplacements automatisés.

Animer les combats : anime les unités engagées dans un combat.

Afficher le disque de la couleur de l'équipe : affiche sous chaque unité un disque de la couleur de la civilisation correspondante.

Afficher la nourriture et les boucliers sur la carte : affiche sur la carte des "monticules" indiquant la production de nourriture et de boucliers.

Afficher les unités par-dessus les villes : affiche par-dessus chaque ville la meilleure unité défensive qui s'y trouve.

Annuler les ordres à proximité d'un ami/ennemi : annule l'ordre automatisé d'une de vos unités lorsqu'elle est adjacente à une unité amie ou ennemie.

Curseur de volume principal : permet de régler le volume général du jeu.

Désactiver tous les sons : active/désactive tous les sons du jeu.

Curseur de volume de la musique : permet de régler le volume de la musique.

Désactiver la musique : active/désactive la musique.

Curseur de volume des effets sonores : permet de régler le volume des effets sonores.

Désactiver les effets sonores : active/désactive les effets sonores.

Raccourcis clavier

Nous les avons déjà mentionnés dans les différents chapitres, mais il est toujours utile d'en avoir la liste complète sous la main.

Déplacement des unités

Vers l'est	Flèche droite	6 sur pavé numérique
Vers le nord	Flèche haut	8 sur pavé numérique
Vers le nord-est	Page haut	9 sur pavé numérique
Vers le nord-ouest	Début	7 sur pavé numérique
Vers le sud	Flèche bas	2 sur pavé numérique
Vers le sud-est	Page bas	3 sur pavé numérique
Vers le sud-ouest	Fin	1 sur pavé numérique
Vers l'ouest	Flèche gauche	4 sur pavé numérique

Ordres aux unités

La disponibilité des divers ordres dépend de la nature de l'unité active, de son emplacement et de sa situation. Par exemple, [B] ordonne à une unité de colons de fonder une ville ou, si elle se trouve dans une ville, de se fondre à sa population. Appuyer sur [B] indique également à une unité de travailleurs de fonder une colonie *ou* de se joindre à une ville, et à une unité de catapultes de bombarder.

Note : tous les raccourcis clavier sont en minuscules. Ainsi, [B] signifie appuyer sur la touche "b". Tout raccourci clavier à frapper en majuscules sera indiqué sous la forme suivante : [Shift]-[B].

Parachutage	A
Transport aérien	T
Mission de supériorité aérienne	S
Automatiser une unité de travailleurs	A
Automatiser sans modifier les aménagements préexistants	Shift-A
Automatiser, cette cité seulement	Shift-I
Automatiser, dépolluer seulement	Shift-P
Automatiser, défricher forêt seulement	Shift-F
Automatiser, défricher jungle seulement	Shift-J
Bombarder	B
Mission de bombardement aérien	B
Construire une armée	B
Fonder une ville	B
Fonder une colonie	B
Construire une forteresse	Ctrl-F
Construire une mine	M
Construire une voie ferrée	Shift-R
Construire une voie ferrée jusqu'à	Ctrl-Shift-R

Construire une route	R
Construire une route jusqu'à	Ctrl-R
Construire une route puis fonder une colonie	Ctrl-B
Dépolluer	Shift-C
Défricher la forêt	Shift-C
Défricher la jungle	Shift-C
Dissoudre	D
Explorer	E
Fortifier/mettre en garnison	F
Aller à	G
Halte (passer le tour)	Espace
Travaux urgents	Ctrl-H
Irriguer	I
Irriguer jusqu'à la ville la plus proche	Ctrl-I
Se joindre à la ville (augmenter la pop.)	B
Piller	P
Reboiser	N
Mission de transfert	Shift-R
Mission de reconnaissance	R
Réseau commercial	Ctrl-N
Embarquer/débarquer	L
Mettre à jour	U
Tout mettre à jour	Shift-U
Attendre	W ou Tab

Fenêtre de ville

Ajouter à la file de productions	Shift-Clic
Contacter les gouverneurs de la ville	G
Passer en travaux urgents	H
Charger une file de productions	Q
Sauvegarder une file de productions	Shift-Q

Conseillers

Conseiller à l'intérieur	F1
Conseiller au commerce	F2
Conseiller militaire	F3
Conseiller diplomatique	F4
Conseiller culturel	F5
Conseiller scientifique	F6

Autres actions de jeu

Centrer sur l'unité active	C
Centrer sur la capitale	H
Changer de régime (révolution)	Shift-G
Bascule de mobilisation	Shift-M
Nettoyer la carte	Ctrl-Shift-M
Contacter les dirigeants rivaux	Shift-D
Démographie	F11
Mettre immédiatement fin au tour	Shift-Entrée
Espionnage	Shift-E
Etablir une ambassade	Ctrl-E
Aller à la ville	Ctrl-Shift-G
Présentation graphique/score	F8
Localiser une ville	Shift-L
Palais	F9
Implanter un espion	Ctrl-Shift-E

Vaisseau spatial	F10
Bascule de l'affichage de la grille	Ctrl-G
Utiliser ambassade ou espion	Shift-E
Merveilles du monde	F7
Zoom avant/arrière	Z

Divers

Modifier les préférences	Ctrl-P
Modifier les préférences audio	Shift-S
Cacher l'interface	Suppr
Charger une partie	Ctrl-L
Menu principal	Ctrl-M
Nouvelle partie	Ctrl-Shift-Q
Quitter	Echap
Abdiquer	Ctrl-Q
Sauvegarder la partie	Ctrl-S
Bascule boutons horiz./vert.	Retour arrière

