

UNE VIE D'AVENTURE



Livrez de
X féroces
batailles navales

Pillez des
X ports
français

sidmeierspirates.com



©2005 Take-Two Interactive Software et ses filiales. Tous droits réservés. 2K Games, le logo 2K Games, et Take-Two Interactive Software sont des marques commerciales ou déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Sid Meier's Pirates! © 2005 Firaxis Games, Inc. Tous droits réservés. Pirates! Est une marque déposée américaine. Firaxis Games est une marque commerciale de Firaxis Games, Inc. L'icône ESRB est une marque déposée de la Entertainment Software Association. Toutes les autres marques et marques commerciales sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. *SDK: disponible pour téléchargement début 2006.

SID MEIER'S CIVILIZATION IV



TABLE DES MATIÈRES

Chapitre 1

AU DÉBUT

3

Introduction	4
La Civilopédia	6
Configuration minimale	7
Installation	8
Le tutoriel	9
Commencer une partie	9
Le site Web <i>Civilization IV</i>	16
Sauvegarder et charger une partie	17

Chapitre 2

PRINCIPES DE BASE

21

Introduction	22
Structure de tours <i>Civilization IV</i>	22
L'interface	23
Terrain	29
Unités	32
Combat	39
Villes	45
Frontières culturelles	63
Technologie	65
Travailleurs	71
Bateaux de travail	76
Religion	77
Autorités civiques	82

Grands personnages	91
Âges d'or	94
Merveilles	95
Diplomatie	99
Victoire	105

Chapitre 3

RÈGLES AVANCÉES 107

Introduction	108
Terrain	108
Ressources	112
Unités	123
Villes	146
Civilisations	159
Niveaux de difficulté	166
L'écran Options	168
L'écran de jeu personnalisé	169
Parties à joueurs multiples	172
Mods	174
Postfâces	175

ANNEXE 189

Tableaux de référence	190
Crédits	216
Garantie limitée du logiciel et contrat de licence	221
Garantie	223
Soutien du produit	224

Chapitre 1

AU DÉBUT

INTRODUCTION

Bienvenue à *Sid Meier's Civilization IV*®, le jeu qui vous invite à rivaliser d'adresse avec les plus grands chefs de tous les temps en guerre, diplomatie, religion, commerce et technologie. Si vous échouez, vous serez détruit, votre empire ne sera plus qu'un vague et minable souvenir dans les annales de l'humanité. Mais si vous réussissez, votre gloire sera éternelle et vous bâtirez une civilisation qui traversera les époques !

Civilization IV est la plus récente itération de *Sid Meier's Civilization*, la première version parue au début des années 1990. Dès son apparition, la série *Civilization* a été reconnue comme la première et la meilleure simulation de l'histoire du monde et louangée pour son incroyable complexité et son extraordinaire accoutumance.

Nous croyons que *Sid Meier's Civilization IV* s'inscrit parfaitement dans la lignée de qualité de ses prédécesseurs. Vous trouverez ci-joint des graphiques et des sons considérablement améliorés, de nouvelles technologies, unités et autres éléments de jeu, une capacité de joueurs multiples améliorée et une « moddabilité » accrue (modifications de gamers). Nous espérons que vous vous amuserez !

NOUVEAUX JOUEURS : BIENVENUE À *CIVILIZATION IV* !

Sous *Civilization IV*, vous commencez par un minuscule groupe de colons au beau milieu d'un vaste territoire inexploré. À partir de ces modestes débuts, vous bâtirez une nouvelle ville, créez des travailleurs pour exploiter les terres, des éclaireurs pour explorer le monde, des colons pour bâtir de nouvelles villes et des guerriers pour protéger vos biens.

Une partie de *Civilization IV* peut durer pendant toute l'histoire humaine. Vous commencez à l'aube de l'Âge de pierre ; votre peuple est constitué de chasseurs-cueilleurs primitifs munis d'armes de pierre et vêtus de peaux d'animaux, menacés d'extinction par la famine, les attaques des animaux ou l'envahissement de tribus hostiles. Votre mission consiste à faire prospérer et croître votre peuple : étendre son territoire, bâtir et façonner d'importantes villes, découvrir de nouvelles technologies, fonder des religions, dominer vos voisins et ainsi de suite.

Sous votre gouverne, vos citoyens apprendront comment façonner des outils et des armes en bronze et comment domestiquer les animaux sauvages. Ils apprendront à lire et à écrire, à naviguer sur les

océans, à récolter les métaux du sous-sol. Vos villes commenceront à grandir : campements, bibliothèques et temples apparaîtront.

Éventuellement, votre peuple découvrira le compas, l'imprimerie et le poudre à canon. Ses chemins de fer traverseront le pays et ses puissantes frégates domineront les océans. Son armée livrera éventuellement bataille à ses voisins – pas avec des mousquets et des canons, mais des fusils, de l'artillerie, des bombardiers et des navires de guerre – et peut-être un jour des chars d'assaut, des bombardiers stealth et des armes nucléaires ! Avant la fin de la partie, il aura découvert toutes les merveilles du 21^e siècle – et plus encore !

S'il survit, bien sûr. Tout dépend de vous.

En fait, tout dépend de vous. *Civilization IV* est un jeu de choix. Vous avez toujours des décisions à prendre, allant de la grande stratégie à la gestion quotidienne de la ville. Et toutes sont importantes. C'est une des raisons qui explique son grand pouvoir d'accoutumance. Vous êtes aux commandes – pas l'ordinateur. Votre civilisation connaîtra l'ascension ou la chute selon votre sagesse ou votre folie.

Vous adorerez être un chef d'état !

Bonne chance et amusez-vous.

AMATEURS DES TITRES CIVILISATION PRÉCÉDENTS : BIENVENUE À *CIVILIZATION IV*

Nous avons considérablement modifié cette version de *Civilization*. En plus des éléments sonores et graphiques du jeu considérablement améliorés, nous avons ajouté de nombreuses nouvelles technologies, unités, constructions et merveilles fascinantes. Nous avons amélioré et étendu les façons de contrôler les villes et le gouvernement. Nous avons simplifié ou retiré de nombreux éléments ennuyeux des jeux précédents, plus particulièrement dans les secteurs moins agréables du contrôle de la pollution et le désordre civil.

Nous avons considérablement amélioré la capacité de joueurs multiples de *Civilization IV* en ajoutant de nombreuses nouvelles options de jeu, de même que la stabilité et la connectivité du jeu. Nous avons programmé le jeu à l'aide du format XML (Extensible Markup Language) et Python (un langage de script) pour faciliter la modification du jeu.

Bien sûr, la meilleure façon de découvrir ces améliorations consiste à jouer à *Civilization IV*. Mais si vous détestez les surprises, vous

pouvez consulter la section « Comparaisons avec les jeux Civilisation précédents » sur le site Web de *Civilization IV*, à www.CivIV.com.

À PROPOS DE CE MANUEL

Ce manuel renferme tout ce que vous devez savoir pour apprécier *Civilization IV*. Nous l'avons divisé en quatre sections : Au début, Principes de base, Règles avancées et Annexe. La section que vous lisez présentement, « Au début », vous présente le jeu. La section « Principes de base » renferme tout ce dont vous avez besoin pour gérer et façonner votre civilisation durant le premier millénaire. La section « Règles avancées » contient les autres règles de jeu, et la section « Annexe » renferme, bien évidemment, les annexes, les schémas et les tableaux.

Pour mieux savoir comment jouer à *Civilization IV*, on recommande toutefois de lire le tutoriel, la section « Principes de base », puis de commencer à jouer. Vous pouvez prendre connaissance de la section « Règles avancées » plus tard, si vous avez besoin d'un complément d'information. Nous savons toutefois que bon nombre d'entre vous plongeront tête première dans le jeu et compteront sur leur intelligence innée et leur expérience de jeu pour les guider, et ne consulteront ce manuel qu'en tout dernier recours. Pourquoi pas ! À vous de décider. Mais attention : les grands chefs des autres civilisations sont retors – plus particulièrement aux niveaux supérieurs de difficulté – et ils connaissent toutes les règles.

LA CIVILOPÉDIA

On peut accéder à la base Civilopédia par la touche [F12] ou en cliquant sur l'icône Aide à la partie supérieure droite de l'écran principal. La base « Civilopédia » est une ressource en cours de jeu incroyablement utile. Cette fonction renferme une bonne partie de l'information contenue dans ce manuel, mais organisée pour simplifier la consultation. Civilopédia contient des entrées sur pratiquement tous les éléments et concepts du jeu et chaque entrée comporte des hyperliens vers des entrées connexes, lesquelles permettent de rapidement naviguer vers l'information précise recherchée.

Vous pouvez accéder à Civilopédia par l'« écran principal » ou par la « touche de raccourci » (voir plus loin dans ce manuel). Utilisez-la tôt et souvent – elle fera rapidement de vous un maître de *Civilization IV* !

CONFIGURATION MINIMALE

CONFIGURATION SYSTÈME MINIMALE

Processeur Intel Pentium 4 de 1,2 GHz ou AMD Athlon ou l'équivalent

Mémoire RAM de 256 Mo

Carte vidéo compatible DirectX7 à mémoire RAM de 64 Mo et matériel T&L (GeForce 2/Radeon 7500 ou supérieur)

Lecteur de CD-ROM

1,7 Go d'espace disque libre

DirectX9.0c (inclus)

CONFIGURATION SYSTÈME RECOMMANDÉE

Processeur Intel Pentium 4 de 1,8 GHz ou AMD Athlon ou l'équivalent/supérieur

Mémoire RAM de 512 Mo

Carte vidéo de 128 Mo avec soutien DirectX 8 (ombres de pixels et vertex)

Carte de son compatible DirectX7

Lecteur de CD-ROM

1,7 Go d'espace disque libre

DirectX9.0c (inclus)

SYSTÈMES D'EXPLOITATION SUPPORTÉS

Windows 2000 (plus Service Pack 1 ou supérieur), Windows XP (Personnel ou Professionnel) (plus Service Pack 1 ou supérieur)

INSTALLATION

Insérez votre disque CD-ROM 1 de *Sid Meier's Civilization IV* (ou DVD ROM, aucun numéro de disque) dans votre lecteur. À l'écran de programmation, [clic] sur Express Install pour une installation par défaut sans autres messages. Les utilisateurs avancés peuvent choisir Custom Install pour personnaliser le parcours d'installation.

LE TUTORIEL

Civilization IV est un gros jeu. Pour vous faciliter la tâche, nous avons inclus un tutoriel qui vous apprendra les principes de base pour contrôler votre empire. Nous vous recommandons fortement de le consulter, plus particulièrement si vous ne connaissez pas l'univers *Civilization*.

CONTENU DU TUTORIEL

Le tutoriel vise à familiariser les novices au jeu *Civilization IV*. Il décrit l'interface, explique les concepts de base en cours de jeu et enseigne ce que vous devez savoir pour gagner. Vous apprendrez comment manipuler vos forces et vos villes, de même que des astuces stratégiques.

COMMENT ENTREPRENDRE LE TUTORIEL

Vous devez d'abord installer *Civilization IV* sur votre ordinateur, tel que décrit à la section précédente. Une fois le jeu installé, suivez les instructions à la section « Commencer une partie » (le chapitre suivant), jusqu'à ce que vous atteigniez le menu principal. L'un des boutons du menu principal est marqué « Tutorial ». Cliquez sur ce bouton pour commencer.

COMMENCER UNE PARTIE

Pour jouer à *Sid Meier's Civilization IV*, vous devez d'abord installer le jeu sur le disque dur de votre ordinateur. Voir page 8 pour les instructions d'installation. Une fois *Civilization IV* installé, vous pouvez commencer à jouer.

Pour commencer une partie, insérez le disque CD 2 ou le DVD-ROM *Civilization IV* dans le lecteur CD-ROM ou DVD-ROM de votre ordinateur. Doublez cliquez ensuite sur l'icône *Civilization IV* de votre bureau ou naviguez jusqu'au dossier dans lequel vous avez installé le jeu et double cliquez sur le programme intitulé « Civilization4.exe ». Le jeu devrait se mettre immédiatement en marche. Dans le cas contraire, consultez la section « Soutien technique » de ce manuel.

LE MENU PRINCIPAL

L'écran du menu principal apparaît après la séquence d'ouverture. Cet écran vous donne les choix suivants :

Tutorial : Cliquez sur ce bouton pour mettre le tutoriel

Civilization IV en marche. Consultez le chapitre précédent pour les détails du tutoriel.

Single Player : Cliquez sur ce bouton pour commencer une partie « en solitaire » standard de *Civilization IV* – vous seul contre l'ordinateur. Cliquez aussi ici pour poursuivre une partie à joueur unique sauvegardée. Après ce clic, le menu de jeu à joueur unique (Single Player Game Menu) apparaît. Voir les détails ci-dessous.

Multiplayer: Cliquez sur ce bouton pour commencer une partie à « joueurs multiples » de *Civilization IV*. En mode joueur multiple, vous jouez contre un ou plusieurs joueurs humains. Vous pouvez jouer à tour de rôle à l'ordinateur ou jouer l'un contre l'autre sur un réseau local, par courriel ou sur l'Internet.

Le mode Joueurs multiples peut être extrêmement amusant. Il peut également être incroyablement perfide et stressant. Nous recommandons aux nouveaux joueurs de jouer seul contre l'ordinateur à quelques reprises avant d'affronter plusieurs joueurs.

L'expérience de jeu peut varier durant le jeu en ligne

Cliquez sur le bouton « Multiplayer » pour atteindre le menu « Multiplayer Game Menu ». Voir les détails à la section « Parties à joueurs multiples » de ce manuel.

Hall of Fame : Vous amène au Temple de la renommée de *Civilization IV*. Vos exploits personnels s'y trouveront probablement très bientôt !

Advanced Menu : Vous amène au menu « Advanced Menu ». Voir ce qui suit.

Exit Game : Cliquez ici pour quitter le programme et retourner à votre bureau.

LE MENU PARTIE À JOUEUR UNIQUE (SINGLE PLAYER GAME MENU)

Vous obtenez ce menu quand vous cliquez sur le bouton « Single Player » du menu principal. Cet écran renferme les boutons suivants :

Play Now! : Cliquez sur ce bouton pour commencer une nouvelle partie à joueur unique. Vous entreprenez alors la séquence « Game Options » dans laquelle vous concevrez l'univers dans lequel vous jouerez. Voir « Installation du jeu » ci-dessous.

Load Game : Cliquez sur ce bouton pour charger une partie déjà sauvegardée de *Civilization IV*. Voir « Sauvegarder et charger une

partie » pour les détails.

Custom Game : Cliquez ici pour « personnaliser » votre partie. Voir la section « Parties personnalisées » de la section Règles avancées de ce manuel pour les détails.

Scenario : Cliquez ici pour charger un scénario *Civilization IV*. Les scénarios sont des situations précréées conçues pour présenter des défis nouveaux et intéressants. Un scénario peut vous permettre de jouer sur une carte réelle de la Terre, par exemple. Ou peut présenter le bassin de la Méditerranée et restreindre les civilisations, technologies et unités à celles qui existaient vraiment pendant la période de l'Empire romain.

Vous pouvez en télécharger les scénarios du site Web officiel *Civilization IV* ou d'autres sites d'amateurs. Éventuellement, vous pourrez même créer vos propres scénarios et les partager en ligne avec d'autres !

Check for Updates : Permet de confirmer que vous utilisez la plus récente version de *Civilization IV* et, dans le cas contraire, de télécharger et installer les correctifs disponibles. (Vous devez disposer d'une connexion Internet.)

Go Back : Cliquez sur ce bouton pour retourner au menu principal.

LE MENU AVANCÉ (ADVANCED MENU)

Vous pouvez accéder à ce menu par le menu principal (voir ci-dessus). Le menu avancé contient ce qui suit :

About this Build : Permet de voir l'information sur la version du jeu. Pratique pour consulter le soutien technique de *Civilization IV*.

Load a Mod : Permet de charger un « module » – scénario préconçu – pour *Civilization IV*. Voir « Modules » à la page 174 pour les détails.

Options : Allez au menu principal. (Voir « Options » à la page 168.)

Movies : Cliquez ici pour vous rendre à « Movies Menu » pour voir les films animés de *Civilization IV*.

Check for Updates : Cliquez ici pour trouver les mises à jour *Civilization IV* (Vous devez disposer d'une connexion Internet pour utiliser cette option.)

Visit Civilization IV Web Site : Cliquez ici pour visiter le site Web *Civilization IV* où vous trouverez toutes sortes de nouvelles sur Civ, des mises à jour, des scénarios et plus encore. (Vous devez disposer

d'une connexion Internet pour utiliser cette option.)

Credits : Cliquez ici pour faire défiler les crédits de ce jeu.

Go Back : Cliquez ici pour retourner au menu principal.

INSTALLATION DU JEU

Quand vous cliquez sur le bouton « Play Now » de « Single Player Game Menu » (voir ci-dessus), vous commencez le processus de création de l'univers dans lequel votre peuple évoluera. Ce processus comporte plusieurs étapes :

Choisir une carte

Plusieurs cartes du monde existent dans ce jeu. Chacune reproduit un paysage différent. Le modèle « Continents », par exemple, crée un univers comportant un certain nombre de continents importants, un peu comme notre planète. Pangaea, par ailleurs, crée un monde constitué d'un seul gigantesque continent entouré d'étendues infinies d'eau. (Note : Chaque modèle produit des types spécifiques de mondes lorsqu'ils sont choisis, mais chaque univers créé sera différent d'une partie à l'autre.)

Quand vous cliquez sur un modèle, une image de l'univers apparaît à l'écran, près du menu. L'écran ne présente évidemment pas l'univers réel dans lequel vous jouerez.

TYPES D'UNIVERS

Les univers peuvent prendre l'une des formes suivantes :

Les mondes « Terran » ressemblent beaucoup à la Terre que nous connaissons.

Les mondes « Continental » sont constitués de plusieurs masses continentales séparées par des océans.

Les mondes « Archipelago » se composent de nombreux petits secteurs complètement isolés par les océans.

Les mondes « Pangea » comprennent une seule grosse masse continentale.

« Ice Age » crée un univers dans lequel chacune des civilisations doit utiliser de la meilleure façon possible les ressources à sa disposition, dans une géographie légèrement accidentée.

Les mondes « Oasis » comprennent un vaste désert parsemé d'oasis et entouré d'une jungle.

Les mondes « Lake » se composent d'une grande masse continentale parsemée de nombreux lacs.

« New World » La plupart des civilisations commencent sur une seule grande masse continentale. À l'est et, peut-être, à l'ouest, s'étend un nouveau continent inconnu.

TAILLE DE L'UNIVERS

Après avoir choisi un type de carte, vous devez choisir la taille de l'univers dans lequel vous jouerez. Les univers ont diverses tailles : « Duel » à « Huge ».

La taille de l'univers exercera une importante influence sur le jeu. D'abord, elle limite le nombre de civilisations qui l'occuperont. Un monde de la taille « Duel » peut accepter un maximum de trois civilisations, par exemple, alors qu'un monde « Standard » peut en contenir huit, et un monde « Huge » peut en abriter jusqu'à douze.

En règle générale, plus grand sera l'univers, plus longue sera la partie. Les civilisations seront plus grosses et exigeront par conséquent plus d'efforts pour les conquérir. Un plus grand univers signifie généralement un plus grand nombre d'unités et de villes en jeu et, par conséquent, qu'il faut plus de temps pour compléter un tour. Il peut être agréable de conquérir un énorme univers, mais cela représente aussi un engagement considérable.

Nous recommandons, au moins lors des premières parties, de choisir des cartes de taille « Standard » ou plus petites.

Cliquez sur « OK » pour continuer après avoir choisi une taille d'univers. Vous pouvez aussi cliquer sur « Go Back » pour retourner à l'écran « Select a Map ».

CLIMATE (CLIMAT)

Le climat de l'univers influe sur le type de « terrain » du jeu. Vous pouvez choisir parmi cinq climats différents :

Temperate (tempéré) : L'univers présentera le même climat que le nôtre. Il y aura un mélange de plaines, de forêts, de déserts, de jungles et de toundra. On recommande de commencer par ce climat.

Tropical (tropical) : L'univers aura un climat un peu plus chaud que le nôtre. Il y aura davantage de jungles et moins de toundra.

Arid (aride) : L'univers sera très sec. Il y aura moins de rivières, de fleuves et de lacs et plus de déserts.

Rocky (rocaillieux) : L'univers sera couvert de monts et de montagnes, riche en métaux, mais peut-être pauvre en terres arables.

Cold (froid) : L'univers sera froid, ayant peut-être récemment émergé de l'ère glaciaire. Il y aura plus de glace et de toundra et moins de déserts et de jungles.

Cliquez sur « OK » pour continuer après avoir choisi un climat. Vous pouvez aussi cliquer sur « Go Back » pour retourner à l'écran « World Size ».

SEA LEVEL (NIVEAU DE LA MER)

Vous avez le choix de trois niveaux de la mer. Un niveau de mer « Low » indique que l'univers comprendra de grands continents et de plus petits océans. Un niveau « Average » indique que le rapport océan/continent sera comparable à notre monde. Un niveau « High » signifie que vous avez créé un univers aux grands océans et aux masses continentales moins importantes.

Après avoir choisi un niveau de la mer, cliquez sur « OK » pour continuer ou sur « Go Back » pour retourner à l'écran « Climate ».

DIFFICULTY (DIFFICULTÉ)

Le niveau de difficulté que vous choisissez comprend un certain nombre d'effets de jeu subtils mais importants. Nous le verrons plus en détails dans la section « Règles avancées » de ce manuel ; pour l'instant, disons simplement qu'aux niveaux de difficulté moindres, vous bâtissez les villes et les unités plus rapidement et les civilisations AI progressent plus lentement, alors qu'aux plus grandes difficultés, vous les bâtissez plus lentement et les AI plus rapidement.

Important : Le jeu vous donne des conseils utiles au niveau « Settler » (colon) – le niveau le plus facile. Jouez à ce niveau pendant quelques parties.

Après avoir choisi un niveau de difficulté, cliquez sur « OK » pour continuer ou sur « Go Back » pour retourner à l'écran « Sea Level ».

GAME SPEED (VITESSE DE JEU)

La vitesse de jeu détermine le nombre de tours nécessaire pour construire des unités, des bâtiments et des merveilles, le nombre nécessaire pour faire des recherches technologiques, construire des « améliorations » et ainsi de suite. Ces paramètres permettent de vivre la pleine expérience de l'épopée humaine de Civ et de personnaliser le jeu en fonction du temps dont vous disposez et de vos autres préférences. La vitesse de jeu N'INFLUE AUCUNEMENT sur le temps dont vous disposez pour effectuer un tour – vous disposez toujours du temps nécessaire en mode joueur unique.

Vous pouvez choisir parmi trois vitesses de jeu :

Epic (épopée) : Demande un plus grand nombre de tours pour construire, rechercher et améliorer.

Normal (normale) : Demande un nombre moyen de tours pour construire, rechercher et améliorer. (Nous recommandons ce mode pour les premières parties.)

Quick (rapide) : Demande un moins grand nombre de tours pour construire, rechercher et améliorer.

Après avoir choisi une vitesse de jeu, cliquez sur « OK » pour continuer ou sur « Go Back » pour retourner à l'écran « Difficulty ».

CIVILIZATION AND LEADER (CIVILISATION ET CHEF)

À cet écran, vous choisissez votre civilisation. Vous pouvez aussi choisir « Random » (aléatoire) et laisser le hasard décider. Certaines civilisations permettent de choisir parmi plusieurs chefs : si vous choisissez une civilisation à plusieurs chefs, vous devrez alors choisir le chef que vous souhaitez devenir.

Vous pouvez choisir parmi dix-huit civilisations et 26 chefs. Chaque civilisation possède sa propre unité unique et chaque chef possède deux spécialités lui permettant d'exceller dans certains aspects du jeu. Ces spécialités sont décrites dans la section « Règles avancées » du manuel. Nous vous conseillons fortement de les vérifier à un moment ou l'autre, mais pour vos premières parties, vous devriez simplement choisir les civilisations et les chefs que vous trouvez particulièrement « cool ».

Cliquez sur « OK » pour lancer la partie après avoir choisi une civilisation et un chef. Vous pouvez aussi cliquer sur « Go Back » pour retourner à l'écran « Game Speed ».

LE SITE WEB CIVILIZATION IV

OÙ LE TROUVER

www.CivIV.com

CE QU'IL OFFRE

Le site Web *Civilization IV* est une source précieuse de caractéristiques et d'astuces détaillées, d'information sur les diverses civilisations du jeu, les blogues des développeurs, les détails sur la communauté et bien plus encore. Le site Web sert également de destination centrale des mods et scénarios les plus populaires, que vous pouvez télécharger pour vous ouvrir un tout nouvel univers *Civilization* inexploré. Consultez aussi le site Web pour les plus récentes nouvelles, les correctifs et l'information sur les futurs produits *Civilization*.

SAUVEGARDER ET CHARGER UNE PARTIE

Il est facile de sauvegarder et de charger des parties dans *Civilization IV*. Vous pouvez le faire à tout moment de la partie.

SAUVEGARDER UNE PARTIE

Pour sauvegarder une partie, débarrassez-vous des menus qui attendent une réponse de vous (le menu « City Build », par exemple), puis appuyez sur [Ctrl-s]. L'écran « Save Game » apparaît alors. (Vous pouvez aussi appuyer sur [Esc], puis cliquer sur « Save Game ».)



Écran Save Game

Appuyez sur [OK] pour sauvegarder la partie dans l'emplacement par défaut et lui donner le nom par défaut. Vous pouvez renommer la partie sauvegardée ; entrez simplement le nouveau nom. Vous pouvez également sauvegarder le fichier dans un autre emplacement ; utilisez la case de navigation sur le côté gauche de l'écran Save Game pour naviguer jusqu'à l'emplacement où le fichier doit être sauvegardé. Cliquez sur [OK] pour sauvegarder le fichier une fois que l'emplacement exact est atteint. La partie est sauvegardée et vous retournerez à l'écran principal.

CHARGER UNE PARTIE

Au début de la partie

Cliquez sur « Load Game » plutôt que sur « Play Now » pendant la séquence de création de partie (voir « Commencer une partie » à la page 9). L'écran « Load Game » apparaît alors.

Pendant la partie

Encore une fois, débarrassez-vous des menus qui attendent une réponse de vous, puis appuyez sur [Ctrl-I]. (Vous pouvez aussi appuyer sur [Esc], puis cliquer sur « Load Game ».) L'écran « Load Game » apparaît.



Écran Load Game

À l'écran Load Game, cliquez sur le nom de la partie à charger, puis cliquez sur [OK]. Si vous avez sauvegardé la partie dans un autre emplacement, naviguez jusqu'au dossier approprié, cliquez sur la partie, puis sur [OK]. La partie se charge et vous pouvez la poursuivre au point où vous l'avez sauvegardée.

Emplacements des parties sauvegardées

Les parties sont sauvegardées à deux endroits : les parties simples sont sauvegardées dans « My Documents\My Games\Sid Meier's Civilization 4\Saves\single » ; les parties à joueurs multiples sont sauvegardées dans « My Documents\My Games\Sid Meiers Civilization 4\Saves\multi ». Les dossiers « single » et « multi » renferment des sous-dossiers contenant les sauvegardes spéciales « auto » et « quick ».



SAUVEGARDES SPÉCIALES

Auto-Save (sauvegarde automatique)

Le programme sauvegarde automatiquement la partie à tous les quatre tours. Pour charger une partie à sauvegarde automatique, appelez l'écran « Load Game », puis utilisez la case de navigation pour ouvrir le dossier « auto » approprié (voir la case). Une fois le bon dossier à l'écran, cliquez sur le nom de la partie à charger, puis cliquez sur [OK].

Quick Save (sauvegarde rapide)

L'autre option de sauvegarde/chargement offerte, « Quick Save », plaira aux gens pressés. Faites [Shift-F5] pour « sauvegarder rapidement » votre partie. La partie est automatiquement sauvegardée sans aucune autre action de votre part. Une seule partie à la fois peut être sauvegardée rapidement : une sauvegarde rapide ultérieure remplace la partie actuelle.

Faites [Shift-F8] pour charger la partie sauvegardée rapidement.

Chapitre 2

PRINCIPES DE
BASE

INTRODUCTION

Cette section du manuel donne un aperçu de *Sid Meier's Civilization IV*. C'est la seule section nécessaire pour vous mettre en marche ; consultez-la, puis commencez à jouer. Lisez ensuite la section « Règles avancées » pour obtenir des informations plus approfondies.

Et n'oubliez pas la fonction « Civilopédia » en ligne et en cours de jeu ! Vous y trouverez des tonnes de renseignements très utiles. Voir les détails à la page 6 sur la fonction Civilopédia.

STRUCTURE DE TOURS CIVILIZATION IV

VUE D'ENSEMBLE

On peut jouer à *Civilization IV* dans plusieurs formats de tours différents. La partie à joueur unique standard est en « format tours » (voir ci-dessous), et les parties à joueurs multiples se jouent d'une de deux façons.

PARTIES À TOURS

Une partie en solitaire de *Civilization IV* est une « partie à tours » : vous prenez votre tour – vous déplacez vos unités, exercez la diplomatie, construisez et gérez des villes et ainsi de suite – puis chacun de vos adversaires prennent leurs tours, puis vous prenez un autre tour, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur gagne. (Autrement dit, vous jouez comme une partie d'échecs ou de Risk.) Vous pouvez prendre le temps nécessaire pour jouer à chaque tour.

Vous pouvez aussi jouer les parties à plusieurs joueurs de cette façon. Cependant, dans une partie à plusieurs joueurs, vous pouvez utiliser un « chrono de tour » pour limiter le temps dont dispose chaque joueur pour s'exécuter. (Voir la section Règles avancées sur les « parties à joueurs multiples » à la page 172 pour en savoir plus.)

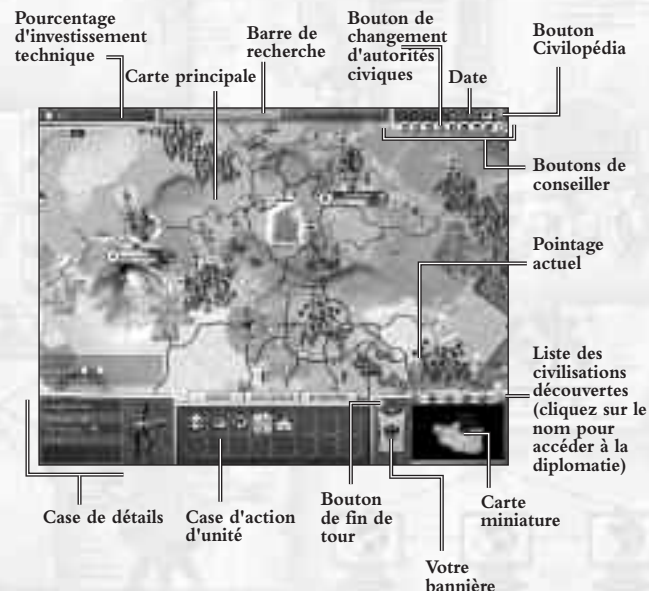
PARTIES À TOURS SIMULTANÉS

Dans une partie à tours simultanés (seulement en mode joueurs multiples), vous et vos adversaires jouez simultanément. Tous déplacent des unités, manipulent des villes, exécutent la diplomatie et ainsi de suite, en même temps. Quand tous ont effectué les actions désirées, le tour est terminé et un autre commence. Vous pouvez également utiliser un « chrono de tour » quand vous jouez en mode simultané.

L'INTERFACE

APERÇU

Nous nous sommes efforcés pour *Civilization IV* de créer une interface attrayante et facile à utiliser. Nous avons respecté les conventions standard du jeu – clic droit pour déplacer une unité, icônes d'action pour activer les unités, et ainsi de suite – dans la mesure du possible, nous espérons avoir simplifié le jeu pour les joueurs expérimentés, mais les avons dépassées lorsque que c'était nécessaire.



L'ÉCRAN PRINCIPAL

Pendant une partie de *Civilization IV*, vous passerez la majeure partie de votre temps à l'écran principal. C'est ici que vous déplacerez vos unités, construirez vos villes et ferez vos améliorations, lancerez des attaques contre vos voisins, et ainsi de suite. L'écran principal comporte les éléments suivants :

Carte principale

C'est ici que l'action se déroule. Le carte principale affiche tout votre « monde connu » – vous pouvez y voir vos villes, la géographie, les améliorations, les ressources et les unités, de même que tous les territoires neutres/étrangers « visibles ».

NAVIGUER SUR LA CARTE PRINCIPALE

Vous pouvez changer votre point de vue de différentes façons sur la carte principale :

Zoom avant et zoom arrière : Utilisez votre roulette de souris ou appuyez sur [PageUp] et [PageDown] pour effectuer un zoom avant et arrière sur la carte principale.

Défilement : Placez votre curseur sur le bord de l'écran pour faire défiler la carte principale dans ce sens.

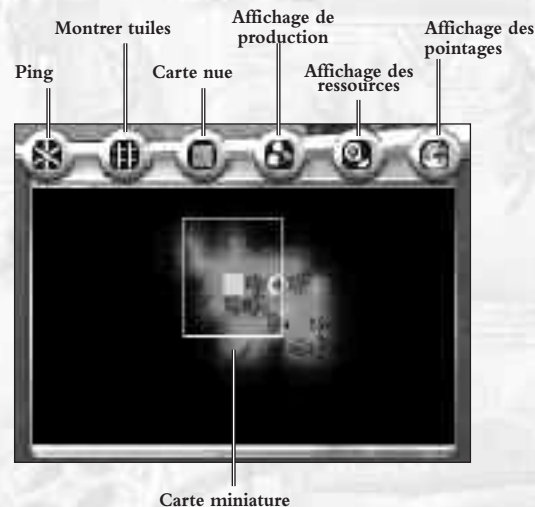
Recentrer : Cliquez sur un espace de la carte principale pour centrer celle-ci dans cet espace.

Changer l'angle de vue : Appuyez sur [Ctrl-flèche gauche] et [Ctrl-flèche droite] pour changer votre angle de vue de 45 degrés.

Autocentrer après une activation d'unité : La carte principale est automatiquement centrée sur une unité « activée » à votre tour.

Centrer manuellement sur une unité active : Appuyez sur [c] pour centrer la carte principale sur l'unité active courante (parfois nécessaire après avoir fait défiler à votre tour).

Carte miniature : Cliquez sur un espace de la carte miniature pour centrer la vue de la carte principale sur cet espace.



Carte miniature

La carte miniature est une représentation beaucoup plus petite du monde. Tel que décrit ci-dessus, vous pouvez recentrer la carte principale en cliquant sur un espace de la carte miniature.

BOUTONS EN HAUT DE LA CARTE MINIATURE

Les boutons sur le bord supérieur de la carte miniature permettent de manipuler ce qui est affiché sur la carte principale. Ces boutons « basculent » – cliquez une fois pour activer l'affichage et cliquez de nouveau pour le désactiver.

Ping : Cette fonction est utile seulement pendant les parties à plusieurs joueurs. Elle permet de marquer un endroit sur la carte que seuls les joueurs de votre équipe peuvent voir. (Voir les détails à la section sur les Parties à joueurs multiples.)

Montrer tuiles : Permet de placer une grille visible sur les tuiles de la carte principale.

Carte nue : Permet de dissimuler toutes les unités de la carte principale.

Affichage de production : Permet d'afficher la production commerciale, alimentaire et générale de chaque tuile.

Affichage des ressources : Permet de mettre en évidence toutes les « ressources » sur la carte principale.

Affichage des scores : Permet de dissimuler/révéler les scores en haut de la carte miniature.

Votre bannière

Permet d'afficher la bannière de guerre de votre civilisation. Faites rouler votre curseur sur votre bannière pour voir les détails de votre civilisation et de votre chef. Cliquez sur la bannière pour ouvrir la capitale de votre civilisation.

Bouton de fin de tour

Cliquez sur ce bouton pour mettre fin au tour en cours.

Case d'action d'unité

Quand une unité est « active », cette case affiche ses « icônes d'action » disponibles (voir « Unités » à la page 32). Faites rouler votre curseur sur une icône d'action pour en savoir plus à son sujet ; cliquez sur une icône pour commander à votre unité d'exécuter l'action.

Case de détails

La « case de détails » affiche l'information sur l'unité actuellement active.

Pourcentage d'investissement technique

Permet d'afficher la partie du revenu de votre civilisation qui est actuellement consacrée à la recherche de nouvelles technologies. Cliquez sur le symbole « + » (plus) pour augmenter ce pourcentage ; cliquez sur le symbole « - » (moins) pour réduire ce pourcentage.

Pourcentage d'investissement dans la culture (pas visible)

Le pourcentage d'investissement dans la culture apparaît quand vous maîtrisez la technologie « Drame ». Il permet de consacrer une somme à la culture, comme le bouton Pourcentage d'investissement en technologie (ci-dessus) permet d'investir dans la recherche. Notez que les deux investissements ne peuvent dépasser 100 % – si vous investissez 70 % de votre revenu dans la technologie, vous pouvez investir un maximum de 30 % dans la culture. Chaque tranche de 10 % investie dans la culture ajoutera un « émoticône » à vos villes.

Barre de recherche

La barre de recherche montre la technologie sur laquelle vous effectuez présentement des recherches ainsi que le nombre de tours avant que la recherche soit terminée. [Cliquez à gauche] sur la barre pour ouvrir la liste des recherches disponibles, puis cliquez à droite sur une icône pour ouvrir l'« arbre technologique ». (Voir « Technologie » à la page 65.)

Date

Montre la date actuelle du tour. Notez que le temps qui s'écoule à chaque tour change au fil de la partie. Les premiers tours consomment jusqu'à 40 ans et les tours suivants consomment cinq ans ou moins.

Bouton Civilopédia

Cliquez sur ce bouton pour accéder à la fonction « Civilopédia » en ligne (voir la section « Civilopédia » de ce manuel à la page 6).

Boutons de conseiller

Ces boutons permettent d'avoir accès à divers écrans de conseiller et d'information pour vous aider à gérer votre empire croissant :

Conseiller domestique

Conseiller financier

Conseiller civique

Conseiller étranger

Conseiller militaire

Arbre technologique

Conseiller religieux

Écran de victoire

Écran de palais

Scores actuel

Cette liste montre les noms et les scores de tous les chefs présentement connus. Cliquez sur un nom pour entreprendre des discussions diplomatiques (ou déclarer la guerre) avec ce chef.

LE CLAVIER

Le clavier comprend un certain nombre de « touches de raccourci » qui permettent d'exécuter diverses fonctions par une simple pression d'un bouton (ou de boutons). Si votre clavier est équipé d'un clavier numérique, c'est encore mieux. Le clavier numérique commande notamment les déplacements des unités. Voir le schéma des « touches de raccourci » pour obtenir une liste de toutes les commandes et de tous les raccourcis du clavier.

Conventions

CLAVIER

Ce manuel *Sid Meier's Civilization IV* utilise les conventions suivantes pour indiquer les frappes :

[s] ou [S] appuyez sur le « s »

[Shift-S] appuyez simultanément sur les boutons « Shift » et « S ».

[Ctrl + t] appuyez simultanément sur les boutons « Ctrl » et « t ».

[Num 5] appuyez sur le bouton « 5 » du clavier numérique.

[Num Ins] appuyez sur la touche Insert (ou « 0 ») du clavier numérique.

SOURIS

Ce manuel utilise les conventions suivantes pour indiquer les actions de la souris :

[Roulement] déplacez votre curseur sur l'élément indiqué à l'écran de jeu.

[Clic gauche] placez votre curseur sur l'endroit indiqué et enfoncez et relâchez le bouton gauche de la souris.

[Clic droit] placez votre curseur sur l'endroit indiqué et enfoncez et relâchez le bouton droit de la souris.

[Clic gauche glisser] placez votre curseur sur l'endroit indiqué et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris. Pendant que vous enfoncez le bouton, faites glisser le curseur jusqu'à l'endroit approprié.