ANNEXE

Table des unités

Unités antiques	Coût (boucliers)	ADM (T)	BPC	Ressource stratégique requise	Civilisations autorisées (en cas de restriction)
Colons	30	0.0.1			
Travailleurs	10	0.0.1			
Eclaireurs	10	0.0.2			Américains, Zoulous, Iroquois, Russes, Britanniques
Guerriers	10	1.1.1			
Guerriers Jaguar	*10*	*1.1.2*			*Aztèques*
Impis	*20*	*1.2.2*			*Zoulous*
Lanciers	20	1.2.1			

Unités antiques	Coût (boucliers)	ADM (T)	BPC	Ressource stratégique requise	Civilisations autorisées (en cas de restriction)
Hoplites	*20*	*1.3.1*			*Grecs*
Archers	20	2.1.1			
Archers babyloniens	*20*	*2.1.2*			*Babyloniens*
Epéistes	30	3.2.1		Fer	
Légionnaires	*30*	*3.3.1*		*Fer*	*Romains*
Immortels	*30*	*4.2.1*		*Fer*	*Perses*
Cavaliers	30	2.1.2		Chevaux	
Combattants à cheval	*30*	*2.2.2*		*Chevaux*	*Chinois*
Guerriers à cheval	*30*	*3.1.2*		*Chevaux*	*Iroquois*
Chars antiques	20	1.1.2		Chevaux	
Chars de guerre	*20*	*2.1.2*		*Chevaux*	*Egyptiens*
Catapulte	20	0.0.1	4.1.1		
Galères	30	1.1.3(2)			

Unités médiévales	Coût (boucliers)	ADM (T)	BPC	Ressource stratégique requise	Civilisations autorisées (en cas de restriction)
Explorateurs	20	1.1.2			
Piquiers	30	1.3.1		Fer	
Arquebusiers	60	2.4.1		Salpêtre	
Mousquetaires	*60*	*3.4.1*		*Salpêtre*	*Français*
Archers longs	40	4.1.1			
Cavalerie	60	6.2.3		Chevaux, Salpêtre	
Cosaques	*60*	*6.3.3*		*Chevaux, Salpêtre*	*Russes*
Chevaliers	70	4.3.2		Fer, Chevaux	
Eléphants de guerre	*80*	*4.4.2*			*Indiens*
Samouraïs	*80*	*5.3.2*		*Fer*	*Japonais*
Canons	40	0.0.1	8.1.2	Fer, Salpêtre	
Caravelles	40	1.2.3(4)			
Galions	60	1.2.4(6)			
Corsaires	60	2.1.4		Fer, Salpêtre	
Frégates	60	2.2.4	2.1.2	Fer, Salpêtre	
Vaisseau de ligne	*60*	*3.2.4*	*2.1.2*	*Fer, Salpêtre*	*Britanniques*

Unités de l'époque industrielle	Coût (boucliers)	ADM (T)	BPC	Ressource stratégique requise	Civilisations autorisées (en cas de restriction)
Fusiliers	80	3.6.1			
Parachutistes	100	8.10.1		Pétrole, Caoutchouc	
Infanterie	90	8.12.2			
Marines	100	10.8.1		Pétrole, Caoutchouc	
Chars d'assaut	100	16.10.2		Pétrole, Caoutchouc	
Panzers	*100*	*16.10.3*		*Pétrole, Caoutchouc*	*Allemands*
Artillerie	60	0.0.1	12.2.3		
Chasseurs	80	4.4.0	2.0(4).2	Pétrole	
Bombardiers	100	0.2.0	8.0(6).3	Pétrole	
Hélicoptères	80	0.4.0(2)	0.0(4).0	Pétrole, Caoutchouc	
Transports	100	1.4.5(8)		Pétrole	
Porte-avions	160	2.8.5(4)		Pétrole	
Cuirassés à vapeur	80	4.4.3	4.1.2	Charbon	
Sous-marins	100	8.6.3		Pétrole	
Destroyers	120	16.12.6	6.1.3	Pétrole	
Cuirassés modernes	200	24.20.4	8.2.4	Pétrole	

Unités modernes	Coût (boucliers)	ADM (T)	BPC	Ressource stratégique requise	Civilisations autorisées (en cas de restriction)
Infanterie mécanisée	110	12.20.3		Pétrole, Caoutchouc	
Chars modernes	120	24.16.3		Pétrole, Aluminium, Caoutchouc	
Artillerie radar	80	0.0.1	16.2.4	Aluminium	
Missiles de croisière	50	0.0.1	20.3.5	Aluminium	
Armes nucléaires tactiques	200	0.0.1	0.6.0	Aluminium, Uranium	
ICBM	300	0.0.0		Aluminium, Uranium	
Chasseurs à réaction	100	8.8.0	2.0(6).1	Pétrole, Aluminium	
F-15	*100*	*10.8.0*	*2.0(6).1*	*Pétrole, Aluminium*	*Américains*
Chasseurs furtifs	120	4.4.0	2.0(8).2	Pétrole, Aluminium	
Bombardiers furtifs	140	2.1.0	8.0(8).4	Pétrole, Aluminium	
Sous-marins nucléaires	160	8.6.4(1)		Uranium	
Croiseurs AEGIS	120	12.12.5	4.2.4	Aluminium, Uranium	
Armée	200	0.0.1(3)		Héros ou académie militaire	
Héros	n/a	0.0.3		Victoire	

ADM (T) = Attaque, défense, mouvement (capacité de transport)

BPC = Facteur de bombardement, portée (rayon d'action opérationnel), cadence de tir

Note : les unités présentées en italiques ne peuvent être construites que par une civilisation (ex. : seuls les Américains peuvent construire des F-15).