[Double click gauche] placez le curseur sur l'endroit indiqué, puis enfoncez/relâchez deux fois le bouton gauche de la souris.

LA SOURIS

On recommande de jouer à *Sid Meier's Civilization IV* en utilisant une combinaison de frappes de clavier et de clics de souris pour contrôler le jeu. On recommande aussi fortement d'utiliser une souris à deux boutons et à roulette de défilement.

LA CIVILOPÉDIA

Tel que décrit plus tôt dans le manuel, *Sid Meier's Civilization IV* comprend une base de données en ligne appelée « Civilopédia ». Cette base renferme aussi beaucoup d'information utile sur le jeu. Pour atteindre la Civilopédia, [clic gauche] sur l'icône « ? » (point d'interrogation) à l'écran principal, ou appuyez sur .

TERRAIN

APERÇU

Dans *Civilization IV*, le monde est composé de « tuiles » de terre et de mer (aussi appelées « carrés » ou « lots »). Chaque carré comporte un certain nombre de classifications, dont la hauteur, le type de terrain, les caractéristiques, les ressources et les frontières. Il peut donc y avoir un carré de jungle en haut d'une colline, près d'une rivière, comportant la ressource ivoire (éléphant), ou encore un simple carré de pâturage, ou n'importe quoi entre les deux.

Ces éléments aident à déterminer l'utilité du carré comme endroit pour bâtir une ville, de même que le degré de facilité ou de difficulté des déplacements dans le carré. De plus, la géographie d'un carré peut influencer considérablement sur le déroulement d'un combat.

[Roulement] un carré pour découvrir sa nature : l'information sur ce carré apparaît au-dessus de la case « Info sur l'unité ».

TERRE OU MER

Tous les carrés sont soit des carrés de terre ou de mer. Les unités maritimes ne peuvent pénétrer les espaces terrestres (sauf dans le cas des villes côtières) et les unités terrestres ne peuvent investir les carrés maritimes, à moins de monter à bord de « vaisseaux de transport » (voir à la page 124). Certaines unités aériennes peuvent pénétrer dans les carrés terrestres et maritimes. (Voir « Unités aériennes » à la page 128.)

CARACTÉRISTIQUES GÉOGRAPHIQUES

Chaque carré présente un certain nombre de caractéristiques :

Point de déplacement (pd) Coût : Détermine à quelle vitesse les unités peuvent se déplacer dans ce carré. La vd d'un carré sera 1, 2 ou Inf (infranchissable).

Boni défensif : Bonis de combat que de nombreuses unités reçoivent quand elles sont attaquées dans un espace. Les bonis défensifs de terrain s'échelonnent de 0 à 75 %.

Productivité : La productivité détermine l'utilité d'un espace pour construire une ville sur cet espace ou près de celui-ci. On mesure la productivité d'un espace dans trois catégories distinctes, dont chacune vaut 0 à 3.

- **Commerce :** La richesse que procure l'espace.
- **Productivité :** La quantité de matière brute (utilisée pour construire des bâtiments et des unités) que livre l'espace.
- **Nourriture :** La quantité de nourriture que procure l'espace.



Commerce Nourriture Productivité

Santé : La quantité de « santé » qu'une ville recevra si elle est construite dans cet espace. Un espace peut présenter une cote de santé de 0 (normale) ou +2 (près de l'eau potable).

Ressources : Un espace peut livrer une « ressource » spéciale comme du riz, des épices ou du fer. Notez que vous devrez peut-être connaître certaines technologies spéciales pour utiliser (ou même voir !) certaines ressources.

(Voir « Ressources » ci-dessous pour en savoir plus sur les ressources.)

PICS

Les pics sont de hautes montagnes. Les pics sont infranchissables : les unités ne peuvent franchir les pics, et les villes ne peuvent en tirer de richesses.

RIVIÈRES

Les rivières coulent le long des carrés de terre, pas à l'intérieur. Traverser une rivière annule l'avantage des routes jusqu'à la découverte de la « Construction » (voir « Routes » à la page 71). Les

rivières réduisent aussi la force de combat d'un attaquant quand la cible se trouve de l'autre côté. Les rivières améliorent la santé et le commerce des carrés adjacents. Finalement, on peut utiliser les rivières pour constituer un « réseau commercial » (voir à la page 72).

CARRÉS DE MER

Il existe deux types différents de carrés de mer : océan et côte. Certaines unités navales doivent rester dans les carrés côtiers et ne peuvent pénétrer les carrés d'océan, et d'autres peuvent se déplacer librement dans les deux. Les unités terrestres ne peuvent pénétrer les carrés maritimes – *océan ou côte*.

RESSOURCES

La terre et la mer regorgent de diverses « ressources » qui peuvent aider une civilisation à croître et à se développer. Pendant la partie, vous pourrez bâtir des villes près des ressources afin que votre peuple puisse profiter des ressources. Pour qu'une civilisation puisse utiliser une ressource, un « travailleur » doit y construire une amélioration – par exemple, la ressource or exige la construction d'une mine. Une ville obtiendra les avantages d'une ressource améliorée si cette dernière se trouve à l'intérieur du « rayon de la ville ». Dans le cas contraire, la ressource améliorée doit être reliée à la ville par un « réseau de transport » constitué des routes, des rivières et des lignes de côte de cette ville pour en tirer profit.

Certaines ressources sont visibles au début de la partie, d'autres ne le deviennent que lorsque votre civilisation a maîtrisé la technologie appropriée. La ressource fer, par exemple, n'est visible qu'une fois que votre civilisation a appris la technologie de la « ferronnerie ».

Voir la liste complète des ressources à la section « Ressources avancées ».

EFFETS DU TERRAIN

Les effets du terrain sont décrits plus en détails à la section « Terrain avancé » de ce manuel. Cependant, la façon la plus simple de se familiariser avec le terrain consiste à [Roulement] votre curseur sur les divers espaces de la carte principale.

UNITÉS

APERÇU

Dans *Civilization IV*, le mot « unité » signifie tout ce qui peut être déplacé sur la carte. Il existe différents types d'unités – unités militaires, travailleurs, colons, missionnaires et ainsi de suite – les unités militaires formant la plus importante. Au début de la partie, vous aurez probablement deux unités : un colon et un guerrier ou éclaireur.

CATÉGORIES D'UNITÉS, STATISTIQUES ET HABILITÉS

Dans *Civilization IV*, les unités sont divisées en plusieurs catégories : « unités de mêlée », « unités montées », « unités aériennes » et ainsi de suite. De plus, toutes les unités disposent de deux statistiques de base : vitesse de déplacement et force de combat. Bon nombre d'unités possèdent aussi une ou plusieurs habiletés spéciales. Vous trouverez la classification, les statistiques et les habiletés d'une unité en [Roulement] sur l'unité ou en consultant la base Civilopédia.

CATÉGORIES D'UNITÉS

Les unités sont regroupées en 11 catégories différentes. Dans les premières étapes de la partie, vous devriez rencontrer les sept premières. Catégories :

Unités civiles (non combat) : colons, travailleurs, bateaux de travail, etc.

Unités de reconnaissance : éclaireurs, explorateurs, etc.

Unités d'archerie : archers, tireurs au grand arc, arbalétriers, etc.

Unités montées : chariots, cavaliers, éléphants de guerre, etc.

Unités de mêlée : guerriers, hallebardiers, lanciers, épéistes, etc.

Armes de siège : catapultes, canons, etc.

Unités navales : Bateaux de travail, galères, caravelles, cuirassés, transporteurs, etc.

Unités de poudre à canon : arquebusiers, fusilier, infanterie, etc.

Unités armées : chars d'assaut, blindés, armure moderne.

Unités aériennes : avions de combat, bombardiers, etc.

Unités d'hélicoptères : hélicoptères de combat.

VITESSE DE DÉPLACEMENT

La vitesse de déplacement d'une unité détermine la rapidité avec laquelle l'unité peut se déplacer sur la carte. Les vitesses de déplacement varient de 1 à 8 (mais les premières unités se déplacent souvent à 1 ou 2).

Les unités aériennes doivent respecter certaines règles spéciales de déplacement. Voir la section « Unités aériennes » (page 128) pour les détails.

FORCE DE COMBAT

La force de combat d'une unité détermine sa capacité de combat contre une unité ennemie. Les premières forces de combat d'une unité varient de 1 à 6, et celles des unités modernes peuvent atteindre 40.

Certaines unités ont des forces de combat de 0, ce qui indique que l'unité ne peut combattre ou doit suivre des règles spéciales de combat. Voir les détails dans les sections qui suivent.

HABILITÉS DE L'UNITÉ

Comme nous l'avons mentionné, bon nombre d'unités possèdent des habiletés spéciales en plus de la capacité de déplacement et de combat. Les unités militaires possèdent généralement des habiletés de combat – bonis quand elles attaquent des unités spécifiques ou quand elles défendent un territoire particulier, par exemple. Encore une fois, vérifiez l'entrée sur l'unité dans la base Civilopédia ou [Roulement] une unité pour connaître ses habiletés spéciales.

CATÉGORIES, STATISTIQUES ET HABILITÉS DES PREMIÈRES UNITÉS

Voici les unités que vous posséderez et/ou dirigerez vraisemblablement lors des premiers tours d'une partie :



GUERRIER

Unité de mêlée, Force 2, Déplacement 1

Habiletés spéciales : Aucune



ARCHER

Unité d'archerie, Force 3, Déplacement 1

Habiletés spéciales :

1 première frappe : Lorsque attaqué, l'archer peut nuire à l'attaquant avant qu'il ne cause de dommages. Cette action est annulée si l'autre combattant dispose aussi d'une première frappe.

+50 % défense de ville : Lorsqu'il est attaqué dans une ville, la force actuelle de l'archer augmente de 50 %. La force de défense d'un archer en pleine santé dans une ville serait de 4,5.

+25 % défense de collines : Lorsqu'il est attaqué au haut d'une colline, la force actuelle de l'archer augmente de 25 %.



LANCIER

Unité de mêlée, Force 4, Déplacement 1

Habiletés spéciales :

+100 % contre les unités montées : Lorsqu'il combat des unités montées (cavaliers, chariots, éléphants, etc.), la force de base actuelle du lancier est doublée de 4 à 8.



HALLEBARDIERS

Unité de mêlée, Force 5, Déplacement 1

Habiletés spéciales :

+50 % contre les unités de mêlée : Lorsqu'il combat des unités de mêlée (guerriers, lanciers, hallesbardiers et ainsi de suite), la force du hallesbardier augmente de moitié.



CHARIOT

Unité montée, Force 4, Déplacement 2

Habiletés spéciales :

20 % de chance de se retirer de l'attaque : Quand un chariot rate une attaque, il existe une possibilité de 20 % qu'il interrompe l'attaque avant d'être détruit.

Ne reçoit pas de bonus de défense : Ne reçoit aucun bonus pour la défense dans un territoire facilement défendable ou dans les villes. Impossible de « fortifier » (voir ci-dessous).



ÉCLAIREUR

Unité de reconnaissance, Force 1, Déplacement 2

Habiletés spéciales :

Meilleurs résultats avec les villages tribaux :

Les éclaireurs ne provoquent pas les « villageois belliqueux » quand ils pénètrent dans les villages tribaux (voir ci-dessous).

+100 % contre les animaux : La force de combat des éclaireurs est doublée quand ils combattent des animaux.

Défense seulement : Les éclaireurs ne peuvent pas attaquer d'autres unités.



COLON

Unité civile, Force 0, Déplacement 2

Habiletés spéciales :

Peut bâtir une ville : Cette unité peut construire une nouvelle ville. Voir « Construire des villes » à la page 45 pour les détails.



TRAVAILLEUR

Unité civile, Force 0, Déplacement 2

Habiletés spéciales :

Peut construire des améliorations : Cette unité peut construire des fermes, des mines, des routes et ainsi de suite. Voir « Travailleurs » à la page 71 pour les détails.



BATEAU DE TRAVAIL

Unité navale civile, Force 0, Déplacement 2

Habiletés spéciales :

Peut construire des améliorations maritimes : Cette unité peut bâtir des bateaux de pêche, des baleiniers, des plates-formes de forage. Voir « Bateaux de travail » à la page 76 pour les détails.

ACTIVATION DES UNITÉS

Une unité doit être « active » pour agir. Une unité active est indiquée par un curseur clignotant aux pieds de l'unité. Pendant votre tour, l'ordinateur active une à une chacune des unités, jusqu'à ce que toutes vos unités aient reçu des ordres. Cependant, l'ordinateur n'active pas les unités « fortifiées », « en veille » ou en cours d'exécution d'ordres antérieurs – comme « explorer », « soigner » ou « aller à ». Voir ci-dessous les descriptions de ces ordres et d'autres. Quand une unité a utilisé tous ses points de

déplacement, elle ne peut exécuter d'autres actions pendant ce tour.

Vous pouvez aussi activer une unité en cliquant sur elle, même si cette unité est en cours d'exécution d'autres ordres. Si une unité est active, vous pouvez cliquer sur une autre unité pour l'activer ; vous pouvez ensuite retourner à l'unité déjà activée.

DÉPLACER VOS UNITÉS

Pendant la partie, vous consacrerez beaucoup de temps à déplacer vos unités sur la carte. Vous enverrez des unités explorer le monde inconnu ; vous enverrez des unités militaires conquérir des villes ennemies ; vous enverrez des unités de colons bâtir des villes et revendiquer de nouveaux territoires pour votre civilisation ; et vous utiliserez vos travailleurs pour améliorer le territoire qui cerne vos nouvelles villes.

Où vous pouvez déplacer vos unités

Vos unités terrestres peuvent se déplacer dans tout espace terrestre (sauf les pics). Les unités terrestres ne peuvent se déplacer sur les carrés côtiers et d'océan (voir « Terrain » à la page 29).

Note aux joueurs experts : Contrairement aux jeux Civilization antérieurs, vous pouvez vous déplacer dans le même espace qu'une unité d'une autre civilisation sans déclarer la guerre. Le cas échéant, une fenêtre apparaît pour vous demander si vous voulez attaquer l'autre unité ou simplement vous déplacer en paix dans l'espace. (Si vous êtes déjà en guerre avec la civilisation de cette unité, vous attaquerez automatiquement l'unité quand vous vous déplacerez dans son espace.)

Comment déplacer vos unités

Pour déplacer une unité, vous devez vous assurer qu'elle est « active » (voir ci-dessus) et ne peut avoir utilisé tous ses points de déplacement pour ce tour. Vous pouvez déplacer une unité active avec la souris ou la clavier.

DÉPLACER UNE UNITÉ AVEC LA SOURIS

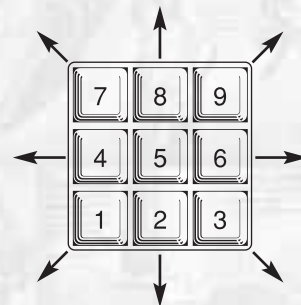
[Clic droit] sur l'espace vers lequel l'unité active doit se déplacer. L'unité déterminera le chemin le plus court pour se rendre à cet espace, puis se mettra en marche. Si l'unité atteint l'espace en question et possède toujours des points de déplacement, elle reste active et attend vos ordres.

Si l'unité ne peut atteindre l'espace en question en un seul tour, elle parcourt la distance maximale possible. Aux tours subséquents, elle

continue sa marche jusqu'à ce qu'elle ait atteint la cible. Si l'unité ne peut trouver un chemin menant à son espace cible, elle s'immobilise et attend vos ordres. Vous pouvez aussi interrompre la marche d'une unité en activant l'unité et en lui donnant de nouveaux ordres.

DÉPLACER UNE UNITÉ AVEC LE CLAVIER

Vous pouvez commander le déplacement d'une unité active à l'aide du clavier. Le clavier numérique est préconfiguré pour déplacer les unités : voir le schéma qui suit. Vous pouvez seulement déplacer une unité d'un espace à la fois avec le clavier.



Frontières culturelles et déplacement

Quand des civilisations construisent des villes (voir ci-dessous), elles contrôlent les territoires avoisinants des villes. Plus la ville est grande et cultivée, plus elle contrôle de territoire. On dit que les terres sous la domination d'une civilisation se trouvent dans ses « frontières culturelles ».

Une unité ne peut traverser les frontières culturelles d'une autre civilisation à moins que les civilisations aient signé des conventions diplomatiques de « frontières ouvertes » (voir 103). Autrement, un tel déplacement constitue un acte de guerre. Si vous ordonnez à une unité de traverser une frontière culturelle, une fenêtre apparaît pour demander si vous voulez déclarer la guerre à cette civilisation. Si vous répondez « non », vos ordres de déplacement sont annulés. Si une unité occupe un espace qui est annexé aux frontières culturelles d'une autre civilisation, l'unité sera déplacée à l'espace ami ou neutre le plus proche – à moins que deux civilisations soient en guerre ou aient signé une convention de frontières ouvertes.

Si vous êtes en guerre contre une autre civilisation, vos unités ne pourront profiter du réseau routier de cette civilisation (et plus tard, chemin de fer). Si vous avez signé une convention de frontières ouvertes avec une autre civilisation, vos unités pourront utiliser le réseau routier/ferroviaire de cette civilisation.

ACTIONS DES UNITÉS

En plus de se déplacer et d'attaquer, de nombreuses unités peuvent

exécuter des « actions » spéciales pendant leur tour. Si une unité active peut exécuter des actions spéciales, les « icônes d'action » apparaissent dans la « case d'action d'unité » de l'écran principal.

[Roulement] une icône d'action pour voir ce qu'elle fait. Vous trouverez ci-dessous une liste des actions des unités militaires que vous rencontrerez probablement dans les premières étapes du jeu. (Les actions des travailleurs et des colons apparaissent dans les sections qui suivent.)

Icônes d'action clignotantes

Si une icône d'action clignote, l'ordinateur indique que cette action est particulièrement utile. Par exemple, l'action « fortifier » clignote si un archer se trouve dans une ville déserte. (Mais rappelez-vous que l'ordinateur ignore votre situation stratégique – cet archer peut très bien être plus utile ailleurs.)

Listes des premières actions d'unité

N'oubliez pas que toutes les unités ne peuvent exécuter toutes les actions indiquées. Si une unité peut accomplir une action, cette dernière apparaît dans la « case d'action » de l'écran principal.



Supprimer l'unité : Retirer l'unité du jeu.



Mode Aller à : Ordonner à l'unité de se rendre à un carré.



Toutes unités aller à : Ordonner à toutes les unités du carré de se rendre dans un autre carré.



Toutes unités de même type aller à : Ordonner à toutes les unités de même type dans un carré de se rendre dans un autre carré.



Explorer : Ordonner à l'unité d'explorer les territoires inexplorés de la carte. L'unité cesse d'explorer quand elle ne peut plus atteindre les espaces inexplorés.



Sauter tour : Ordonner à l'unité de ne rien faire jusqu'à la fin du présent tour.



Fortifier : L'unité « se retranche » pour mieux résister à l'attaque. L'unité mérite un boni de défense de 5 % par tour, jusqu'à un maximum de 25 %. L'unité reste fortifiée jusqu'à ce que vous lui transmettiez de nouveaux ordres.

(Certaines unités – dont les unités montées – ne peuvent se fortifier.)



Veille : L'unité devient inactive. Elle reste au même endroit jusqu'à ce que vous l'activiez. Cette action est utilisée par les unités qui ne peuvent utiliser l'action « fortifier ».



Sentinelle: L'unité reste inactive jusqu'à ce qu'une unité ennemie pénètre dans un carré adjacent.



Pillage : L'unité détruit une amélioration dans l'espace qu'elle occupe. Si cet espace possède plus d'une amélioration, l'unité détruira la plus précieuse. (Autrement dit, il faut deux actions pour détruire une ferme et une route dans un espace.)



Promotions : Si une unité a mérité une promotion, les icônes de toutes les promotions disponibles apparaissent dans la case d'actions de l'unité. Voir « Promotions » pour d'autres détails.



Fortifier/Veille jusqu'à la guérison : Une unité blessée se fortifie jusqu'à ce qu'elle ait refait ses forces de combat, puis est réactivée.

COÛTS D'ENTRETIEN D'UNITÉ

Compte tenu de l'envergure de votre civilisation et des autorités civiques que vous utilisez, vous devrez peut-être payer des « coûts d'entretien » à chaque tour pour appuyer certaines unités, ou toutes. Si vous manquez d'argent comptant, vous pouvez dissoudre des unités pour réduire ces coûts. Consultez l'écran « Conseiller financier » ([clic] sur le bouton de l'écran principal ou appuyez sur [F2]) pour voir combien les unités vous coûtent.

COMBAT

Il existe plusieurs types différents de combat dans *Civilization IV* : combat standard, bombardement et attentat à la bombe. L'attentat à la bombe ne survient pas très tôt dans la partie ; nous nous concentrerons pour l'instant sur le combat standard et le bombardement.

Le combat standard survient quand une unité tente de pénétrer dans un espace occupé par une unité hostile. Le cas échéant, l'ordinateur compare les forces de combat des deux adversaires (modifiées selon le terrain et les habiletés spéciales) et produit un résultat. Si le défenseur est victorieux, l'attaquant est détruit et le

défenseur ne bouge pas. Si l'attaquant est victorieux, le défenseur est détruit et si l'espace n'est désormais plus occupé par des unités hostiles, l'attaquant en prend possession. Certaines habiletés spéciales peuvent permettre différents résultats ; nous en discuterons plus tard.

UNITÉS HOSTILES

Les unités sont considérées « hostiles » si leurs deux civilisations sont en guerre l'une contre l'autre. Autrement, les unités sont neutres et peuvent occuper le même espace sans combattre. Les unités barbares et animales sont toujours hostiles envers tous.

COMMENT ATTAQUER

Pour attaquer une autre unité, ordonnez à l'une de vos unités de pénétrer dans son espace. Si cette unité est hostile, le combat est immédiatement engagé. Si cette unité est neutre, le programme demande si vous voulez attaquer l'unité ou vous déplacer en paix dans son espace. Si vous choisissez d'attaquer, vous déclarez la guerre à la civilisation de l'unité et le combat commence.

Notez que certaines règles spéciales s'appliquent si vous attaquez un espace où se trouvent plusieurs unités de défense (voir ci-dessous).

La plupart des unités peuvent attaquer une seule fois par tour

En règle générale, les unités peuvent attaquer une seule fois par tour, même si l'unité possède des points de déplacement après la première attaque. La promotion « Blitz » (voir à la page 137) permet à une unité d'attaquer plus d'une fois par tour.

Une unité peut se défendre contre plusieurs attaques au même tour, aussi longtemps qu'elle survit.

DÉTERMINER LES CHANCES

Essentiellement, si un attaquant et un défenseur ont la même force de combat (modifiée) au début d'une bataille, chacun possède des chances égales de remporter le combat. Si une unité est deux fois plus forte que l'autre, elle a 2 chances contre 1 de remporter la victoire. Et ainsi de suite.

Cependant, comme nous l'avons vu plus haut, différents événements peuvent modifier la force d'une unité pendant le combat. Voici les plus importants :

BLESSURE

Quand une unité subit des pertes pendant la bataille, sa force de combat est réduite jusqu'à ce qu'elle « guérisse » (voir ci-dessous).

FORTIFICATION

Certaines unités peuvent se « fortifier » – ériger des défenses temporaires comme des tranchées ou des murs légers. Une unité fortifiée obtient un boni de défense de 5 % par tour durant lequel elle demeure immobile, jusqu'à un boni maximum de 25 %. Une unité perd ce boni si elle attaque ou quitte son carré.

FORTRESSE

Si une unité occupe un espace dans lequel un travailleur a construit une « forteresse », elle obtient un boni défensif de 25 %.

TERRAIN DÉFENSIF

De nombreuses unités obtiennent des bonis quand elles sont attaquées pendant qu'elles occupent certains types de territoires. Les unités de mêlée, archer et de reconnaissance obtiennent un boni de défense de 50 % quand elles se défendent dans une forêt ou la jungle, par exemple, mais pas les unités montées et de siège.

DÉFENSES DE VILLE

Les unités qui se défendent à l'intérieur de villes obtiennent des bonis de défense pour les fortifications d'une ville ou ses « bonis de défense culturelle » (voir « Villes » à la page 45).

BONIS DE TYPE D'UNITÉ

Certaines unités reçoivent des bonis quand elles combattent des types d'unités particuliers. Par exemple, les unités lancier reçoivent un intéressant boni de +100 % quand elles affrontent des unités montées.

PROMOTIONS

Une unité peut avoir reçu une ou plusieurs « promotions » (voir ci-dessous) qui lui donnent des bonis de combat.

COMBAT À PLUSIEURS UNITÉS

Si une unité attaque un espace occupé par plus d'un défenseur, l'ordinateur détermine laquelle a les meilleures chances de défaire l'attaquant, puis ces deux unités se livrent un combat.

Résultats de combat à plusieurs unités

Si l'attaquant perd le combat, cette unité est détruite comme d'habitude. Si l'attaquant gagne, le défenseur est détruit. Cependant, l'attaquant ne peut occuper l'espace du défenseur si les autres unités de combat y survivent toujours. L'attaquant doit détruire tous les défenseurs avant de pouvoir occuper l'espace.

UNITÉS SPÉCIALES

Certaines unités doivent respecter certaines règles spéciales de combat.

Catapultes – Bombardements et barrages

Les catapultes sont des « armes de siège ». Elles permettent de « bombarder » les villes ennemies. Dans un bombardement, la catapulte attaque les fortifications de l'ennemi et réduit leur efficacité de 10 % ou plus (le pourcentage dépend des promotions de l'unité). Les attaques par bombardement sont toujours couronnées de succès. Une catapulte ne peut bombarder une ville ennemie dont les défenses ont été réduites à zéro. Le bombardement n'affecte jamais les unités à l'intérieur de la ville.

Les catapultes peuvent également engager un combat de mêlée comme les autres unités militaires. Les catapultes ont une capacité de « barrage » spéciale qui leur permet de causer des dégâts à plus d'une unité lors d'une attaque (si plusieurs unités se trouvent dans l'espace de défense). Les catapultes peuvent recevoir des promotions qui leur permettent d'augmenter les dégâts collatéraux de leurs attaques.

Colons et travailleurs au combat

Si un attaquant investit un espace dans lequel se trouve un travailleur, ce dernier est capturé. Si l'attaquant investit un espace dans lequel se trouve un colon, ce dernier devient un travailleur et est capturé.

Unités invisibles

Certaines unités comme les espions sont invisibles. Elles ne peuvent être touchées au combat, même si une unité ennemie investit leur espace.

Unités aériennes et navales dans les villes

Si une unité terrestre attaque une ville, les unités navales ou aériennes de cette ville ne participent pas au combat. Si la ville est capturée, les unités navales et aériennes sont détruites.

Retrait d'unité montée

Les unités montées ont une capacité spéciale de « retrait » grâce à laquelle elles peuvent attaquer une unité non montée. Si l'unité montée perd la bataille et est sur le point d'être détruite, cette unité court une faible chance de se « retirer » de la bataille néfaste et de mettre fin au combat avant d'être détruite. Notez que les unités montées peuvent se retirer seulement quand elles attaquent : elles ne peuvent le faire quand elles se défendent.

BLESSURES DE COMBAT

Une unité qui survit au combat peut subir des « blessures » qui réduisent temporairement sa force de combat. La force de l'unité reste faible jusqu'à ce que l'unité ait « guéri ».

Soigner ses blessures

Une unité blessée ne bouge pas pendant un tour ; elle soigne une certaine partie de ses blessures. Si une unité reste immobile suffisamment longtemps, elle récupère éventuellement toutes ses forces.

L'ordre « Soigner »

Si vous donnez un ordre « soigner » à une unité blessée, celle-ci se fortifie (en veille) et ne bouge pas tant qu'elle n'est pas complètement guérie. Vous pouvez donner à l'unité l'ordre de se soigner en cliquant sur l'icône d'action ou en appuyant sur [h] au clavier.

Vitesse de récupération

Les unités guérissent rapidement quand elles se trouvent à l'intérieur de leurs frontières culturelles. Le processus de guérison est quelque peu ralenti si l'unité se trouve en territoire neutre et est davantage ralenti si elle occupe un territoire ennemi.

PROMOTIONS INFIRMIER

Les unités ayant reçu la promotion « Infirmier » guérissent 10 % plus rapidement, tout comme les autres unités amies qui occupent le même espace. (La promotion supérieure « Infirmier II » étend cet avantage aux unités des espaces adjacents.)

PROMOTIONS

Une unité ayant acquis un certain degré d'expérience de combat peut recevoir une « promotion ». Les promotions confèrent à l'unité des habiletés spéciales : elle devient plus forte, plus rapide ou supérieure. Certaines promotions ne sont disponibles qu'à certains types d'unités ; d'autres ne sont disponibles que si l'unité possède d'autres promotions.

Une unité peut recevoir un nombre illimité de promotions.

POINTS D'EXPÉRIENCE

Lorsqu'elle remporte une bataille, une unité acquiert un ou plusieurs « points d'expérience » (xps). Une unité peut entreprendre la partie avec des xps si elle est construite dans une ville équipée de casernes ; de plus, les « autorités civiques » (voir à la page 82) donnent des xps aux nouvelles unités. Une unité qui accumule suffisamment de xps peut recevoir une promotion.

Une unité reçoit la première promotion quand elle possède 2 xps. La deuxième promotion exige 5 xps, la troisième 10 xps, la quatrième, 17, et ainsi de suite.

La case des détails montre le nombre de xps que l'unité active possède actuellement ainsi que le nombre nécessaire pour obtenir la prochaine promotion.

POINTS D'EXPÉRIENCE DE COMBAT

Le nombre de xps reçu pour une victoire dépend si vous attaquez ou défendez un territoire et des forces relatives des unités combattantes. Une unité qui attaque reçoit deux fois plus de xps que l'unité de défense. De plus, si vous vainquez un adversaire supérieur, vous obtenez plus de xps que si vous anéantissez un adversaire plus faible.

Notez que les unités qui défont les unités non combattantes (comme des colons ou des travailleurs) ne reçoivent AUCUN xps.

LIMITES DE XPS LORS DES COMBATS CONTRE DES BARBARES ET DES ANIMAUX

Animaux : Une unité qui possède cinq xps ou plus ne reçoit AUCUN autre xps si elle défait des animaux. Une unité qui possède quatre xps ou moins obtient des xps pour avoir défait des animaux.

Barbares : Une unité qui possède cinq xps ou plus ne reçoit AUCUN autre xps si elle défait des barbares. Une unité qui possède neuf xps ou moins obtient des xps pour avoir défait des barbares.

POINT D'EXPÉRIENCE DE NON-COMBAT

Les points suivants sont cumulatifs.

Casernes : Les unités commencent avec 2 xps si elles sont construites dans des villes équipées de casernes.

Vassalité : Les unités commencent avec 2 xps si elles sont construites par des civilisations basées sur la « vassalité ».

Théocratie : Les unités commencent avec 2 xps si elles sont construites dans une ville où la « théocratie » est pratiquée.

CHOISIR LA PROMOTION

Lorsqu'une unité peut recevoir une promotion, les promotions disponibles apparaissent dans les boutons d'action de l'unité. Cliquez sur un bouton pour acquérir cette promotion.

LISTE DES PROMOTIONS

Voir à la page 136 la liste complète des promotions offertes aux unités.

VILLES

Votre civilisation a besoin de villes pour prospérer. Les villes permettent de construire des unités, des bâtiments et des merveilles. Elles permettent d'amasser la richesse et de rechercher de nouvelles technologies. Elles permettent de dominer le territoire. Les villes sont des entités relativement complexes ; vous consacrez une bonne partie de votre temps à en faire l'entretien et la gestion. Vous ne pouvez gagner sans villes puissantes et bien situées.

BÂTIR DES VILLES

Les villes sont construites par les unités colon. Si le colon se trouve dans un endroit où une ville peut être érigée (voir ce qui suit), l'action « bâtir une ville » apparaît dans la case d'action du colon. Cliquez simplement sur le bouton d'action ; le colon disparaît et est remplacé par la nouvelle ville. Le programme suggère un nom pour cette ville ou vous pouvez la nommer vous-même. (Une fois que les villes sont construites, vous ne pouvez changer leur nom.)

OÙ BÂTIR LES VILLES

La réussite ou l'échec ultimes d'une ville dépendent grandement de son emplacement. Choisir le meilleur emplacement s'avère une tâche complexe qui demande de tenir compte de la disponibilité de la nourriture, de la production, du commerce et des ressources, de votre réseau de transport et de la proximité des villes amies et des ennemis éventuels. Les villes sont généralement construites dans un emplacement permettant l'expansion des frontières et de profiter

pleinement des ressources locales, mais on peut aussi construire une ville pour de simples raisons géopolitiques – pour empêcher l'évolution d'une autre civilisation, par exemple.

Endroits où ne pas construire des villes

Il ne faut pas construire des villes à moins de deux espaces d'une autre ville. Il ne faut pas construire des villes dans des espaces infranchissables. Il ne faut pas construire des villes dans le territoire d'une autre civilisation.

Astuces pour trouver de bons emplacements pour les villes

Construisez des villes dans les endroits suivants :

- Près des ressources.
- Sur la rive ou à proximité d'une rivière.
- Sur le littoral, plus particulièrement aux embouchures des rivières ou près des ressources maritimes.
- Près de divers types de terrain, dont les collines et les pâturages.
- À environ 4 ou 5 espaces de vos villes actuelles. De cette façon, chaque ville aura accès à tous les espaces dans son « rayon de ville » (voir ci-dessous) avec peu ou pas de chevauchement.
- Pour faire obstacle aux autres civilisations. Les unités des autres civilisations ne peuvent traverser votre territoire sans votre permission. Il est souvent fort utile de construire des villes pour freiner leur expansion.

VOTRE CAPITALE

La première ville que vous érigez devient la « capitale » de votre civilisation et le cœur de votre nation. Le gouvernement de votre nation s'y trouve, dans le « Palais », un bâtiment spécial construit automatiquement à l'apparition de la capitale

Corruption : La « pénalité d'éloignement »

Les gouvernements des villes sont sensibles à la corruption et le problème croît plus la ville est éloignée de la capitale. Cet effet, qu'on appelle la « pénalité d'éloignement », réduit le commerce d'une ville. Les villes bâties près de la capitale souffrent moins de la corruption et les villes éloignées en souffrent davantage.

CONTRER LA CORRUPTION

La pénalité d'éloignement peut être annulée de différentes façons. L'autorité « Propriété nationale » élimine complètement la pénalité

d'éloignement. Le « palais de justice » réduit la corruption dans la ville dans laquelle il est construit. Les merveilles Versailles et Palais interdit transforment leurs villes en centres supérieurs de gouvernement et réduisent considérablement la corruption dans la ville même et dans les villes avoisinantes.

Commerce

Les routes commerciales internationales s'étendent de la capitale à la capitale de l'autre civilisation. Si ces routes sont bloquées, les deux civilisations ne peuvent faire le commerce. De plus, vos ressources doivent être reliées à votre capitale par la route commerciale pour que vous puissiez faire le commerce avec d'autres civilisations.

Changer de capitale

Vous pouvez déménager votre capitale de sa ville originelle à une autre en construisant un palais dans la nouvelle ville. Une fois le nouveau palais construit, l'ancien palais disparaît et la nouvelle ville devient la capitale de votre nation.

Perdre votre capitale

Si votre capitale est capturée ou détruite, une autre ville de votre civilisation devient votre capitale et obtient un palais.

CAPTURER DES VILLES

Vous pouvez capturer des villes barbares ou des villes appartenant à des civilisations avec lesquelles vous êtes en guerre. Pour ce, une unité militaire doit investir la ville et détruire les unités ennemies qui défendent la ville. Quand vous capturez une ville ennemie, vous avez le choix de la détruire ou d'installer un nouveau gouverneur. Si vous décidez de détruire la ville, celle-ci et tout ce qu'elle contient sont anéantis. Si vous choisissez d'installer un nouveau gouverneur, la ville capturée subit généralement plusieurs tours de « résistance » (voir ce qui suit) avant de joindre votre civilisation. Si la ville capturée a une population de 1 ou n'a aucune valeur culturelle, vous la détruisez automatiquement.

Résistance

Après avoir capturé une ville, ses citoyens peuvent mettre un certain temps avant de reconnaître la chance qu'ils ont d'être gouvernés par un chef aussi sage et bienveillant. Entre-temps, il se peut qu'ils « résistent » à votre autorité. De plus, les villes qui subissent une énorme pression culturelle peuvent résister avant de se révolter et « accepter » le contrôle d'une autre civilisation (voir « Frontières culturelles » à la page 63).

Notez que vos villes sont plus susceptibles de changer d'allégeance si leur religion est différente de votre religion d'état et est la même que la religion d'état de la civilisation qui exerce une pression sur elles.

Effets de la résistance

Aucune production ni nourriture, ni aucun commerce : Si une ville résiste, sa population refuse de travailler. La ville ne produit ainsi aucune nourriture, aucun produit ni aucun commerce pendant la durée de la résistance.

Aucun rayon culturel : La ville n'a aucun « rayon culturel » (voir à la page 61).

Aucun boni de défense culturelle : La ville ne reçoit aucun boni de défense pour sa taille ou sa culture (voir « Défenses de ville » à la page 49).

Durée de la résistance

La durée de la résistance d'une ville dépend de la ressemblance ou de la différence de la ville avec votre civilisation. Si vous reprenez l'une de vos propres villes peu après sa capture, vous remarquerez peu ou pas de résistance. Une ville étrangère ayant subi une pression culturelle considérable de la part de votre civilisation aura tendance à consacrer moins de temps à résister, tout comme une ville qui partage la religion de votre civilisation. Une importante ville étrangère bien établie possédant une culture considérable et une autre religion aura tendance à résister plus longtemps.

Il est très difficile de freiner la résistance une fois qu'elle est instaurée. Cependant, une fois que la résistance cesse, vous pouvez réduire les possibilités que la ville retourne à cet état en lui transmettant votre religion d'état et en érigeant des temples et des lieux de culte similaires, et en accroissant la culture de la ville et en réduisant la pression culturelle extérieure exercée sur cette ville. On recommande également de stationner une ou deux unités dans une ville qui résiste.

Un « Grand artiste » (voir « Grands personnages » à la page 91) peut mettre immédiatement fin à la résistance dans une ville en y créant une grande oeuvre – mais attention : la tâche consommera l'artiste.

DÉFENSES DE VILLE

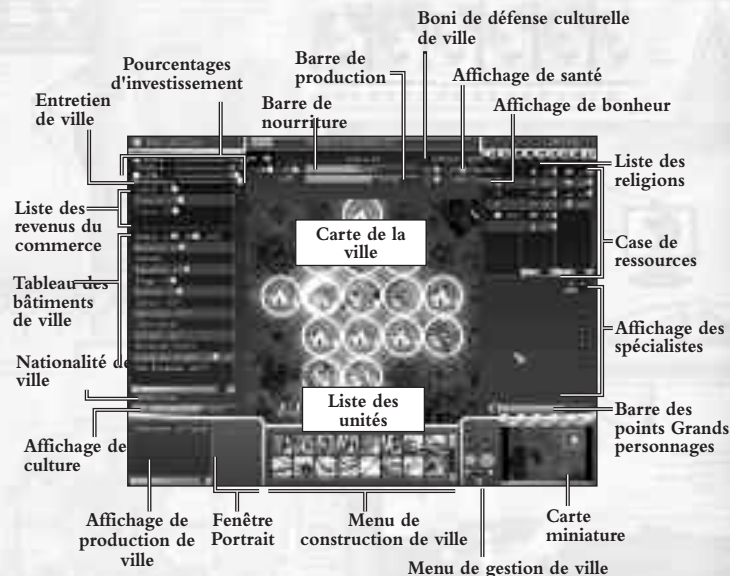
Les villes sont protégées contre les invasions par les unités qui s'y trouvent. Les unités archer obtiennent un boni de défense (voir à la page 138) quand elles agissent de l'intérieur des villes ; elles constituent donc d'excellentes garnisons initiales. Vous pouvez construire un certain nombre de bâtiments pour accroître la capacité de défense d'une ville : murs et châteaux, par exemple.