Table des terrains

Nour.	Boucl.	Commerce	(+ Nour.)	Irriguer (+ Boucl.)	Mine (+ Commerce)	Route Ressources bonus
Plaine inond.	**3**	**–**	**–**	**+1**	**–**	**+1**
Prairie	**2**	**–**	**–**	**+1**	**+1**	**+1**
Plaine	**1**	**1**	**–**	**+1**	**+1**	**+1**
Désert	**–**	**1**	**–**	**+1**	**+1**	**+1**
Toundra	**1**	**–**	**–**	**–**	**+1**	**+1**
Forêt	**1**	**2**	**–**	**–**	**–**	**+1**
Jungle	**1**	**–**	**–**	**–**	**–**	**+1**
Collines	**1**	**1**	**–**	**–**	**+2**	**+1**
Montagne	**–**	**1**	**–**	**–**	**+2**	**+1**
Côte	**1**	**–**	**2**	**–**	**–**	**–**
Mer	**1**	**–**	**1**	**–**	**–**	**–**
Océan	**1**	**–**	**–**	**–**	**–**	**–**

	Ressources stratégiques		Produits de luxe	Coût en pts de mvt	Valeur défens.
	Blé	–	–	1	10
	Bétail, Blé	Chevaux	Vin	1	10
	Bétail, Blé	Chevaux, Fer, Pétrole, Aluminium	Vin, Ivoire	1	10
	–	Salpêtre, Pétrole	Encens	1	10
	Bétail, Gibier	Salpêtre, Pétrole	Fourrures	1	10
	Gibier	Uranium, Caoutchouc	Teintures, Epices, Ivoire, Soie	2	25
	Gibier	Caoutchouc	Teintures, Epices, Soie, Gemmes	3	25
	Or	Chevaux, Fer, Salpêtre, Charbon, Aluminium	Vin, Encens	2	50
	Or	Fer, Salpêtre, Charbon, Aluminium, Uranium	Gemmes	3	100
	Poisson	–	–	1	10
	Baleines, Poisson	–	–	1	10
	Baleines, Poisson	–	–	1	10

Produits de consommation

	Nourriture	Boucliers	Commerce
Bétail	**+2**	**+1**	**–**
Poisson	+2	–	+1
Gibier	+1	–	–
Baleines	+1	+1	+2
Blé	+2	–	–
Or	—	—	+4

Ressources stratégiques

	Nourriture	Boucliers	Commerce
Aluminum	–	+2	–
Charbon	–	+2	+1
Chevaux	–	–	+1
Fer	–	+1	–
Pétrole	–	+1	+2
Caoutchouc	–	–	+2
Salpêtre	–	–	+1
Uranium	–	+2	+3

Produits de luxe

	Nourriture	Boucliers	Commerce
Teintures	–	–	+1
Fourrures	–	+1	+1
Gemmes	–	–	+4
Encens	–	–	+1
Ivoire	–	–	+2
Soie	–	–	+3
Epices	–	–	+2
Vins	+1	–	+1

Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	-	-	http://www.de.infogrames.com
• Belgie	PC: +32 (0)2 72 18 633 Gamecube: 0900 10800 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com (PC only) http://www.playstationcommunity.be
• Danmark	+44 (0)161 8278060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 /mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 /mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15 /mn Du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (1,24 pro Minute) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)		http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01		info@gr.infogrames.com
• Italia	-	-	info@it.infogrames.com http://www.infogrames.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 GameCube: 0909 0490444 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com (PC only) http://www.playstationcommunity.nl
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	351 21 460 85 83/89 50 de 2ª a 6ª, entre as 10:00 e as 17:00	351 21 460 85 88	apoiocliente@pt.infogrames.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday		infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9,00 -14,00 / 15,30-18,30 h	+34 91 329 21 00	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 13:00 till 15:00 helgfri måndag till fredag	-	support@segaklubben.pp.se
• Schweiz / Suisse	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)		http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09067 53 50 10* *24 hours a day / 75p/min	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com

SITES WEB INFOGRAMES

Civilization III dispose de son propre site web, aussi actif que passionnant, afin de vous permettre de profiter au mieux de votre nouveau jeu. Vous pourrez le consulter à l'adresse suivante :

http://www.civ3.com

Note aux enfants : demandez l'autorisation d'un parent ou tuteur avant de consulter un quelconque site web.

En visitant les sites web d'Infogrames, vous découvrirez des informations en matière de :

- Support technique
- Trucs et astuces
- Démos
- Interviews
- Concours
- Communauté de joueurs
- Et bien d'autres choses

Nos sites web sont mis à jour en permanence, n'hésitez pas à les consulter fréquemment. Vous ne souhaiteriez certainement pas manquer les actualités et les ajouts qui s'y trouvent.

CREDITS

Original CIVILIZATION Designed By
Sid Meier

CIVILIZATION III Designed By

Jeff Briggs,
Soren Johnson, and
Members of FIRAXIS GAMES

Programming
David Evans
Soren Johnson
Mike Breitkreutz
Jacob Solomon
Patrick Dawson
Javier Sobrado
Chris Pine

Art
Nicholas Rusko-Berger, Lead
Jerome Atherholt
Michael Bazzell
Alex Kim
Ryan Murray
Kevin Margo
Dorian Newcomb
Michael Bates
Brent Alleyne
Marc Hudgins
Gregory Foerstch
Justin Thomas
Jon Marro

Sound
Mark Cromer

Music
Roger Briggs
Mark Cromer

Production
Mike Gibson
Jeff Morris
Mike Fetterman, Associate

Writers
John Possidente, Manual
Paul Murphy, Diplomacy dialogues
Rex Martin, Civilopedia
Jason Gleason, Civilopedia

Firaxis Marketing
Lindsay Riehl
Kelley Gilmore
Dan Magaha

Additional Art
Carlson Bull
David Austin

Infogrames Interactive, Inc.

Senior Producer
Thomas J. Zahorik

Executive Producer
Bill Levay

Senior Marketing Product Manager
Peter Matiss

V.P. of Product Development
Scott Walker

General Manager
John Hurlbut

Director of Quality Assurance
Michael Craighead

Q.A. Certification Manager
Kurt Boutin

Q.A. Testing Managers
Mark Gutknecht
Randy Lee
Bill Carroll

Q.A. Certification Lead
Michael Davidson

Software Functionnality Testing
Olivier robin
Carine Mawart
Stéphane Charrier

Lead Testers
Grant Frazier
Rex Martin

Testers
Barry Caudill
Ellie Crawley
Jason Gleason
Brad Hoppenstein
Kevin Jamieson
Tim McCracken
Ray Pfeifer
Steve Purdie
Jeff Smith
Shawn Walbeck

Director of Marketing
Ann Marie Bland

Manager of Creative Services
Steve Martin

Manager of Editorial & Documentation Services
Elizabeth Mackney

Graphic Designer
Paul Anselmi

Editor
Marisa Ong

Manual Designer
William Salit Design

Special Thanks

Alex Delucia
Rex Martin
Jason Gleason
Ellie Crawley
Barry Caudill
Andy Mazurek
…and the families of everyone involved

Infogrames Europe

ExecutiveVice-President Marketing
Larry Sparks

ExecutiveVice-President Certification & Quality
Jean-Marcel Nicolaï

Re-Publishing Manager
Anne-Cécile Bénita
Marketing Director Core Games
Frank Heissat

Marketing Manager Core Games
Cyril Voiron

Product Manager Core games
Sébastien Brasseur

Public Relation Executive
Lynn Daniel

Localisation Support Group Manager
Sylviane Pivot-Chossat

Localisation Project Manager
Heidi Pugniet-Boeck

Translation Project Manager
Monika Steinhauer

Localisation Technical Consultants
Bruno Pivano, Fabien Roset

Localisation Service Providers
Effective Media, KBP, Synthesis, Babel Media

Marketing & Creative Services (MCS)
Emmanuelle Tahmazian
Rose-May Mathon
Patrick Chouzenoux
Patrice Daneluzzi
Jenny Clark
Marie-Emilie Requien
Cecile Gillet

Certification & Planning Support Group (CPSG)
Rebecka Pernered
Caroline Fauchille
Jérôme Di Tullio
Emily Ballivy

Distribution EDS Selling
Patricia Nowak
Michael Shaw
Jean Grenouiller
Anne Sylvie Gautier
Anne Sigwalt

Special Thanks to
Florence Rigault
Renaud Marin
Sylvie Combet
Suzanne Bongette
Yannick Imhoff
Stéphane Cormier
Achim Schmauss
Frank Holz
Andrea Colombo
Giorgia Jannelli
Laura Aznar
Pascale Vermeerbergen

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2001 by RAD Game Tools, Inc.

Men at sometime are masters of their fates.

The fault is not in our stars but in ourselves.

William Shakespeare,

"Julius Caesar"

© 2001-2002 Infogrames Europe. Tous droits réservés. Produit et distribué par Infogrames Europe. Toutes les marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Sid Meier's Civilization(r), Civ(r), et Civilization(r) sont des marques déposées aux Etats-Unis. Firaxis Games est une marque déposée de Firaxis Games, Inc. Use BinkVideo. Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tool, Inc. Uses Miles Sound Sytem. Copyrights © 1991-2001 by RAD Game Tools, Inc. Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

INDEX

A

Accord de licence utilisateur, 3
Accord. *Voir aussi* traité de paix
  ambassade, 44
  commerce, 44-45, 142, 187
  diplomatique, 32, 136, 139, 144
  droit de passage, 96, 140-141
  embargo commercial, 141, 145
  militaire, 140
  pacte de protection mutuelle, 141
  paix, 140, 144
  produits de luxe, 145
  violation, 140
ADM (Attaque/Défense/Mouvement), 205
  chiffres, 75
  potentiels, 59, 75, 168
Adversaires, 18, 161
Age du monde, 15, 159
Alliances militaires, 96, 140, 142
Alliances, 137. *Voir aussi* alliances militaires
Alpha Centauri, 151-152, 163, 174
Ambassades, 138
Améliorations urbaines, 85-89, 111-114
Voir aussi avancées, villes (gestion des)
  aéroport, 71-72
  affichage de la ville, 23, 139, 165, 174-175
  attaque, 78-79, 172
  bonheur, 110, 184
  Civilopédia, 8, 43, 60, 77, 93-96, 192-193
  commerce, 110, 184
  coût de maintenance, 112
  croissance, 110
  culture, 110, 113-115, 184
  défensives, 82
  impôts, 103, 123, 126
  menu Carte, 174
  merveilles, 99, 102
  militaires, 17, 162
  palais, 194
  perte, 112
  pillage, 77, 171
  pollution, 65
  population, 149, 174-177, 179, 184, 194
  pour la défense, 52-53
  production, 183
  recherche, 25, 107
  religieuses, 17, 161, 162
  réseau, 90
  richesse, 110, 184
  scientifiques, 18, 110, 162
  terrain, 64, 85, 145
  travailleurs automatisés, 89
  travaux urgents, 113
  unités endommagées, 81
  vente, 112
Amuseurs, 177
Anarchie, 126-127
  civilisation religieuses, 17
  définition, 125
  démocratie, 130-131
  disparition, 35
  révolutions, 199
Astronomie, 96
Attaque

communication, 36
vente d'améliorations, 112
Attitude. *Voir aussi* bonheur, découragement
adversaires, 18, 36, 136, 147
citoyens, 103- 106, 109, 115-116, 127
instabilité, 19
mécontentement, 39
monarque, 163
satisfaction, 103
tribu mineure, 48, 54
votre, 135
AutoPlay, 2
Avancées, 6, 17, 26, 28, 31, 43-44. *Voir aussi* boutons, améliorations urbaines
antiques, 96
arbre, 43, 93, 107
conseiller scientifique, 28-29
début de partie, 17
de civilisation, 36, 56, 100, 123, 125
industrielles, 85, 97
médiévales, 95
modernes, 97
nouvelle civilisation, 25-26, 107
optionnelles, 95-96