Une ville de grande « valeur culturelle » (voir à la page 50) accordera un boni de défense aux unités qui la défendent. Toutefois, les bonis de défense physique et culturelle NE SONT PAS cumulatifs : les unités reçoivent le boni le plus élevé des deux.

Note : Les unités militaires modernes – arquebusiers et soldats ultérieurs – ne reçoivent aucun avantage des défenses humaines (murs et châteaux). Elles reçoivent toutefois des bonis de défense culturelle.

L'ÉCRAN DE VILLE

Pour atteindre l'écran de ville, double cliquez sur la ville sur la carte principale. L'écran de ville contient un certain nombre d'éléments importants qui vous aideront à gérer la ville. Il paraît très compliqué au début, mais vous pouvez ignorer plusieurs éléments pendant les premières parties (voir « Gestion de première ville » ci-dessous).



LISTE DES UNITÉS

La liste des unités comprend toutes les unités qui occupent actuellement la ville. Vous pouvez activer une unité en cliquant sur son icône dans cette liste.

AFFICHAGE DE PRODUCTION DE VILLE

L'affichage de production de la ville indique les produits actuels de la ville et le nombre de tours avant que la production soit terminée.

MENU DE CONSTRUCTION DE VILLE

Le menu de construction de la ville présente toutes les unités militaires et tous les bâtiments pouvant être construits ici. Vous pouvez changer la production actuelle d'une ville en cliquant sur un article de la liste. Les bâtiments qui apparaissent en gris ont été « déverrouillés » mais ne peuvent être présentement construits. [Roulement] le bouton gris pour faire apparaître une fenêtre d'aide sur les raisons pour lesquelles un bâtiment ne peut être construit à ce moment

MENU DE GESTION DE VILLE

Le menu de gestion de la ville propose diverses fonctions. Il permet d'« accélérer » la production de la ville (si les autorités civiques appropriées sont en place). Il permet d'« automatiser » la production de votre ville (voir les détails à la page 152). Il permet d'indiquer à la ville d'accroître la nourriture, la production, le commerce, la recherche, la création de grands personnages ou de forcer le gouverneur à freiner la croissance de cette ville.

Le menu de gestion de la ville est traité plus en détails à la section « Villes avancées » du manuel.

AFFICHAGE DE CULTURE

L'affichage de culture indique le nombre de « points de culture » votre ville produit. Il indique aussi le « classement » culturel actuel de votre ville. Les classements sont les suivants : **pauvre, naissant, en développement, raffiné, dominant et légendaire**. Voir « Points de culture » ci-dessous.

TABLEAU DES BÂTIMENTS DE VILLE

Le tableau des bâtiments de la ville affiche les bâtiments construits dans votre ville. Le tableau indique aussi le niveau de culture, de bonheur, d'or, de production et d'autres biens que les bâtiments procurent. [Roulement] un bâtiment pour obtenir plus d'information sur le sujet.

BONI DE DÉFENSE CULTURELLE DE VILLE

Affiche le boni de défense culturelle que vos unités obtiennent de la ville.

NATIONALITÉ DE VILLE

Affiche la répartition par nationalités de la ville : quel pourcentage de la population est de votre nationalité et quel pourcentage représente les autres nationalités. Les villes composées de plusieurs nationalités étrangères sont les plus susceptibles de se révolter et d'« adopter » cette nationalité et présenteront les plus gros symptômes de lassitude de la guerre si vous allez en guerre contre cette nationalité.

ENTRETIEN DE VILLE

Affiche les coûts d'« entretien » actuels de la ville pour votre civilisation.

LISTE DES RELIGIONS

Indique les religions pratiquées dans la ville ainsi que le pourcentage de la population qui pratique chacune.

BARRE DE NOURRITURE

Indique les stocks actuels de nourriture de la ville et quand ces stocks seront épuisés

BARRE DE PRODUCTION

Indique la production actuelle de la ville et dans combien de temps la ville terminera son projet courant.

AFFICHAGES DE SANTÉ ET DE BONHEUR

Ces affichages montrent la « santé » et le « bonheur » de votre ville. (Voir ci-dessous.)

LISTE DES REVENUS DU COMMERCE

Indique les villes avec lesquelles cette ville fait régulièrement le commerce ainsi que le revenu que la ville tire de ce commerce.

AFFICHAGE DES SPÉCIALISTES

Indique si une partie de votre population doit devenir un « spécialiste » et combien de postes de spécialiste sont encore disponibles. Voir ci-dessous.

CASE DE RESSOURCES

La case de ressources indique les ressources à la disposition de votre ville, y compris les ressources locales, nationales et tirées du commerce.

LA CARTE DE LA VILLE

Au centre de l'écran de ville se trouve la « carte de la ville ». L'écran montre votre ville au centre et le « rayon de la ville » – la zone autour de la ville que votre population peut exploiter. (Voir ci-dessous les détails sur le rayon de la ville.) Le carte montre les carrés qui sont présentement exploités – ceux-ci sont entourés de cercles.

La ville confie automatiquement à sa population l'exploitation des carrés qui lui procurent un équilibre parfait de commerce, de nourriture et de production. Vous pouvez changer les priorités d'une ville de différentes façons : voir les détails sous « Villes avancées ». *The City Screen* "Lie Lie" City Screen.

L'écran de ville « allégé »

Vous pouvez accéder à une version simplifiée de l'écran de la ville en cliquant sur le nom de la ville à l'écran principal, plutôt que sur la ville même. Vous devez faire une importante distinction : double cliquez sur la ville même pour atteindre l'écran de la ville et cliquez sur le nom de la ville pour atteindre l'écran de ville « allégé ».

GESTION DE VILLESscreen "LIE

Comme nous l'avons mentionné plus tôt, les villes sont des entités complexes dans *Sid Meier's Civilization IV*. Elles sont toutefois très automatisées et, dans une certaine mesure, elles se gouvernent seules. Pendant les premières parties, vous devrez vraiment penser à ce que la ville construira et comment protéger la ville et la relier à d'autres villes de votre civilisation.

Après quelques parties, vous pouvez consulter la section « Villes avancées » pour vous familiariser avec les boutons, les leviers et les cadrans. Entre-temps, voici quelques éléments qui peuvent influencer le succès de votre ville. Si vous avez des questions, consultez la base Civilopedia ou la section « Règles des villes avancées ».

Croissance et famine de la ville

La « barre de nourriture » de l'écran principal (et de l'écran de ville) indique si votre ville grandit, stagne ou chute.

Une ville survit grâce à la nourriture qu'elle récolte de la campagne avoisinante. Si la ville récolte plus de nourriture qu'elle n'en

consomme, sa population grandira. Si la ville récolte moins de nourriture que nécessaire, sa population diminuera. Vos travailleurs peuvent faire augmenter les stocks de nourriture d'une ville en « améliorant » la zone qui entoure la ville – construction de fermes et transformation de forêts et de jungles.

Commerce de la ville

Chaque ville engendre un certain niveau de « commerce » à chaque tour. Le niveau de base dépend du territoire avoisinant : ex. : les mines d'or favorisent grandement le commerce, tout comme les carrés qui longent les rivières ; les déserts n'engendrent aucun commerce. Ce niveau de base est modifié par un grand nombre de facteurs, dont les autorités civiques de votre civilisation, si la ville est ou non établie sur une côte, et ainsi que suite.

Le revenu de votre civilisation est la somme du commerce engendré par vos villes, plus le commerce engendré par le commerce avec d'autres civilisations, moins vos dépenses et vos pertes attribuables à la corruption (voir « Corruption » à la page 46).

Vous dépensez votre revenu de différentes façons : pour financer les unités militaires, accélérer la production d'unités (sous certaines autorités civiques), acquérir de items d'autres civilisations et ainsi de suite, et une grande partie de votre revenu est consacré à la recherche technologique. Pour voir comment votre argent est dépensé, ouvrez l'écran « Conseiller financier » [F2].

ACCROÎTRE LE REVENU DE LA VILLE

Vous pouvez accroître le revenu de votre ville de différentes façons. Vos travailleurs peuvent construire des améliorations, comme des « cottages » et des « mines » autour de la ville. Ils peuvent aussi relier vos villes par des routes afin de produire des routes commerciales et accroître le commerce. Vous pouvez construire des édifices générateurs de revenus (ou réducteurs de dépenses), comme des palais de justice, des marchés et des ports dans les villes. Si la ville abrite des citoyens malheureux, vous pouvez construire des temples et des lieux de culte pour les rendre heureux et les inciter à retourner au travail. De plus, diverses merveilles peuvent accroître le revenu d'une ville. Voyez un peu.

Vous pouvez également améliorer l'encaisse générale de votre civilisation en changeant les « autorités civiques », dont certaines peuvent influencer grandement sur votre commerce. Vous pouvez aussi réduire vos dépenses en recherche technologique en cliquant sur le symbole moins [-] du bouton « Pourcentage de recherche technologique » de l'écran principal.

Pour en savoir plus sur ce sujet, consultez la section « Villes avancée ».

Santé de la ville

L'affichage Santé/bonheur de la ville de l'écran de ville indique la santé de votre ville. De plus, si une ville est en mauvaise santé, une icône « Ville en mauvaise santé » (voir le schéma) apparaît près du nom de la ville à l'écran principal.

Une ville peut être en bonne ou en mauvaise santé. En règle générale, plus la ville est importante, plus sa santé est mauvaise. Les villes établies près des jungles ou des plaines inondables sont généralement moins saines que celles qui sont entourées de pâturages. Les villes à proximité des rivières ou de lacs d'eau potable sont plus saines que les villes qui en sont éloignées. Les villes qui comptent des usines sont moins saines que celles qui n'en ont pas – et ainsi de suite.

La mauvaise santé d'une ville produit un certain nombre d'effets nuisibles. Mais avant tout, une ville en mauvaise santé a besoin de plus de nourriture pour soutenir sa population, et la famine peut s'installer dans les villes qui sont en trop mauvaise santé. Vous pouvez améliorer la santé d'une ville en dégageant les jungles, en produisant certains bâtiments et en accédant à une plus grande variété de ressources alimentaires.

Bonheur de la ville

L'affichage Santé/bonheur de la ville de l'écran de ville indique le bonheur de votre ville. De plus, si une ville est malheureuse, une icône « Ville malheureuse » (voir le schéma) apparaît près du nom de la ville à l'écran principal. Différents facteurs sont responsables du malheur, dont la surpopulation et la guerre.

Si les habitants d'une ville sont malheureux, certains refuseront de travailler. Ces paresseux continuent de consommer la nourriture, mais ne rapportent rien en termes de nourriture, de production ou de commerce.

Vous pouvez rendre les citoyens plus heureux en construisant certains bâtiments – temples et colysées, notamment. Diverses ressources augmenteront le bonheur d'une ville, tout comme certaines autorités civiques.

NOUS AIMONS LE ROI !

Si une ville est particulièrement bien gérée, la population heureuse pourra vous organiser une fête « Nous aimons le roi ».

EXIGENCES

Cette célébration est organisée au hasard dans les villes admissibles. Pour être admissible, la ville doit répondre aux critères suivants :

- La population de la ville doit être supérieure à 7.
- La ville ne doit compter aucun citoyen mécontent.
- La ville ne doit pas perdre de nourriture pour des raisons d'insalubrité (voir « Villes avancées » pour les détails sur la santé de la ville).

EFFETS

Une ville qui aime le roi ne paie aucuns frais d'entretien pendant un tour, ce qui peut constituer un apport important de fonds pour votre empire.

Spécialistes

Quand votre ville a grossi, vous pouvez songer à y créer un ou plusieurs « spécialistes ». Les spécialistes sont créés en prenant un point de population de la ville et en affectant cette population à une tâche précise : prêtre, ingénieur, artiste et ainsi de suite. Chacun de ces spécialistes donne un boni précis à la ville ; de plus, les spécialistes permettent à la ville de produire ces « Grands personnages » incroyablement utiles (voir à la page 91). Plus la ville compte de spécialistes, plus rapidement elle produit de grands personnages.

QUAND APPLIQUER UN SPÉCIALISTE

Une ville toute neuve ne dispose pas de la population ni des installations nécessaires pour supporter un spécialiste. Chaque spécialiste retire un point de population du groupe de travail : par conséquent, si votre ville a une population de 1 et que vous créez un spécialiste, personne ne travaillera dans les champs et la famine s'installera. Quand une ville atteint une taille moyenne, vous pouvez créer un spécialiste sans crainte de famine et, quand une ville a suffisamment grandi, sa population plus nombreuse permettra de créer des spécialistes sans tellement nuire à la production, au commerce et à la récolte de nourriture de la ville. De plus, la ville doit posséder une certaine infrastructure pour supporter les spécialistes. Vous ne pouvez créer un prêtre dans une

ville où aucun lieu de culte n'a été construit, par exemple, ou un scientifique dans une ville sans bibliothèque, universités et ainsi de suite. Ces bâtiments et d'autres supporteront un ou plusieurs spécialistes pertinents. De plus, certaines merveilles permettent de créer des spécialistes, tout comme certaines autorités civiques. Voir les détails dans la base Civilopédia.

TYPES DE SPÉCIALISTES

Artiste : +1 Recherche, +4 Culture, + 3 Taux de natalité de Grands personnages

Les artistes augmentent les chances d'une ville de produire un grand artiste.

Ingénieur : +2 Production, +3 Taux de natalité de Grands personnages

Les ingénieurs augmentent les chances d'une ville de produire un grand ingénieur.

Commerçant : +3 Or, + 3 Taux de natalité de Grands personnages

Les commerçants augmentent les chances d'une ville de produire un grand commerçant

Prêtre : +1 Production, +1 Or, + 3 Taux de natalité de Grands personnages

Les prêtres augmentent les chances d'une ville de produire un grand prophète.

Scientifique : +3 Recherche, + 3 Taux de natalité de Grands personnages

Les scientifiques augmentent les chances d'une ville de produire un grand scientifique.

Citoyen : Production +1

Le citoyen est le spécialiste « par défaut ». Si la population de votre ville dépasse les besoins de cette dernière en main-d'oeuvre, le surplus de population est affecté à cette catégorie. Si vous créez un autre genre de spécialiste, la ville utilise un citoyen s'il est disponible, plutôt qu'un point de population dans les champs.

AFFECTER UN SPÉCIALISTE

Si vous pouvez créer un spécialiste dans une ville, un petit « + » (symbole plus) apparaît près des spécialistes que vous pouvez créer. Cliquez sur le symbole plus pour affecter un citoyen ou un point de population à cette spécialité. Vous pouvez supprimer un spécialiste en cliquant sur le « - » (symbole moins) près du spécialiste.

Notez que certaines merveilles créent automatiquement des

spécialistes dans les villes. Vous ne pouvez soustraire ces spécialistes de leurs tâches assignées. Certaines autorités civiques et merveilles accordent aussi gratuitement des spécialistes dans toutes vos villes ; vous pouvez en faire les spécialistes de votre choix, mais vous ne pouvez les retransformer en citoyens.

Symboles de ville

Une ou plusieurs icônes peuvent apparaître près du nom d'une ville sur la carte principale. Voici leur signification :



Certains citoyens de la ville sont malheureux.



La ville est en mauvaise santé.



La ville est reliée à la capitale par une route commerciale.



Le bouddhisme est pratiqué ici.



Le christianisme est pratiqué ici.



Le confucianisme est pratiqué ici.



L'hindouisme est pratiqué ici.



L'islamisme est pratiqué ici.



Le judaïsme est pratiqué ici.



Le taoïsme est pratiqué ici.



La révolte sévit dans la ville. (Le nombre indique le nombre de tours pendant lesquels la révolte sévira.)



Cette ville produit le plus grand nombre de points de recherche de votre civilisation.



Cette ville produit la plus grande richesse de votre civilisation.



Cette ville produit la plus grande population de votre civilisation.



Cette ville compte un « centre de gouvernement », soit le Palais, la merveille nationale Palais interdit ou la merveille mondiale Versailles.

CONSTRUIRE DES UNITÉS ET DES BÂTIMENTS DANS UNE VILLE

Le menu « Bâtir une ville » apparaît à l'écran quand vous commencez à construire une ville. Ce menu affiche tous les bâtiments et unités que cette ville peut produire à ce moment de l'histoire. Chaque entrée est suivie d'un nombre entre parenthèses ; ce nombre indique le nombre de tours nécessaires pour produire cette unité ou ce bâtiment. L'ordinateur pourra vous « recommander » un ou deux bâtiments ou unités qui pourraient être utiles à ce moment. Il indique également pourquoi il recommande une unité en particulier – pour améliorer vos capacités « militaires », « économiques », etc. Vous n'êtes toutefois pas tenu de suivre les recommandations de l'ordinateur. Cliquez simplement sur l'entrée que la ville doit construire ; la construction commence immédiatement. Vous pouvez [Roulement] le choix pour consulter des astuces.

Si vous cliquez sur le bouton « Étudier la ville », l'« écran de ville » de cette ville s'ouvre. Le menu Bâtir une ville se trouve en bas, au centre de l'écran de ville ; cliquez sur un élément pour entreprendre la construction.

Changer les ordres de construction

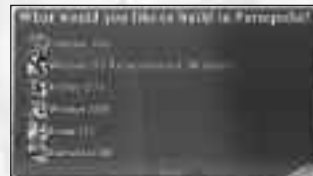
Pour ordonner à une ville d'interrompre temporairement la production d'un élément et entreprendre la production d'un autre, allez à l'écran de ville de cette ville et cliquez sur le nouvel élément dans le menu Bâtir une ville. La production du nouvel élément commence immédiatement ; une fois le nouvel élément terminé, la ville reprend la production de l'élément précédent. Si vous constatez que vous avez commis une erreur et ne voulez jamais reprendre la construction du premier élément, cliquez sur son nom, dans le coin gauche inférieur de l'écran de ville pour le supprimer de la file de construction.

Terminer la construction

Quand la construction est terminée, le menu Bâtir une ville de la ville réapparaît et demande ce que la ville devrait maintenant construire.

Construire des travailleurs et des colons

Lorsqu'une ville construit des travailleurs et des colons, la nourriture excédentaire de la ville est consommée, tout comme sa production. Par conséquent, la population des villes qui construisent des travailleurs et des colons n'augmentera pas tant que les unités ne seront pas terminées.



PREMIERS BÂTIMENTS ET UNITÉS

Les unités et bâtiments que vous construisez doivent s'inscrire dans vos objectifs. Vos objectifs spécifiques varieront d'une partie à l'autre et dans le cours d'une partie, mais la liste des « Premiers objectifs » représente un excellent point de départ

Construire un guerrier

La liste des « Premiers objectifs » suggère que vous devez avant tout assurer la protection de votre ville. Pour ce, vous devez construire une unité militaire pour protéger votre nouvelle ville – sinon, la ville sera capturée par la première unité barbare ou ennemie qui la découvre. En règle générale, au début de la partie, l'unité guerrier est la seule disponible. Construisez-la sur le champ ; quand elle est terminée, « fortifiez » l'unité directement dans la ville.

Construire une unité pour explorer

Vous devez explorer l'inconnu. Après avoir construit votre guerrier, construisez une autre unité qui explorera les environs. On recommande de construire un éclaireur (si possible) ou un guerrier ou un archer.

Construire un travailleur

Vous pouvez construire un travailleur pour commencer à « améliorer » les terres avoisinantes. Vous devrez connaître un certain nombre de « technologies » pour que vos travailleurs puissent apporter de nombreuses améliorations ; si vous ne possédez pas ces technologies, on recommande de construire le travailleur plus tard. (Et n'oubliez pas que votre ville ne grandit pas pendant qu'elle construit le travailleur.)

Construire un colon

Si vous avez découvert un bon emplacement pour construire une seconde ville, vous pouvez construire un colon. On recommande généralement d'ordonner à une unité militaire d'accompagner un colon qui part dans la nature ; si vous ne comptez pas sur une telle unité, vous pourriez la construire en premier. (Et n'oubliez pas que votre ville ne grandit pas pendant qu'elle construit le colon.)