B

Barbares, 15-16, 159-160. *Voir aussi* tribus actives
activité, 157, 159
attaque, 6, 77, 90
couleur des unités, 75
défense, 101, 110-111
définition, 90
Barres de production de la ville
boucliers, 178
commerce, 178
curseur, 9
nourriture, 178
production, 178
santé, 38, 75-76, 80-82, 182
taux de distractions, 124, 185
taux de recherche, 123, 185
Bataille. *Voir aussi* guerre
aérienne, 83
animation, 195
barre de santé, 81, 82
héros, 40
récupération, 81
victoire, 82
Blocus naval, 84
Bombardement, 40, 83
Bonheur, 115-116. *Voir aussi* affichage de la ville
améliorations, 111, 181
augmentation, 105, 142
avantages, 35, 145
produits de luxe, 178
réglage, 6, 177
Boucliers, 24, 201-205, 208-209. *Voir aussi* production
construction d'une unité de guerriers, 27
conversion, 100, 107
défrichage de forêt, 41
génération, 35
production, 56, 109
Bouton, 166
boîte de dialogue, 10
changement d'époque, 192
diplomatie, 36, 134, 143
ordre d'irrigation, 34
ordre de construction de route, 33
ordre de mise en garnison, 31
ordres, 37-38, 165, 172
production, 109

C

Caravelles, 70, 77
Carte de territoire, 24, 45, 145
Carte des ressources, 49, 175
  définition, 176
  de New York, 33
Carte du monde, 45, 166
  carte de territoire optionnelle, 45
  définition, 145, 195
  écran de la carte, 164
  navigation, 72
  ordres, 37-38, 70-71
  ressources stratégiques, 24, 94, 96-97
  rival, 148
  unité active, 69, 72, 165, 167, 174, 199
Carte, 9, 145. *Voir aussi* écran, menu Carte, carte des ressources, carte de territoire,
  affichage de la ville, 23, 174-175
  carte du monde, 157-159
  cases, 21-22, 49, 55
  combat, 79-80
  commerce, 41, 42, 45-46, 64
  culture, 190
  définition, 9
  exploration, 25
  fenêtre, 72
  missions, 78
  partage, 135, 187
  partie, 72, 164
  parties obscures, 5, 25, 76
  pollution, 65-66, 182
  production, 196
  stratégique, 187
  taille, 13-14, 157-158
  terrain, 9, 21-22, 145, 168, 174, 176
  ville, 145, 165, 174- 176
  vol de la carte du monde, 149
  zone exploitable, 23, 24, 30, 32, 50, 55-56, 176
Case. *Voir aussi* partie, case d'information, écran
  accords commerciaux, 186
  boîte de dialogue, 10, 12, 55
  construction, 49
  détail, 190-191
  informations sur l'empire, 181-182
  informations sur les unités, 143
  pollution, 182
  production, 24-25, 27, 29, 104, 113, 179-180
  produits de luxe, 24, 49, 175, 178
  ressources stratégiques, 26, 49, 175
  revenus, 184
  stockage de nourriture, 24-25, 30, 49, 102-104, 179
  terrain, 60
  traité, 189
  vente d'améliorations, 112
Case de poisson, 23
Case d'information sur l'empire, 181
Case d'information, 36, 107, 135, 166-168
  écran de la carte, 164
  empire, 181-182
  unité,143
Champ de bataille, 80
Chargement de partie. Voir partie (chargement)
Civilization III. Voir partie
Civilopédia. *Voir aussi* menu Carte
  article, 9, 28, 100, 112
  avancée, 93, 96, 100, 108, 192
  culture, 153
  définition, 192-193
  icone, 8, 60, 192
  option de terrain, 60
  potentiels ADM des unités, 75

unités militaires, 77
Climat, 14
Colons, 23, 84-85. *Voir aussi* travailleurs
attaque, 79
boucliers, 104
capture, 38, 40
construction, 6, 24
défense, 89
définition, 39, 84-85
expédition, 32
fondation de ville, 50, 85
fortifier, 171
mouvement, 23
nationalité, 38, 40
nourriture, 39, 103-104
points de population, 176, 179
population, 30-31, 174-177
soutien, 39
Combat, 79-80
Commerce
accords, 142, 186
adversaires, 82
améliorations, 62
avec d'autres civilisations, 62
blocus, 84
bonus, 61, 63
capacité d'une ville, 110
cartes, 96
conseiller, 186
corruption, 124-125
diplomatie, 44-45, 135-150, 188
écran de diplomatie, 62
effets de la pollution, 66
établissement, 6
gouverneur, 29, 109, 182-183
importance, 56
impôts, 6, 24, 27
marchandises, 48
monnaie, 21, 67, 106, 146
négociations, 146
options, 44-45
or, 145
population, 17, 162
produire, 49, 108
produits de luxe, 6, 34, 41-42, 145
régime politique, 31, 35, 104, 108, 113
recherche, 107
ressources stratégiques, 145
revenus, 6, 21, 23, 35, 42, 45, 61, 92, 178, 184
surplus de ressources, 44
taux de production, 107
technologies, 146
travailleurs, 146
trésor, 106
types de régime politique et, 125-131
types de terrain, 64
ville (gestion de), 103
ville (situation), 174
villes, 146
zone exploitable, 176-177
Communication
ambassade, 138
commerce, 44-45
définition, 145
diplomatie, 44
écriture, 96
négociations, 142-143
prise de contact, 36
type, 137
Communisme, 95, 118, 130
Connaissances, 145
acquisition, 91