Construire des casernes et des murs

On recommande de protéger vos villes en construisant des murailles si vous maîtrisez la technologie « maçonnerie ». Ces murailles rendent vos villes quasi imprenables. La construction d'une caserne améliorera toutes les unités militaires subséquentes de cette ville.

Et c'est parti !

Quand vous avez établi plusieurs villes sur la carte, ordonnez à quelques unités militaires de les protéger et d'explorer le monde, et à un travailleur ou deux d'améliorer les terres et de construire des routes entre vos villes, le jeu commence à s'ouvrir et vos constructions subséquentes dépendent des circonstances, de vos technologies et de votre style de jeu. Les temples sont fort utiles si votre population est religieuse. La nourriture est stockée dans les greniers, ce qui permet à la population de se développer. Les bibliothèques augmentent le rythme auquel votre civilisation apprend les nouvelles technologies. Les bateaux de travail ramènent poissons et crabes. Les galères explorent le littoral. Les unités militaires protègent vos villes et menacent vos voisins. À ce point du jeu, nous vous conseillons de « Faire des essais et voir ce qui se produit ».

PREMIERS OBJECTIFS

Après la construction de votre première ville, vos objectifs devraient ressembler à ceci :

1. Protéger la ville.
2. Explorer le monde à la recherche d'autres emplacements de ville, d'occasions de piller et de nouvelles civilisations.
3. Améliorer les terres avoisinantes.
4. Construire d'autres villes et étendre votre nation.
5. Relier vos villes et ressources par des réseaux de transport et de commerce.
6. Écraser vos ennemis sous les roues de vos puissants chariots.
7. Améliorer la valeur culturelle de la ville.

RAYON DE LA VILLE

Comme nous l'avons décrit plus tôt, le « rayon de la ville » représente l'espace entourant la ville que la population peut « exploiter ». À sa création, le rayon de la ville se compose du carré de la ville et des neuf carrés adjacents. Quand la culture de la ville augmente suffisamment pour permettre l'expansion au-delà des limites de la ville, le rayon de la ville s'agrandit aussi. Le rayon s'agrandit d'un espace dans chaque direction, sauf les espaces directement en diagonale, produisant ainsi un rayon en forme de « grosse croix ».

Important : La population d'une ville peut travailler seulement dans la zone « grosse croix » qui entoure la ville, même si le rayon de la ville englobe d'autres carrés.



Nouveau rayon de la ville



Étendre le rayon de la ville (la « grosse croix »)

FRONTIÈRES ÉTRANGÈRES ET RAYONS DE VILLE

Les frontières d'une civilisation avoisinante peuvent s'étendre dans les carrés qui feraient normalement partie du rayon de votre ville. Les espaces sous contrôle étranger ne peuvent être exploités et ne font pas partie du rayon d'une ville.

FRONTIÈRES CULTURELLES

Les frontières culturelles de votre civilisation apparaissent après la création de votre première ville. Le territoire dominé par vos villes est situé à l'intérieur de ces frontières. Les populations de vos villes peuvent travailler à l'intérieur de vos frontières et les travailleurs peuvent construire des « améliorations » pour accéder aux « ressources » et accroître la production de la ville.

En somme, plus grandes sont les frontières de votre civilisation, plus puissante celle-ci est.

CRÉER ET ÉTENDRE LES FRONTIÈRES

Les frontières de votre civilisation apparaissent automatiquement après la création de votre première ville. Au début, ces frontières sont restreintes et n'englobent que les huit carrés entourant votre ville. Plus les « valeurs culturelles » de la ville augmentent, plus les frontières culturelles de cette ville s'étendent. Les frontières de la ville atteignent éventuellement les frontières d'autres villes que vous avez construites à proximité, vous procurant ainsi une frontière contiguë.

L'expansion des frontières culturelles d'une ville est restreinte. Si vous construisez (ou capturez !) une ou plusieurs villes éloignées du reste de votre empire, vous devrez gérer un ou deux territoires jusqu'à la fin de la partie. C'est évidemment aussi le cas si vous construisez des villes sur des continents ou des îles très éloignés.

EFFETS DES FRONTIÈRES CULTURELLES

Les frontières culturelles influent considérablement sur le déroulement du jeu.

Franchir les frontières

Les unités ne peuvent franchir les frontières d'une autre civilisation sans d'abord avoir signé une convention diplomatique de « Frontières ouvertes » avec cette civilisation – sans quoi elles doivent déclarer la guerre à cette civilisation avant de les franchir. Les animaux ne franchissent jamais les frontières d'une civilisation (sauf pour attaquer une unité tout juste à l'intérieur des frontières). Les barbares les franchiront toutefois puisqu'ils sont en guerre avec toutes les nations en même temps.

Déplacements à l'intérieur des frontières étrangères

Si les civilisations ont signé une convention de frontières ouvertes,

les unités peuvent alors utiliser leurs réseaux routiers et ferroviaires respectifs. Sinon, les unités ne peuvent profiter des routes/chemins de fer de l'autre civilisation.

Construction de ville

Personne d'autre que vous peut construire une ville à l'intérieur de vos frontières.

Ressources

Vous pouvez profiter uniquement des « ressources » qui se trouvent à l'intérieur de vos frontières.

Améliorations

Vos travailleurs construisent des améliorations seulement sur les carrés à l'intérieur de vos frontières culturelles (sauf des routes/chemins de fer, qu'ils peuvent construire n'importe où).

AFFRONTLEMENTS AUX FRONTIÈRES

Lorsqu'une ville est établie près d'une ville d'une autre civilisation, les deux tenteront de s'arroger le « contrôle culturel » des carrés entre elles. En règle générale, si le carré est équidistant des deux villes, la ville ayant la plus grande valeur culturelle aura la contrôle. Vous devez vous rappeler que plus tôt une ville commence sa production culturelle, plus il est difficile pour une ville rivale de déloger les tuiles qu'elle contrôle.

Rien ne garantit que les villes contrôleront un certain nombre de tuiles ; si la valeur culturelle d'une ville est nettement supérieure à celle de l'autre ville, son contrôle peut s'étendre aux carrés plus rapprochés de l'autre ville et possiblement aux carrés directement adjacents à celle-ci. Comme une ville peut tirer sa subsistance seulement des carrés à l'intérieur de ses frontières culturelles, la croissance de la ville peut être freinée et la ville peut devoir endurer la famine, et pourra même changer de camp et d'allégeance.

CAPTURER LES FRONTIÈRES D'UNE VILLE

Quand vous capturez une ville ennemie, cette ville perd toute sa culture et doit recommencer à zéro. Il arrive souvent que les villes nouvellement capturées contrôlent très peu de carrés jusqu'à ce que le conquérant commence à y produire de la culture. Notez qu'une ville capturée ne commence pas à produire de nouvelle culture avant que toute « résistance » ait cessé. (Voir « Capturer des villes » à la page 47.)

TECHNOLOGIE

Il existe quelque 80 technologies dans *Civilization IV*, chacune représentant une réalisation importante de l'humanité face à son environnement. Chaque technologie confère à votre civilisation d'intéressantes nouvelles aptitudes. Certaines permettent de construire de nouvelles unités et/ou de nouveaux bâtiments. D'autres permettent d'user de diplomatie avec vos voisins. Certaines encore permettent de créer de nouvelles « autorités civiques » (formes de gouvernement). D'autres peuvent permettre d'avoir accès à de nouvelles ressources ou permettent à vos travailleurs de construire de nouvelles améliorations.

Vous devez absolument suivre le rythme des autres civilisations dans la course technologique. Sinon, vous serez anéanti. Il n'y a rien de pire que de partir en guerre contre un ennemi qui possède un avantage technologique – comme les Aztèques qui se défendaient avec l'épée l'ont découvert quand ils ont affronté les soldats espagnols armés de mousquets et de canons.

ACQUÉRIR LA TECHNOLOGIE

Chaque civilisation commence la partie avec plusieurs technologies primitives. Cette liste varie d'une civilisation à l'autre : l'une peut utiliser la roue et l'agriculture, l'autre le mysticisme et la pêche. En plus des technologies originales, il existe différentes façons d'acquérir de nouvelles technologies :

Villages amis

Les unités qui explorent le monde peuvent rencontrer des villages tribaux. Ces villages peuvent attaquer vos explorateurs ou leur fournir des cartes, de l'argent ou de nouvelles technologies. Vous devez toutefois trouver rapidement ces villages ; il existe seulement un nombre limité de villages tribaux sur la carte et toutes les civilisations les recherchent.

Diplomatie

À mesure que la partie avance, vous pourrez acquérir des technologies des autres civilisations par le biais du commerce. Voir « Diplomatie » à la page 99 pour les détails.

Recherche

Vous pouvez découvrir de nouvelles technologies par vous-même, par la recherche. C'est la façon la plus courante d'acquérir les technologies. Vous pouvez commencer la recherche dès que vous avez construit votre première ville.

CHOISIR LES TECHNOLOGIES À RECHERCHER

Le menu « Choisir une technologie » apparaît après que vous avez construit votre première ville. Ce menu énumère toutes les technologies que vous pouvez rechercher à ce moment, de même que le temps nécessaire pour terminer la recherche. Cliquez sur la technologie que votre civilisation doit étudier. [Roulement] la technologie pour voir une courte description de ses avantages et les futures technologies auxquelles elle vous donnera accès.

Disponibilité des technologies

Toutes les technologies ne sont pas disponibles au début d'une partie. Bon nombre de technologies ont des « technologies préalables » que vous devez connaître avant d'apprendre la nouvelle technologie – par exemple, vous devez connaître la technologie Élevage avant de pouvoir étudier la technologie Équitation et créer des unités archer à cheval.

Certaines technologies comportent plusieurs préalables ; d'autres technologies exigent une technologie OU une autre. Une technologie apparaît dans votre liste seulement quand vous avez appris les technologies préalables nécessaires.

L'arbre technologique

L'arbre technologique, outil extrêmement utile, affiche toutes les technologies du jeu et indique comment elles sont interreliées. Appuyez sur [F6] pour consulter l'arbre technologique. Vous pouvez choisir la technologie à rechercher dans l'arbre. Si cette technologie n'est pas encore disponible, votre civilisation étudiera dans l'ordre les technologies préalables nécessaires. Si plusieurs chemins mènent à une technologie, votre civilisation choisira le plus court.

CHANGER DE RECHERCHE

Vous pouvez changer le sujet de recherche de votre civilisation en tout temps. Pour ce, vous n'avez qu'à cliquer sur la barre de recherche au haut de l'écran principal ou à ouvrir l'arbre technologique (voir ci-dessus) et à choisir une autre technologie.

Note aux joueurs experts : Contrairement aux jeux *Civilization* antérieurs, vous n'encourez aucune pénalité pour avoir changé de chemin de recherche. Vous pouvez rechercher la moitié d'une technologie, changer pour une seconde et la terminer, puis retourner à la première et continuer au point d'arrêt. Assurez-vous toutefois de retourner rapidement car votre peuple commencera à « oublier » ce qu'il a appris avec le temps.

TERMINER UNE RECHERCHE

Quand votre recherche est terminée et que vous avez appris une nouvelle technologie, l'ordinateur vous demande ce que vous voulez étudier ensuite. Vous pouvez profiter immédiatement de tous les avantages de la nouvelle technologie.

COMBIEN DE TEMPS POUR RECHERCHER UNE NOUVELLE TECHNOLOGIE ?

Votre civilisation accumule à chaque tour des « points de recherche » permettant d'acquérir de nouvelles technologies. Plus vous accumulez de points de recherche, plus rapidement votre civilisation apprendra de nouvelles technologies. L'arbre technologique et l'écran Choisir une technologie indiquent le nombre de tours nécessaires pour apprendre chaque technologie – à la vitesse de recherche ACTUELLE. Ce rythme peut changer à mesure que la recherche progresse.

Produire des points de recherche

Le nombre de « points de recherche » que vous créez à chaque tour est déterminé par la quantité de « commerce » que les manœuvres (la population) de vos villes engendrent (voir « Commerce de la ville » ci-dessus). Plus vos villes travaillent la terre avoisinante, plus leur nourriture, leur production et leur commerce augmentent. Vous utilisez le « bouton de recherche » pour déterminer le pourcentage de ce commerce vous voulez consacrer à la recherche et le pourcentage que vous désirez en or. Seul le commerce engendré par vos villes peut être converti en recherche : l'argent que vous tirez du commerce et du pillage, des activités des commerçants et ainsi de suite ne peut être utilisé à cette fin.

Le bouton de recherche

Le bouton de recherche à l'écran principal du jeu permet d'afficher le pourcentage de commerce actuellement consacré à la recherche. Au début de la partie, il est de 100 % ; vous pouvez changer ce pourcentage en tout temps.

Si vos coffres sont presque vides et que votre pourcentage de recherche actuel exigerait davantage de commerce que vous pouvez dépenser, le jeu réduit automatiquement votre pourcentage de recherche au pourcentage le plus élevé que vous pouvez vous permettre. (Vous pouvez bien sûr régler ce pourcentage manuellement.) Notez que le jeu n'AUGMENTE jamais automatiquement votre pourcentage de recherche ; vous devez vous en occuper personnellement.

DÉPENSER EN RECHERCHE

Pour tirer le maximum de vos points de recherche, augmentez d'abord votre pourcentage de recherche au maximum sans risquer la faillite. Par la suite, vous pouvez prendre d'autres mesures. Parmi celles-ci :

Construire des bibliothèques et d'autres bâtiments

Des édifices comme des bibliothèques et des monastères augmentent la recherche d'une ville.

Assigner des scientifiques spécialisés

Transformer une partie de la population de votre ville en scientifiques spécialisés (voir « Villes avancées »). Des merveilles comme la Grande bibliothèque permettent de convertir un plus grand nombre de vos citoyens en scientifiques.

Autorités civiques

Les autorités civiques comme la Liberté de religion et de représentation accroissent la recherche de votre civilisation.

Accroître le commerce

Vous pouvez également accélérer la recherche en augmentant le commerce que vos villes génèrent. Bâtir des cottages avec les travailleurs, établir d'autres villes sur la côte et signer des conventions de « frontières ouvertes » (voir « Diplomatie » à la page 99) avec d'autres civilisations accroîtront le commerce de vos villes. Des édifices comme des marchés et des banques accroissent la richesse de vos villes et permettent à votre civilisation d'augmenter le pourcentage de recherche.

LISTE DES PREMIÈRES TECHNOLOGIES

Voici une description des technologies que vous êtes susceptible de rencontrer au début de la partie. Consultez la base Civilopédia, l'arbre technologique ou l'affiche qui accompagne le jeu pour connaître la liste complète des technologies.

Agriculture

Préalables : Aucun

Mène à : Poterie, Élevage

L'agriculture permet aux travailleurs de construire des améliorations « ferme ». Ces améliorations améliorent la production alimentaire d'un carré et permettent de récolter du riz, du blé et du maïs. Les fermes doivent être construites près de « sources d'eau potable » : rivières, oasis ou lacs. (Note : la technologie « Service civil » ultérieure permet aux travailleurs de construire des « chaînes » de fermes entre la source initiale d'eau potable et la contrée.)

Élevage

Préalables : Chasse OU Agriculture

Mène à : Écriture et équitation

Permet aux travailleurs de construire l'amélioration « pâturage ». Permet à votre civilisation d'avoir accès aux ressources cheval, vache, porc et mouton.

Tir à l'arc

Préalables : Chasse

Mène à : Aucune

Le tir à l'arc permet de construire des unités archer (et plus tard, des archers, des arbalétriers et des archers à cheval).

Pêche

Préalables : Aucun

Mène à : Poterie, Voile

La pêche permet de construire l'unité « bateau de travail » – dans les villes côtières seulement, bien évidemment. Vos villes peuvent maintenant « exploiter » (tirer commerce, production et nourriture) les tuiles maritimes.

Chasse

Préalables : Aucun

Mène à : Tir à l'arc, Élevage

La chasse permet de construire les unités éclaireur et lancier. La chasse permet aussi à vos travailleurs de construire les améliorations « camp », qui donnent accès aux ressources chevreuil, fourrure (castor) et ivoire (éléphant).

Maçonnerie

Préalables : Exploitation minière OU Mysticisme

Mène à : Monothéisme, Construction

La maçonnerie permet aux travailleurs de construire les améliorations « carrière », grâce auxquelles vos civilisations peuvent utiliser les ressources pierre et marbre. La maçonnerie permet à vos villes de construire des murs, des aqueducs (avec les mathématiques), la merveille Pyramides et la merveille Grand phare (dans une ville dotée d'un phare).

Méditation

Préalables : Mysticisme

Mène à : Prêtrise, Philosophie

Le premier à découvrir cette technologie fonde la religion « Bouddhisme ». La méditation permet aussi à vos villes de construire des monastères (dans les villes où la religion est présente).

Exploitation minière

Préalables : Aucun

Mène à : Maçonnerie, Travail du bronze

L'exploitation minière permet à vos travailleurs de construire les améliorations « miné », qui augmentent la production des collines et permet à votre civilisation d'avoir accès au cuivre, au fer, à l'or, à l'argent et aux pierres précieuses (et plus tard à l'aluminium, au charbon et à l'uranium).

Mysticisme

Préalables : Aucun

Mène à : Méditation, Polythéisme, Maçonnerie

Le mysticisme permet à vos villes de construire des obélisques, de même que la merveille Stonehenge. Mais avant tout, cette technologie mène à la méditation et au polythéisme, lesquels donnent à leur premier découvreur la religion.

Polythéisme

Préalables : Mysticisme

Mène à : Prêtrise, Monothéisme, Littérature

La première personne qui découvre le polythéisme fonde l'hindouisme.

Poterie

Préalables : La Roue et l'Agriculture OU la Pêche

Mène à : Écriture, Fonderie des métaux

La poterie permet à vos travailleurs de construire les « cottages », qui accroissent le commerce dans leur espace. (Avec le temps, les cottages viennent à former des villages et des villes encore plus précieux.) La poterie permet aussi de construire des greniers dans vos villes.

Voile

Préalable : Pêche

Mène à : Calendrier, Compas

La voile permet de construire l'unité galère et le bâtiment phare. Elle permet d'instaurer votre réseau de commerce sur la côte.

La roue

Préalable : Aucun

Mène à : Poterie

La roue permet à vos travailleurs de construire des routes. Elle permet aussi de construire les unités chariot (si vous disposez des ressources cheval).

TRAVAILLEURS

Les travailleurs sont des unités non militaires qui peuvent « améliorer » le territoire et construire des routes et des chemins de fer. Ceux-ci ne peuvent aucunement combattre, mais comptent parmi les unités les plus puissantes du jeu. Quand vous comptez une ou deux villes et suffisamment d'unités militaires pour les protéger, vous devez produire des travailleurs – au début de la partie, vous pouvez en créer un par ville.

DÉPLACEMENT DE TRAVAILLEUR

Les travailleurs ont 2 points de déplacement.

CONSTRUIRE DES ROUTES

Les travailleurs peuvent construire des routes, lesquelles accélèrent les déplacements de vos unités. Vous devez absolument et dès que possible relier vos villes par des routes pour permettre de déplacer rapidement les unités pour défendre les villes menacées.

De plus, les routes entre les villes et les ressources créent un « réseau de commerce ». Ce réseau est également très important.

Emplacements des routes

Les travailleurs peuvent créer des routes dans tous les carrés terrestres (sauf les carrés infranchissables). Les travailleurs peuvent même construire des routes dans un territoire neutre ou étranger.

L'ordre « Construire une route »

Cliquez sur l'icône d'action « construire une route » (voir ci-dessous) ou appuyez sur la touche de raccourci [r] pour ordonner à un travailleur actif de construire une route dans son carré actuel.

Cliquez sur l'icône d'action « Route vers » (ou appuyez sur [Alt - r]) pour ordonner à votre travailleur de construire une route vers un endroit, puis cliquez sur l'espace vers lequel le travailleur doit construire la route.

Espaces urbains

Des routes sillonnent déjà les espaces urbains. Les travailleurs n'ont pas à améliorer l'espace urbain même.