carte, 145
construction de ponts, 96
échange, 36
partage, 60
tribu mineure, 29-30
Conquête, 6, 43
Contre-espionnage, 149
Contrôle du taux de recherche, 92
Conventions d'interface, 8
Corruption, 124-125. *Voir aussi* journée de "Gloire à notre dirigeant"
anarchie, 126-127
merveilles, 101
monarchie, 128-129
revenus commerciaux, 104
types de régime politique et, 125-131
Couverture océanique, 14
Culture
affichage de la ville, 23, 174-175
améliorations, 111
contrôle du monde, 153
définition, 113-114, 184
dominante, 48, 132
exploration, 5
icone, 181, 194
opposition, 105, 116, 126
points, 38, 100, 132, 154, 163, 182
priorité en cours de partie, 25
puissance, 173
rivale, 53
types de régime politique et, 125-131
ville, 57, 115
valeur, 115

D

Démarrage rapide, 11
Démocratie
découragement, 43, 116, 125
moyen-âge, 95
propagande, 148-149
règle, 130-131
Despotisme, 118, 125, 127-128
inconvénients, 34
rétablissement de l'ordre, 118

E

Economie, 6, 97,126, 130
Ecran
affichage de la ville, 23, 174-175
carte, 56, 164-176, 195
choisissez votre monde, 12-16
conseiller à l'intérieur, 92, 106, 118, 122-124, 184-186
conseiller au commerce, 186
conseiller culturel, 190-191
conseiller diplomatique, 188-189
conseiller militaire, 187-188
conseiller scientifique, 44, 93, 191-192
démographie, 194
diplomatie, 136, 143, 149-150
graphiques, 173-174, 193
installation, 2-3
merveilles, 193
nommer une ville, 50
options, 11-12
palais, 194
préférences, 12, 156, 195-196
préparation du joueur, 16, 160
préparation du monde, 16, 157-160
rediffusion, 194-195
vaisseau spatial, 194
Ecriture, 44, 138
Emeutes, 66, 103, 115-116, 149, 185
Epoque. *Voir aussi* bouton, changement d'époque

avancée, 43, 92
industrielle, 65, 204
moderne, 101
monde, 159
scientifique, 94
Espionnage, 148
activités, 148
communiste, 130
impôts, 106
lancement, 166
missions, 39
réputation, 138
Explorateurs, 89-90
Exploration
carte, 25
définition, 5
unité, 110, 184

F

Fenêtre d'affichage de la ville, 23-24, 48-49, 56, 174-175
Forteresses, 83-84

G

Gouverneurs, 108-110, 182-184
affectation des tâches, 176
production, 42
Graphiques,193 *Voir aussi* écran ;
définition, 173
échelle, 193
Guerre, 142 *Voir aussi* bataille,
traité de paix tutorial, 144
accords commerciaux, 44, 142
alliance militaire, 140
ambassade, 138
blocus, 84
capture, 32, 40
conseiller diplomatique, 136, 139, 143, 188
déclaration de, 36, 116, 136, 141, 142, 145, 148
découragement, 39, 43, 46, 116, 125
droit de passage, 138, 140-141
échange de produits de luxe, 142, 145
embargo commercial, 141, 145
espion, 148
héros, 187-188
pacte de protection mutuelle, 141
route, 122
traîtrise, 141
types de régime politique et, 125-131
ville, 146
Guerriers, 17, 25, 27, 31, 68, 161-162

H

Héros *Voir* bataille

I

Identité culturelle, 6, 111
Installation du jeu, 2
Irrigation
aménagement, 85, 87
compétence, 26
construction, 33-34
défrichage du terrain, 87
eau douce, 41, 50, 60
fossés, 77
pillage, 171
terrain, 41, 55, 87
travailleurs, 169
voies ferrées, 88

J

Journée de "Gloire à notre dirigeant", 119

L

Lanciers, 27, 29, 31, 82, 161
Lisez-moi (Readme). *Voir* partie, 8

M

Machine à vapeur, 63, 70, 86, 97
Magnétisme, 97
Marchandises consommables, 208
Mécontentement. *Voir* émeutes
Menu Carte, 174. *Voir aussi* villes, aménagements
Menu, 164. *Voir aussi* menu Carte
  activités diplomatiques, 44-45, 139
  Démarrer de Windows, 3
  écrans d'information, 173
  ministère des affaires étrangères, 138
  ordres, 183
  partie, 19, 37-46, 173, 184-200
  principal, 13, 155-157, 173
  production, 30
  types de régime politique, 35
Merveilles du monde. *Voir aussi* merveilles
  avancées, 100
  avantages, 100- 102, 104
  capture, 53
  caractère unique, 6
  recherche, 25
  table, 114
  vente, 112
Merveilles, 99-102. *Voir aussi* registre, améliorations
  anciennes, 100
  article de la Civilopédia, 93, 108
  avantages, 100
  concept, 99
  construction, 100, 109
  coût, 107
  culture, 38
  découverte, 28
  destruction, 100
  différentes, 42
  grandes, 99-100
  petites, 43, 53, 99, 112
  production, 46
  production de boucliers, 109
  projets, 35
  ressources stratégiques, 51, 62
Mouvement
  coût en points de, 59
  limitations, 73-74
Mysticisme, 31, 33-34

N

Négociations, 142-143
Nucléaire
  armes, 66
  attaques, 84
  fusion de cœur de réacteur, 66