Routes et ressources

Si une ressource améliorée se trouve dans le « rayon » d'une ville, cette dernière profite de la ressource, qu'il y ait des routes ou non. Toutefois, les villes plus éloignées doivent être reliées à l'espace de la ressource par des routes, des voies ferrées, des rivières ou la côte pour en profiter. De plus, votre capitale doit aussi être reliée avant que vous puissiez faire le commerce avec une autre civilisation. (Autre excellente raison de construire des routes entre vos villes, dès que possible.)

AMÉLIORER LES TERRES

Les travailleurs peuvent « améliorer » les tuiles terrestres. Ils peuvent construire des mines, des pâturages, des fermes et autres éléments extrêmement utiles.

Où peut-on construire des améliorations

On peut construire les améliorations seulement dans les espaces à l'intérieur du « rayon culturel » de votre civilisation (voir à la page 63). Dans ces limites, on peut construire les améliorations dans l'espace approprié. Les travailleurs ne construiront pas d'améliorations dans des endroits inutiles – ils ne construiront pas de mine, par exemple, à moins de se trouver sur une colline ou dans un espace comportant une ressource qui exige une mine.

Cercles bleus

Si un travailleur se trouve dans le « rayon » d'une ville, à l'activation du travailleur, l'ordinateur peut afficher des cercles bleus sur un ou plusieurs carrés à l'intérieur du rayon. Les cercles bleus indiquent les espaces que l'ordinateur croit avoir besoin d'amélioration. Notez que l'ordinateur ne regarde que la ville près de laquelle le travailleur se trouve ; une autre ville peut avoir davantage besoin d'aide que celle-ci.

ICÔNES D'ACTION DE TRAVAILLEUR

Une icône d'action apparaît dans la case Action seulement si l'action peut être exécutée dans le carré que le travailleur occupe présentement.

Icône d'action clignotante

Une icône d'action qui clignote indique que l'ordinateur croit que l'action qui clignote pourrait être fort utile dans l'espace qu'occupe le travailleur. Si deux actions différentes clignotent, l'une ou l'autre est appropriée. (N'oubliez pas encore une fois que l'ordinateur ne connaît pas votre stratégie ; vous pourriez avoir d'autres idées...)

Icônes d'action grises

Une icône d'action grise indique que le travailleur ne peut exécuter l'action indiquée, peut-être parce que votre civilisation ne possède pas encore la technologie nécessaire.

Changer les améliorations

Pendant la construction : Pour changer une amélioration en cours de construction, cliquez sur les travailleurs et donnez-leur de nouveaux ordres. Ils interrompront le travail sur l'amélioration originale et commenceront à travailler sur la nouvelle.

Après la construction : Vous pouvez aussi ordonner à un travailleur de remplacer une amélioration existante par une nouvelle. Déplacez le travailleur dans l'espace et ordonnez-lui de construire la nouvelle amélioration ; il remplacera l'amélioration existante par la nouvelle.

LISTES DES ACTIONS

Voici la liste des actions qu'un travailleur peut exécuter.



Construire une route : Ordonnez au travailleur de construire une route (et plus tard, un chemin de fer) dans le carré qu'il occupe. On peut construire des routes dans tous les espaces terrestres (sauf les espaces infranchissables).



Mode Route vers : Ordonnez au travailleur de construire une route (et plus tard, un chemin de fer) entre le carré qu'il occupe et un espace précis. Le travailleur trouvera la route la plus directe et entreprendra sa construction. Le travailleur profitera de toutes les routes et de tous les chemins de fer existants qui pourraient accélérer les travaux.



Construire un camp : Construisez un camp dans l'espace. Les camps donnent accès aux ressources chevreuil, fourrure (castor) et ivoire (éléphant). On peut seulement les construire dans les espaces qui contiennent ces ressources.



Construire un cottage : Construisez un cottage. Les cottages accroissent le commerce dans un espace. Les cottages deviennent éventuellement des hameaux, des villages, puis des villes, et chacun accroît le commerce de l'espace.



Construire une ferme : Le travailleur construit une ferme dans l'espace. Les fermes améliorent la production alimentaire d'un espace. Les fermes doivent être construites près de « sources d'eau potable » : rivières, oasis ou lacs. (Note : la technologie « Service civil » ultérieure permet aux travailleurs de construire des « chaînes » de fermes entre la source initiale d'eau potable et la contrée.)

On peut aussi construire les fermes sur les ressources maïs, riz ou blé, donnant ainsi accès à ces ressources.



Construire une forteresse : Construisez des fortifications défensives. Les unités dans les espaces comportant des fortifications obtiennent un boni de défense de 25 %.



Construire un moulin à scie : Construisez un moulin à scie dans cet espace. Les moulins à scie augmentent la production de l'espace. Si l'espace est près d'une rivière, les moulins à scie augmentent aussi le commerce de l'espace. On peut construire les moulins à scie seulement dans les espaces forestiers.



Construire une mine : Construisez une mine dans l'espace. On peut construire les mines sur une colline où elles améliorent la production de la colline. On peut aussi les construire dans les espaces contenant du cuivre, du fer, des pierres précieuses, de l'or et de l'argent (et plus tard, de l'aluminium, du charbon et de l'uranium) donnant ainsi accès à ces ressources.



Construire un pâturage : Construisez un pâturage dans l'espace. Les pâturages donnent accès aux ressources cheval, vache, porc et mouton ; on peut seulement les construire dans les espaces comportant ces ressources.



Construire une plantation : Construisez une plantation dans l'espace. Les plantations donnent accès aux ressources bananes, teintures, encens, soie, épices et sucre et peuvent être construites seulement dans ces espaces.



Construire une carrière : Construisez une carrière dans l'espace. Les carrières donnent accès aux ressources pierre et marbre et on peut les construire seulement dans ces espaces.



Construire un moulin à eau : Construisez un moulin à eau dans l'espace. Les moulins à eau accroissent la production. On peut construire les moulins à eau seulement dans les espaces plats (pas les collines) le long des rivières.



Construire un moulin à vent : Construisez un moulin à vent dans cet espace. Les moulins à vent accroissent la nourriture, le commerce et la production d'un espace. On peut les construire seulement sur les collines.



Construire une vinerie : Construisez une vinerie dans cet espace. Cette amélioration donne accès à la ressource vin. On peut la construire seulement dans un espace ayant cette ressource.



Construire un atelier : Le travailleur construit un atelier. Les ateliers augmentent la production d'un espace, mais réduit sa production alimentaire. On peut construire les ateliers seulement dans les espaces plats, pas les collines.



Abattre une forêt : Éliminez la forêt.



Nettoyer les retombées : Éliminez les retombées (dommages causés par les armes nucléaires).



Construction automatisée d'améliorations : Le travailleur évolue dans votre civilisation, construit les améliorations que l'ordinateur croit les plus utiles.



Construction automatisée de réseau commercial : Le travailleur construit des routes/chemins de fer entre toutes vos villes et les ressources.



Amélioration automatisée de la ville la plus proche : Le travailleur construit des améliorations seulement pour la ville la plus proche.

BATEAUX DE TRAVAIL

Les bateaux de travail sont comme des travailleurs, sauf qu'ils peuvent construire des améliorations sur les espaces maritimes. Contrairement aux travailleurs terrestres, les bateaux de travail sont détruits quand ils construisent une amélioration.

CONSTRUIRE DES BATEAUX DE TRAVAIL

On peut construire les bateaux de travail dans toute ville côtière (quand vous avez acquis la technologie pêche).

DÉPLACER LES BATEAUX DE TRAVAIL

On peut déplacer les bateaux de travail dans les carrés côtiers ou dans les carrés océan à l'intérieur de vos « frontières culturelles ». Si vous avez signé une convention de « frontières ouvertes » avec une autre civilisation, les bateaux de travail peuvent aussi pénétrer dans leurs eaux culturelles.

ACTIONS DE BATEAU DE TRAVAIL

N'oubliez pas que le bateau de travail est détruit après qu'il exécute une action. Voici les actions qu'un bateau de travail peut exécuter :

Créer un bateau de pêche

Le bateau de travail peut se transformer en bateau de pêche quand il se trouve sur une ressource palourde, crabe ou poisson. Ceci permet d'accroître la production alimentaire de +2 sur ce carré et donne accès à ces ressources.

Créer un baleinier

Le bateau de travail peut se transformer en baleinier quand il se trouve sur une ressource baleine. Ceci accroît la production du carré de +1 et son commerce de +2, et donne en plus accès à la ressource baleine.

CRÉER UNE PLATE-FORME DE FORAGE

Un bateau de travail peut se transformer en plate-forme de forage quand il se trouve sur une ressource pétrole. Ceci accroît la production du carré de +2 et son commerce de +1, et donne en plus accès à la toute importante ressource pétrole.

RELIGION

Par la religion, l'homme tente depuis toujours de donner un sens à son univers et d'y trouver sa place. La religion a toujours joué un rôle essentiel dans l'histoire de l'homme. La religion a inspiré, éclairé et ennobli l'homme ; en son nom, les hommes ont érigé de merveilleux édifices, écrit des oeuvres de grande sagesse et composé des musiques d'une beauté inégalée. En son nom, les hommes ont aussi assassiné et asservi leurs semblables.

LA RELIGION DANS CE JEU

Nous savons que les gens ont une opinion extrêmement arrêtée des religions – en fait, bien des guerres ont été déclarées à la suite de chocs d'idées religieuses. Nous de Firaxis ne souhaitons nullement offenser personne. Cependant, compte tenu de l'importance des religions dans le développement humain, nous ne voulons pas simplement les éliminer complètement du jeu ; nous avons plutôt tenté de les traiter avec le plus grand souci possible de respect, de justice et d'impartialité. (Toutes les religions du jeu ont les mêmes effets ; la seule différence étant leurs exigences technologiques.)

Il existe sept religions dans le jeu *Civilization IV* (nos tests ont démontré que sept était le nombre optimal pour le bon déroulement du jeu). Nous avons donc choisi les sept religions que nous croyions les plus familières de notre public. Nous ne voulons pas insinuer que ces religions sont plus importantes, meilleures ou pires que les autres.

Nous ne posons aucun jugement de valeur sur la religion ; nous ne voulons aucunement manquer de respect à l'égard des croyances de quiconque. Nous sommes des concepteurs de jeux, pas des théologiens.

LE CONSEILLER EN RELIGION

Appuyez sur F7 ou cliquez sur le bouton « Conseiller en religion » à l'écran principal pour accéder à l'écran Conseiller en religion. Cet écran affiche le statut religieux actuel de votre civilisation – quelles villes pratiquent quelles religions, le pourcentage de la population dans chacune des villes qui pratique chaque religion et ainsi de suite. À cet écran, vous pouvez adopter ou changer votre « religion d'état » (voir ci-dessous).

FONDER UNE RELIGION

Si vous êtes la première civilisation à découvrir la technologie associée, la religion est fondée dans l'une de vos villes. Il est extrêmement utile de compter sur une ville dans laquelle une religion a été fondée ; un prophète peut alors créer un « lieu saint » dans cette ville (voir ci-dessous).

ACQUÉRIR LA RELIGION D'AUTRES CIVILISATIONS

Vous pouvez acquérir les religions d'autres civilisations qui les possèdent. Cette acquisition ne demande aucune action particulière de votre part – elle est plus susceptible de se produire si vous partagez des frontières ouvertes avec la civilisation. Les religions acquises sont comme des religions fondées, sauf que comme elles ont été fondées ailleurs, vous ne pouvez construire un « lieu saint » pour cette religion (à moins évidemment que vous capturierez la ville fondatrice).

RELIGIONS D'ÉTAT

Si des villes de votre civilisation possèdent une ou plusieurs religions, vous pouvez choisir l'une d'elles comme « religion d'état ». Une religion d'état rend généralement les villes qui la possèdent plus heureuses et plus productives ; elle accentue également les effets des nombreux lieux de culte et autorités religieuses.

RÉPANDRE LES RELIGIONS

Les religions se répandent de deux façons. Les religions se répandent des villes saintes aux autres villes qui entrent en contact avec elles (par la route commerciale, par exemple). Certains lieux de culte (voir ci-dessous) augmentent la vitesse à laquelle une religion se répand, et l'autorité religieuse d'une civilisation (voir « Autorités civiles » à la page 82) peut aussi jouer un rôle de premier plan dans la transmission des religions. Les « missionnaires » permettent d'accélérer la transmission d'une religion d'état (voir la section qui suit).

MISSIONNAIRES

Les civilisations peuvent construire des unités « Missionnaire » spéciales pour répandre la religion d'état. Une civilisation peut compter un nombre limité d'unités missionnaire pendant une même partie.

Construire des missionnaires

Les civilisations qui utilisent l'autorité « Religion organisée » (voir à la page 90) peuvent construire des missionnaires dans la ville de leur choix grâce à la religion d'état ; si une civilisation ne pratique pas de religion organisée, elle peut construire des missionnaires seulement dans les villes comptant des « Monastères ».

Déplacer les missionnaires

Une fois qu'ils sont construits, les missionnaires peuvent se déplacer sur la carte comme toute autre unité. Vos missionnaires peuvent pénétrer librement dans votre territoire ou un territoire neutre ; ils ne peuvent entrer dans le territoire d'une autre civilisation avant qu'une convention de « frontières ouvertes » ne soit signée avec cette civilisation (voir « Diplomatie » à la page 99).

Comment les missionnaires répandent la religion

Lorsque le missionnaire se trouve dans la ville cible, cliquez sur l'ordre « répandre la religion » dans la case d'action du missionnaire (voir « Unités » à la page 32) ; si la tentative réussit, la religion du missionnaire devient celle de la ville cible.

Notez que vous pouvez répandre la religion dans vos propres villes et dans les villes étrangères ; en fait, les religions se répandent plus facilement dans d'autres villes de la civilisation du missionnaire. Il est plus facile de répandre une religion dans une ville comportant peu ou pas de religions ; chaque religion présente réduit les chances de succès. Le nombre de religions pouvant être présentes dans une seule ville est illimité.

Le missionnaire est détruit dans la tentative de conversion, réussie ou non.

AVANTAGES DE LA RELIGION

Avantages pour la ville

Toutes les villes qui possèdent votre religion d'état reçoivent un émoticône supplémentaire et produisent une culture supplémentaire par tour. Il est donc recommandé de répandre votre religion pour étendre vos frontières culturelles dans les premiers stades de votre civilisation. La ville sainte de votre religion d'état reçoit aussi un boni additionnel de cinq cultures par tour, lui permettant ainsi d'étendre très rapidement ses frontières.

Bâtiments

Sans religion, une ville ne peut construire d'édifices religieux comme des temples et des cathédrales (voir ci-dessous). Les villes sans religion ne peuvent également pas créer de « spécialistes » prêtres (voir à la page 55).

Intelligence des villes ayant votre religion

Si vous contrôlez la ville sainte d'une religion, vous pouvez voir ce qui se passe dans toute ville possédant cette religion, de même que dans tous les espaces que cette ville peut voir.

Revenus de lieu saint

Si vous contrôlez la ville sainte d'une religion et que vous produisez un Grand prophète, vous pouvez construire le lieu saint de cette religion dans la ville sainte. Un lieu saint reçoit des revenus de chaque ville dans le monde qui possède votre religion (voir ci-dessous).

AUTORITÉS RELIGIEUSES

Les « Autorités » religieuses décrivent les effets de la religion sur votre civilisation. Le jeu comporte cinq autorités religieuses. Au début de la partie, vous ne connaissez que le paganisme, l'autorité religieuse la plus élémentaire qui soit ; les quatre autres deviennent disponibles quand vous apprenez leurs technologies associées. Voir « Autorités civiles » à la page 82 pour les détails.

ÉDIFICES RELIGIEUX

Vous pouvez choisir parmi un grand nombre d'édifices religieux. Les édifices religieux sont dédiés à des religions spécifiques et ne peuvent être construits que dans les villes possédant cette religion. Une ville comptant plus d'une religion peuvent avoir des édifices religieux pour chacune : par exemple, une ville dans laquelle le judaïsme et le confucianisme sont pratiqués pourrait construire un temple juif et un temple confucéen.

Temples

Les plus primitifs des édifices religieux. Les temples accentuent la culture et le bonheur d'une ville. Ils permettent de transformer un point de population en « spécialiste » prêtre.

Monastères

Les monastères augmentent quelque peu la recherche d'une ville. Mais avant tout, ils permettent à la ville de construire des missionnaires pour répandre votre religion.

Cathédrales

Les cathédrales accroissent considérablement la culture d'une ville. Elles accroissent le bonheur si leur religion est la religion d'état de

la civilisation. Elles permettent de transformer deux points de population en prêtres. Votre civilisation peut construire une seule cathédrale pour chaque groupe de trois temples que possède votre civilisation ; par exemple, une civilisation qui possède sept temples pourrait construire deux cathédrales.

Notez que le terme « Cathédrale » est un nom générique pour les plus grands lieux de culte d'une religion – les synagogues juives, les mosquées islamiques, les cathédrales chrétiennes, etc. ont toutes le même effet dans le jeu.

Lieux saints

Les lieux saints peuvent être construits uniquement dans les villes dans lesquelles une religion a été fondée. Les lieux saints sont construits par les « Grands prophètes » (voir à la page 93) ; un grand prophète est la seule unité capable de construire un lieu saint, et le prophète est détruit après la construction. Les lieux saints accélèrent l'expansion de la religion, de même que la culture de la ville mère. Ils augmentent les chances de la ville de produire des prophètes et permettent à la ville de transformer trois points de population en prêtres.

Mais avant tout, les lieux saints produisent à chaque tour une unité or pour chaque ville sur la carte possédant la religion du lieu saint. Chaque religion donne un nom différent à son lieu saint.

LES RELIGIONS DU JEU

Les religions sont les suivantes :

Bouddhisme

La première civilisation à découvrir la « Méditation » fonde le bouddhisme.

Chrétienté

La première civilisation à découvrir la « Théologie » fonde la chrétienté.

Confucianisme

La première civilisation à découvrir le « Code des lois » fonde le confucianisme.

Hindouisme

La première civilisation à découvrir le « Polythéisme » fonde l'hindouisme.

Islam

La première civilisation à découvrir le « Droit divin » fonde l'islam.

Judaïsme

La première civilisation à découvrir le « Monothéisme » fonde le judaïsme.

Taoïsme

La première civilisation à découvrir la « Philosophie » fonde le taoïsme.

AUTORITÉS CIVIQUES

Les autorités civiques représentent les diverses formes de gouvernement disponibles dans *Civilization IV*. Êtes-vous un despote ou un roi, un chef d'état élu démocratiquement ou un théocrate ? Est-ce que les marchés de votre civilisation sont ouverts ou fermés ? Possédez-vous un tribunal avec jury ou par fusillade ? De nombreuses possibilités vous sont offertes.

EFFETS EN JEU

Les autorités civiques que vous choisissez exercent un effet considérable sur la force de caractère et le succès de votre civilisation. Certaines autorités civiques accroissent la productivité de vos villes. D'autres accroissent leur santé. Certaines autorités civiques facilitent la création et le maintien d'armées permanentes. D'autres vous aident à exporter votre religion à d'autres nations. Il n'y a pas de « meilleures » autorités civiques : toutes peuvent être fort utiles dans différentes situations.

L'ÉCRAN AUTORITÉS CIVIQUES

Allez à l'écran Autorités civiques [F3] pour passer en revue vos autorités civiques actuelles, pour voir les autres autorités civiques disponibles et vous familiariser avec les autres autorités civiques encore à découvrir.

ACQUÉRIR DES AUTORITÉS CIVIQUES

Vous commencez la partie avec les autorités civiques les plus primitives : despotisme, tribalisme et ainsi de suite. Vous acquérez d'autres autorités civiques au fil de vos découvertes technologiques : l'autorité « Règne par hérédité » exige que votre civilisation maîtrise la technologie Monarchie, par exemple, alors que le Mercantilisme exige la technologie Banque. (De plus, la merveille Pyramides rend toutes les autorités civiques « gouvernement » disponibles.)