O

Opposants, 176-177
Option. *Voir aussi* partie, écran
  carte de territoire, 24
  Civilopédia, 192-193
  commerce étendu, 44
  embellissements du palais, 194
  espionnage, 166
  gouverneurs, 108-110, 182-184
  grille de la carte, 9
  héros, 40
  lancement d'une partie, 11-17
  menu principal, 173
  ordres, 60, 168
  par tour, 153-154

production, 29
proposition, 143
terrain, 60-61
tribu, 161
vue, 164
Options de commerce étendues, 44
Or, 145-146. *Voir aussi* ressources bonus
accès, 68
ambassade, 138
barbares, 38
cadeau, 29
diplomatie, 44, 136
conversion de boucliers, 107-108
option de versement unique, 145-146
percepteurs, 177
récupération, 53
ressources naturelles, 62
revenus commerciaux, 50
travaux urgents, 113
trésor, 168, 182
types de régime politique et, 125-131
Ordre. *Voir aussi* boutons
aller à, 69, 70-71, 171, 198, 199
attendre, 71, 172, 198
automatisation des travailleurs, 89, 168
bombarder, 169
construire, 50
construire une colonie, 88, 169
construire une forteresse, 87, 169
construire une mine, 87, 169
construire une route, 88, 170
construire une voie ferrée, 88, 169
débarquer, 73
défricher, 87
défricher la jungle, 170
défricher ou reboiser, 170
dépolluer, 66, 88, 170
dissoudre, 170-171
écran, 155
écran de carte, 166
embarquer, 73
embarquer/débarquer, 172
fonder/rejoindre une ville, 170
fonder une ville, 22-23, 170
fortifier/mettre en garnison, 72, 76, 83, 110, 171
halte, 7, 171
irriguer, 87, 169
mettre en garnison, 31
missions aériennes, 172
nouveaux travailleurs, 40
ordre de reboisement, 88
parachutage, 71, 171
piller, 171
production, 109-110
raccourcis clavier, 9, 197-200
rejoindre une ville, 85
rétablissement, 118
spécial, 70-71
transport aérien, 71-72
unités aériennes, 78

P

Pacificateur, 7
Paix. *Voir aussi* traité de paix
commerce, 131
communications, 96
déclaration, 141
alliances, 136, 142
police militaire, 127
rivaux, 136
Paramètres
aléatoire, 158

archipel, 158
autoriser la victoire culturelle, 19, 163
autoriser la victoire diplomatique, 19, 163
autoriser la victoire militaire, 19, 163
autoriser la victoire par domination, 19, 163
autoriser la victoire par la course à l'espace, 19, 163
autoriser les capacités propres aux civilisations, 19, 163
continents, 158
modification, 170
pangée, 158
Partie. *Voir aussi* raccourcis clavier
chargement, 11, 20
débutants, 21-36
didacticiel, 11
documentation, 7
Lisez-moi (Readme), 8
menu.Voir menu, Partie
modifications de version, 37-45
niveaux de difficulté, 18-19, 162-163
nouvelle, 11, 155
préparation, 11
quitter, 12, 20
règles. *Voir* paramètres, victoire
sauvegarde, 20
score, 154, 173, 193
Pénalité, 139
anarchie, 127
capitale ennemie, 149
changement de production, 108
changement de projet, 42
Percepteur, 177
Pillage. *Voir aussi* barbares
définition, 171
unités terrestres, 183
Points de vie, 80
définition, 75
militaires, 75
unité, 80, 83
Points
vainqueur, 154
victoire, 154
Polythéisme, 31, 34
Poterie, 17, 31, 161-162
Pots-de-vin, 46
Préférences, 195-196
Préparation du joueur.Voir Ecran, préparation du joueur
Priorités
en début de partie, 25
gestion des citoyens, 109, 183
gouverneurs, 108-110, 182
Production. *Voir aussi* case de production, boucliers
accroissement, 111, 115
actuelle, 55
amélioration, 33, 85-89
avancées, 180
barres, 49, 175, 177-178
blé, 51
capacité, 104
case de ville, 176
changement, 29, 192
file, 42, 180
gouverneurs, 108-110, 182-184
industrielle, 48, 107-108
liste, 180
pénalité, 42, 108
pollution, 66
populations, 32, 105
ratio optimal, 106
réduite, 124
régime politique, 35, 127-130

ressources, 34
richesse, 42
rythme, 6, 92, 113
suggestions, 42
suspension, 117
terrain, 52
vaisseau spatial, 194
voies ferrées, 64
Produits de luxe, 63-64
accords commerciaux, 142, 186, 187
avantages, 37, 100, ,122, 169
colonie, 169
commerce, 6, 141-142, 145
dépenses, 104, 124
dérivation, 42
diplomatie, 135, 136
distractions, 124
échange, 145
population, 105, 118
ressources, 51, 62, 207, 208
terrain, 34, 40
villes, 122-123, 178
zone exploitable, 87, 89, 111
Projet de colonisation interstellaire, 152
Proposition, 143-147

R

Raccourcis clavier, 8, 196-200
Rayon d'action défensif, 74
Rayon d'action opérationnel, 74
Recherche scientifique, 25, 92, 168, 177, 184-185
Voir aussi case d'information
anarchie, 126
revenus fiscaux, 104, 106-107
taux de, 107, 123
ville, 109, 185
Régimes politiques, 126. *Voir aussi* anarchie, communisme, démocratie, despotisme, république
Registre
améliorations, 25, 49, 175, 181
population, 24, 30, 49
Répartition des terres, 14
République, 42, 95, 129
découragement, 125
mécontentement, 115
Réputation, 138, 141
Réseau commercial, 121-123
améliorations, 78
conseiller au commerce, 186-187, 199
définition, 45
ports, 46, 53
routes, 34
travailleurs, 84-88
Ressources
bonus, 51, 63
stratégiques
Rétablissement des valeurs par défaut, 163
Retraite, 80
Richesse, 42
Routes, 34

S

Scientifiques, 18, 177
Souris, 2, 8. *Voir aussi* écran
affichage de la ville, 23-24, 174-175
cases cibles, 71, 83-84
déplacement des unités, 69-74, 75-79, 89, 126, 139, 167, 171, 195-196
emploi, 8
formes, 9
lancement de la partie, 11, 155
nouvelles villes, 50

vue du terrain, 9, 38, 72, 164-166, 174-175

T

Taille du monde, 13-14
Taux de distractions, 124
Taux de recherche, 123, 184
Technologie
arbre, 93
définition, 146
future, 96, 192
recherche, 44
ressources stratégiques, 63
richesse, 42
ville, 48
vol de, 139
Température, 15, 159
Terrain. *Voir aussi* ordres, 33, 40, 42, 59-74, 81-82, 85, 168, 193
aménagement, 33, 40, 64, 85, 145, 174
bonus, 110-111
côtier, 23
découverte, 5
défensif, 52
inexploré, 22
infranchissable, 42, 64, 73
modificateurs, 81-82
mouvement, 40-41, 59-74
ressources, 34
ressources naturelles, 51, 193
ressources stratégiques, 51, 145
tables, 206
terre et eau, 157-158
travailleurs, 39, 84
travailleurs automatisés, 89, 168
types, 14-15, 21-23, 61, 158-159, 168
unité, 76
unités aériennes, 78
unités terrestres, 77
ville, 55
zone exploitable, 108-109, 183
zones de contrôle, 45
Traité de paix. *Voir aussi* guerre, 144
accords diplomatiques, 144
alliances, 36
ambassades, 44
définition, 139-142
nationalisme, 141
tierce partie, 141
Travailleurs, 84-85. *Voir aussi* ordres, colons
actifs, 33
améliorations, 85
aménagement du terrain, 33, 64, 85, 107-108
automatisés, 89, 168
caoutchouc, 97
capturés, 53
colonie, 41, 89
combinaison, 85
commerce, 145
construction, 87, 169-170
définition, 39
défrichage, 87, 170
électricité, 41, 87
forteresse, 87
industrieux, 17, 162
ingénierie, 41, 45, 96
irrigation, 87
mine, 87
pollution, 66, 88
reboisement, 88
tâche, 39
types de régime politique et, 125-131
unités, 77-78
Tribu, 18, 90, 92, 94, 161

Tribus actives, 67
Tribus mineures, 5, 67.Voir barbares
Tribut, 148

U

Unités. *Voir aussi* unités aériennes, unités militaires
active, 9, 27, 69-72, 78, 165-172, 174, 182
attaquées, 79
barre de santé, 76, 80, 82
navales, 61, 73, 77-78
préférences, 38, 195
potentiel d'attaque, 75
table, 201-205
transmission d'ordres,
Unités aériennes, 74, 77-79, 110
bombardement, 172, 182
combats, 80-82
missions, 172,193
porte-avions, 77, 81
priorités, 109
Unités ennemies
animation, 195
colons, 32
défense, 27, 77-80, 169
proximité, 45, 52, 60
traités de paix, 137, 140, 144
Unités militaires, 77, 104, 110
guerre, 142
paix, 140
points de mouvement, 59
potentiel d'attaque, 75, 118
tribus actives, 67
unité ennemie, 45, 60, 78

V

Vaisseau spatial, 151-153. *Voir aussi* Alpha Centauri, écran
composants, 194
construction, 21, 152
merveille, 99-102
Victoire, 151-154. *Voir aussi* vaisseau spatial
aux points, 154
culturelle, 153, 163
définition, 8
diplomatie, 135-138, 153, 166, 167
domination, 153, 163
non-militaire, 151
probabilité, 76, 82
stratégie, 7, 31
Villages. *Voir aussi* barbares, 90
détruits, 90
expansionnistes, 17
or, 68
tribu passive, 67
Ville
défenses, 83-84
définition, 47
Villes (gestion des)
améliorations, 111-112
attitudes, 115
culture, 113-114
distractions, 107
gouverneurs, 108-109
population, 105
production industrielle, 107
protection, 110
ressources, 105
revenus, 106-107
Villes, 42-43
acquisition, 53

ambassades, 138
capture, 53, 80
commerce, 17
culture, 6, 25, 38
défense, 27, 52
fondation, 21, 25, 32, 50, 85
merveilles, 99-102, 107
nombre, 30
pillage, 38, 67, 90
population, 17
produits de luxe, 34, 51, 64
proximité, 52
renommer, 54
sites, 25, 50
types de terrain, 60, 61, 64
unités endommagées, 81
Voies ferrées, 64, 88. *Voir aussi* guerre, droit de passage
bonus de mouvement, 115
conditions préalables, 88
machine à vapeur, 70, 97, 169
rendement, 131
unités terrestres, 73

Civ3 BM v04 Fr 1/02/02 16:17 Page 229

Civ3 BM v04 Fr 1/02/02 16:17 Page 230

Civ3 BM v04 Fr 1/02/02 16:17 Page 231

NOTES

Civ3 BM v04 Fr 1/02/02 16:17 Page 232

Civ3 BM v04 Fr 1/02/02 16:17 Page 233

NOTES

Civ3 BM v04 Fr 1/02/02 16:17 Page 235

NOTES

Civ3 BM v04 Fr 1/02/02 16:17 Page 237

NOTES

Civ3 BM v04 Fr 1/02/02 16:17 Page 238

Civ3 BM v04 Fr 1/02/02 16:17 Page 239

NOTES

Civ3 BM v04 Fr 1/02/02 16:17 Page 240

Civ3 BM v04 Fr 1/02/02 16:17 Page 241

NOTES