CATÉGORIES D'AUTORITÉS CIVIQUES

Il existe cinq catégories différentes d'autorités civiques, chacune

contrôlant un certain aspect de votre civilisation : Gouvernement, Juridique, Main-d'œuvre, Économie et Religion. Vous disposerez toujours d'une autorité civique pour chaque type d'opération. Vous pouvez changer une catégorie d'autorités civiques sans nuire aux autres.

FRAIS D'ENTRETIEN

Chaque type d'autorité civique est associé à des « frais d'entretien » : aucuns frais d'entretien, faibles frais d'entretien, frais d'entretien moyens et frais d'entretien élevés. Ces frais représentent la quantité relative d'or que votre civilisation doit verser à chaque tour pour utiliser cette autorité civique. En règle générale, plus une autorité civique est utile, plus les frais d'entretien sont élevés. Les frais d'entretien réels de l'autorité civique en or par tour dépendent de l'importance de votre civilisation : plus vous comptez de villes et plus votre population est élevée, plus les frais d'entretien de toutes les autorités civiques sont élevés.

Si vous songez à changer une autorité civique, rendez-vous à l'écran Autorités civiques. Vérifiez les frais d'entretien par tour à cet écran – ces frais représentent vos dépenses actuelles en autorités civiques permanentes – puis cliquez sur l'autorité à laquelle vous songez. Les frais d'entretien par tour changeront pour indiquer ce que seront vos frais si vous choisissez cette autorité.

Attention : les autorités civiques présentant des frais d'entretien élevés sont souvent très puissantes, mais peuvent grever considérablement votre budget. Certaines autorités civiques peuvent être attrayantes simplement parce qu'elles ne coûtent rien en frais d'entretien ! On recommande de consulter l'écran Conseiller financier avant de changer vos autorités civiques.

CHANGER LES AUTORITÉS CIVIQUES

Quand vous acquérez la technologie qui permet d'utiliser une nouvelle autorité civique, un écran vous demande si vous voulez changer pour cette autorité civique. Si vous voulez changer d'autorité civique en tout autre temps, vous devez aller à l'écran Autorités civiques en cliquant sur l'icône dans le coin supérieur droit de l'écran (ou appuyez sur [F3]). À l'écran Autorités civiques, cliquez sur la ou les autorités civiques désirées, puis cliquez sur le bouton « Révolution » dans le coin inférieur droit. (Si vous décidez de ne pas changer vos autorités civiques, cliquez sur « Quitter l'écran » plutôt que sur « Révolution ».) Vous vivrez peut-être une période d'« anarchie » (voir ci-dessous) ; après cette période, vous utiliserez vos nouvelles autorités civiques.

Révolution et Anarchie

Changer d'autorités civiques peut produire un stress chez vos loyaux citoyens, plus particulièrement si vous changez plusieurs autorités civiques en même temps. Votre civilisation pourra vivre quelques tours d'« anarchie » pendant lesquels le chaos s'installera : vos citoyens cesseront de ramasser nourriture, trésors et matériaux de production, les villes interrompront la production et vos revenus fondront comme neige au soleil. (Heureusement, vos unités continueront de suivre vos ordres.) Éventuellement, la situation se remplacera et l'ordre reviendra.

Si vous songez à changer vos autorités civiques, allez à l'écran Autorités civiques et cliquez sur les autorités pour lesquelles vous aimeriez changer. L'affichage « Tours de révolution » montre la durée de l'anarchie une fois la révolution enclenchée.

En passant, certaines civilisations sont insensibles à l'anarchie : elles peuvent changer leurs autorités civiques en tout temps sans subir de perturbations (voir « Civilisations avancées » à la page 159).

Période d'attente

Vos citoyens peuvent endurer un certain degré de changement – quand vous changez vos autorités civiques, vous devez attendre quelques tours avant de pouvoir les changer de nouveau. Ce changement peut s'avérer délicat – plus particulièrement si vous découvrez que vous ne pouvez vous permettre la nouvelle autorité civique – mais vous auriez peut-être dû y penser avant d'énervier tout le monde, pas vrai ?

LISTE DES AUTORITÉS CIVIQUES

Consultez la base Civilopédia pour obtenir une description complète de chacune des autorités civiques.

Autorités gouvernementales

DESPOTISME

Exigences technologique : Aucune

Frais d'entretien : Faibles

Effet : Aucun. La forme élémentaire d'autorité civique.

Le despotisme est une forme de gouvernement qui se distingue par un chef d'état qui détient le plein pouvoir sur son peuple.

RÈGNE PAR HÉRÉDITÉ

Exigence technologique : Monarchie

Frais d'entretien : Moyens

Effet : +1 bonheur par unité militaire dans une ville.

Le règne par hérédité est une forme de gouvernement dans lequel le pouvoir est transmis d'une membre de la famille au suivant.

REPRÉSENTATION

Exigence technologique : Constitution

Frais d'entretien : Faibles

Effet : +3 recherche par spécialiste, +3 bonheur dans les cinq plus grandes villes.

Dans un gouvernement représentatif, la population élit les « représentants » qui dirigeront l'état en son nom.

ÉTAT POLICIER

Exigence technologique : Fascisme

Frais d'entretien : Élevés

Effet : +25 % production d'unité militaire, -50 % lassitude de la guerre.

Dans un état policier, le gouvernement maintient le plein contrôle sur sa population à l'aide d'une force policière (et souvent une force policière « secrète »).

SUFFRAGE UNIVERSEL

Exigence technologique : Démocratie

Frais d'entretien : Moyens

Effet : +1 production de la ville, peut dépenser de l'or pour terminer la production d'une unité/un bâtiment dans une ville.

Le suffrage universel permet à tous de voter, peu importe leur race, leur croyance ou leur sexe.

Autorités juridiques

BARBARISME

Exigences technologiques : Aucune

Frais d'entretien : Faibles

Effet : Aucun.

Le barbarisme est le système juridique le plus primitif. Dans un état barbare, les plus puissants volent les faibles.

VASSALITÉ

Exigence technologique : Féodalisme

Frais d'entretien : Élevés

Effet : Les nouvelles unités militaires reçoivent gratuitement +2 points d'expérience ; frais d'entretien d'unité plus bas.

La vassalité est un terme féodal qui fait référence à un système dans lequel une personne conclut avec son seigneur une entente selon laquelle elle servira et protégera le seigneur en échange de récompenses monétaires ou de souveraineté sur une parcelle de terrain.

BUREAUCRATIE

Exigence technologique : Service civique

Frais d'entretien : Moyens

Effet : +50 % production et revenus en or dans la capitale.

La bureaucratie est une forme de gouvernement dans lequel une classe professionnelle gère les activités quotidiennes de l'état.

NATION

Exigence technologique : Nationalisme

Frais d'entretien : Faibles

Effet : Capacité d'« appeler sous les drapeaux » (voir « Villes avancées ») 3 unités par tour, les casernes donnent +2 bonheur.

Une « nation » est un groupe de personnes qui partagent des caractéristiques communes. Les nations peuvent être unies par la langue, l'emplacement, les coutumes, l'histoire ou la religion (ou toute combinaison de ces caractéristiques).

LIBERTÉ DE PAROLE

Exigence technologique : Libéralisme

Frais d'entretien : Aucuns

Effet : +2 or des villes, +100 % culture dans chaque ville.

L'expression « liberté de parole » décrit un système juridique dans lequel on ne peut empêcher une personne d'exprimer ses idées, pourvu que ses paroles ne causent pas de torts immédiats à son entourage.

Autorités de main-d'oeuvre

TRIBALISME

Exigences technologiques : Aucune

Frais d'entretien : Faibles

Effet : Aucun. L'autorité de main-d'oeuvre par défaut.

Le tribalisme est une forme d'organisation qui considère la tribu comme la seule unité importante. Les personnes n'ont aucun droit ; chaque homme, femme et enfant existent seulement pour supporter la tribu.

ESCLAVAGE

Exigence technologique : Travail du bronze

Frais d'entretien : Faibles

Effet : Permet de sacrifier la population pour terminer la construction d'un bâtiment/une unité dans une ville.

L'esclavage est un système selon lequel certaines personnes sont considérées comme étant très inférieures aux autres et traitées comme des biens.

SERVITUDE

Exigence technologique : Féodalisme

Frais d'entretien : Faibles

Effet : Les travailleurs construisent des améliorations 50 % plus rapidement.

La servitude est une forme plus « légère » d'esclavage en ce sens que le pouvoir du maître n'est pas absolu et les serfs ont quelques droits – le droit de marier la personne de leur choix, peut-être, ou le droit de posséder une chèvre.

SYSTÈME DE CASTES

Exigence technologique : Code des lois

Frais d'entretien : Moyens

Effet : Nombre illimité d'artistes, commerçants et de scientifiques dans une ville.

Dans le système de castes, la lignée détermine la place dans la société.

ÉMANCIPATION

Exigence technologique : Démocratie

Frais d'entretien : Aucuns

Effet : Réduit de moitié le temps nécessaire pour transformer des cottages en hameaux, puis en villages, puis en villes ; impose une pénalité de malheur aux civilisations qui n'utilisent pas cette autorité civique.

L'émancipation fait référence à l'abolition de l'esclavage, de la servitude et du système de castes.

Autorités économiques

DÉCENTRALISATION

Exigences technologique : Aucune

Frais d'entretien : Faibles

Effet : Aucun. La décentralisation est l'autorité économique par défaut.

Elle décrit une économie dans laquelle le gouvernement central ne tente pas de gérer la production de la nation.

MERCANTILISME

Exigence technologique : Banque

Frais d'entretien : Moyens

Effet : +1 spécialiste gratuit par ville, aucune route de commerce extérieur.

Le mercantilisme fait référence à la politique gouvernementale qui régit l'économie de la nation. La nation peut interdire toutes les importations étrangères.

MARCHÉ LIBRE

Exigence technologique : Économie

Frais d'entretien : Faibles

Effet : +1 route commerciale par ville.

Le système de marché libre ressemble au système décentralisé, sauf que l'état conserve un certain contrôle minime sur le système.

PROPRIÉTÉ DE L'ÉTAT

Exigence technologique : Communisme

Frais d'entretien : Aucuns

Effet : Aucuns frais d'entretien en raison de la distance du palais, +1 nourriture des ateliers et moulins à eau.

Les citoyens ne possèdent aucun bien : tout appartient à l'état.

ENVIRONNEMENTALISME

Exigence technologique : Écologie

Frais d'entretien : Élevés

Effet : +5 santé dans toutes les villes, +1 bonheur des espaces de forêt et de jungle.

L'environnementalisme décrit une société dans laquelle tous les efforts sont consacrés à maintenir l'équilibre avec la nature.

Autorités religieuses

PAGANISME

Exigences technologique : Aucune

Frais d'entretien : Faibles

Effet : Aucun. L'autorité religieuse par défaut.

Le « paganisme » décrit les religions qui croient en la sainteté de tout ce qui nous entoure – les pierres, les arbres, les animaux, les nuages et ainsi de suite – plutôt qu'en des concepts ou des êtres spécifiques.

RELIGION ORGANISÉE

Exigence technologique : Monothéisme

Frais d'entretien : Élevés

Effet : Permet de construire des missionnaires sans monastères, des villes avec religion d'état construisent des bâtiments +25 % plus rapidement.

Une religion organisée n'a aucune autorité centrale qui détermine la théologie.

THÉOCRATIE

Exigence technologique : Théologie

Frais d'entretien : Moyens

Effet : Les nouvelles unités obtiennent gratuitement +2 points d'expérience quand elles sont construites dans des villes ayant une religion d'état, aucune transmission de religion autre que celle de l'état dans les villes de la civilisation.

Une théocratie est une forme de gouvernement selon lequel des saints hommes ou des saintes femmes dirigent l'état.

PACIFISME

Exigence technologique : Philosophie

Frais d'entretien : Aucuns

Effet : +100 % taux de natalité des grands personnages dans les villes ayant une religion d'état, +1 soutien en or par unité militaire.

Le pacifisme est la croyance religieuse selon laquelle tout conflit vient à l'encontre de la volonté de Dieu. L'homme ne doit pas combattre son prochain.

LIBERTÉ DE RELIGION

Exigence technologique : Libéralisme

Frais d'entretien : Faibles

Effet : La civilisation n'ayant aucune religion d'état, +1 bonheur par religion dans une ville, +10 % recherche dans toutes les villes.

La liberté de religion fait référence à une société dans laquelle aucune religion ne domine, dans laquelle les gens sont libres de prier ou non, comme bon leur semble. Il n'y a pas de religion d'état; le gouvernement est entièrement laïc.

GRANDS PERSONNAGES

De tous les temps, des hommes et des femmes ont profondément transformé le monde – artistes, scientifiques, prophètes et autres au génie supérieur à leurs contemporains. Dans *Civilization IV*, de tels visionnaires sont appelés « Grands personnages ».

Il existe cinq types différents de grands personnages dans ce jeu : les Grands prophètes, les Grands commerçants, les Grands artistes, les Grands scientifiques et les Grands ingénieurs. Chaque catégorie possède sa propre spécialité.

PRODUIRE DE GRANDS PERSONNAGES

Les grands personnages sont produits dans les villes. Chaque ville produit un groupe distinct de « points grands personnages » – quand une ville accumule suffisamment de points, elle produit un grand personnage. Le coût associé à la production d'un grand personnage augmente au fil de la partie : le premier grand personnage coûte 100 points grands personnages, le deuxième coûte 200 points et ainsi de suite. (Le nombre de points nécessaires pour produire un grand personnage est différent aux vitesses Rapide et Épopée.)

La première civilisation à découvrir certaines technologies reçoit aussi gratuitement un grand personnage dans la capitale. Par exemple, la première civilisation à découvrir la Musique reçoit un Grand artiste.

POINTS GRANDS PERSONNAGES

Une ville produit des points grands personnages de différentes façons : en construisant des merveilles, en transformant des citoyens en spécialistes et en choisissant certaines « autorités civiques ».

Merveilles

Une merveille produit un certain nombre de points grands personnages à chaque tour. De plus, certaines merveilles peuvent accroître considérablement la production de points grands personnages d'une ville (ou de toute une civilisation !) (voir le « Parthénon » comme exemple). Comme les spécialistes (voir ci-dessous), certaines merveilles augmentent les chances de produire un type particulier de grand personnage dans leur ville.

Spécialistes

Vous pouvez transformer des citoyens dans chaque ville en « spécialistes ». Chaque spécialiste procure une forme de boni de production pour sa ville ; de plus, la plupart produisent des points

grands personnages (le spécialiste citoyen étant la seule exception). De plus, les types de spécialistes d'une ville déterminent les grands personnages que vous pouvez produire : si tous vos spécialistes d'une ville sont des prêtres, quand cette ville produit un grand personnage, celui-ci sera un grand prophète. Si la moitié des spécialistes sont des commerçants et l'autre moitié sont des artistes, vous aurez une chance sur deux de produire un grand artiste ou un grand commerçant. [Roulement] sur la barre Points grands personnages pour afficher le pourcentage de chance d'obtenir chaque type de grand personnage.

Autorités civiques

Certaines autorités civiques (voir à la page 82) accélèrent la vitesse à laquelle vous produisez des grands personnages.

CARACTÉRISTIQUES DES GRANDS PERSONNAGES

Comme nous l'avons mentionné, il existe cinq types de grands personnages. Chaque type se distingue par ses propres aptitudes spéciales, mais tous partagent certaines caractéristiques :

Capacité de découvrir de nouvelles technologies

Vous pouvez dépenser un grand personnage pour découvrir une nouvelle technologie. En règle générale, cette technologie sera dans le champ de compétence du grand personnage (les prophètes découvrent généralement des technologies religieuses et ainsi de suite), mais pas toujours. Après que toutes les technologies relativement peu coûteuses ont été découvertes, il peut arriver que le grand personnage ne parvienne pas à découvrir complètement une nouvelle technologie, mais celui-ci peut radicalement réduire le temps nécessaire pour la découvrir.

Âges d'or

Vous pouvez dépenser deux grands personnages ou plus pour entreprendre un « Âge d'or » ; voir les détails à la page 94.

S'établir dans des villes

Tous les grands personnages peuvent s'établir dans une ville pour agir comme un « super-spécialiste ». En établissant un grand personnage dans une ville vous ajouterez certains bonis à cette ville à chaque tour ; par exemple, un grand prophète ajoutera 2 points de production et 5 points d'or à la ville dans laquelle il s'établit.

HABILETÉS SPÉCIALES

En plus des habiletés communes à tous, chaque type de grand

personnage possède des habiletés uniques.

Grands artistes

Les grands artistes peuvent créer de grandes œuvres d'art dans une ville ; cette ville obtient alors immédiatement +4000 points de culture. Ces points sont très utiles si la culture d'une ville est menacée par un voisin (ou si vous voulez attaquer la culture des villes avoisinantes !). Les grands artistes peuvent aussi s'établir en permanence dans une ville, procurant ainsi un important apport permanent de culture et une petite contribution à la recherche à la ville.

Grands ingénieurs

Les grands ingénieurs peuvent « accélérer » la production d'une ville, considérablement accélérer les projets de construction actuels de la ville. Les grands ingénieurs peuvent terminer la plupart des premières merveilles en un seul tour ; la construction des plus récentes peut être considérablement accélérée. Les grands ingénieurs peuvent s'établir en permanence dans une ville, procurant ainsi un important apport permanent de production et une petite contribution à la recherche à la ville.

Grands commerçants

Un grand commerçant peut effectuer une « mission commerciale » qui vous procurera immédiatement une tonne d'or. Les missions commerciales NE peuvent être menées QUE dans les villes étrangères. Pour mener une mission commerciale, déplacez d'abord le commerçant dans une ville riche et puissante, aussi éloignée que possible de votre capitale. Vous pourrez mener la mission dès que le commerçant aura atteint la ville en question. Plus la ville visée est éloignée et riche, plus la mission est importante. Les grands commerçants peuvent aussi s'établir en permanence dans une ville, procurant ainsi un important apport permanent de commerce et une petite contribution alimentaire à la ville.

Grands prophètes

Les grands prophètes peuvent créer des lieux saints (voir « Religion » à la page 77). Cependant, les grands prophètes peuvent créer des lieux saints SEULEMENT dans une ville où une religion a été fondée. La seule façon de construire un lieu saint consiste à utiliser un grand prophète. Les grands prophètes peuvent aussi s'établir dans une ville, procurant ainsi un important apport permanent de commerce et une petite contribution de production à la ville.

Grands scientifiques

Les grands scientifiques peuvent construire une « académie », édifice

qui accroît considérablement la recherche scientifique d'une ville, de même que sa culture. Les grands scientifiques peuvent aussi s'établir en permanence dans une ville, procurant ainsi un important apport de commerce et une petite contribution de production à la ville.

ÂGES D'OR

À certaines périodes, certaines civilisations semblent déborder d'énergie et de créativité. La population de la civilisation devient de plus en plus productive ; les réalisations technologiques sont faciles et nombreuses ; et sa culture fait l'envie du monde entier. L'Italie de la Renaissance et la Grande-Bretagne du 19^e siècle en sont de parfaits exemples. Dans *Civilization IV*, on appelle de telles périodes « Âges d'or ».

ENTREPRENDRE UN ÂGE D'OR

Il existe deux façons d'entreprendre un âge d'or :

La merveille Taj Mahal

Une civilisation entreprend un âge d'or quand elle construit la merveille Taj Mahal.

Sacrifier de grands personnages

Une civilisation peut sacrifier de grands personnages (voir le chapitre précédent) pour entreprendre un âge d'or. Le premier âge d'or coûte deux grands personnages de types différents. Le deuxième âge d'or coûte trois grands personnages de types différents et ainsi de suite.

EFFETS DES ÂGES D'OR

Pendant un âge d'or, votre civilisation accroît considérablement sa production et son commerce, et accélère ainsi sa construction et augmente son commerce. (En termes de jeu, chaque espace des rayons de vos villes qui procurent le commerce accroît son commerce, et chaque espace qui donne une production produit désormais davantage.)

DURÉE DES ÂGES D'OR

Les âges d'or durent huit tours. Si vous atteignez un nouvel âge d'or pendant un autre âge d'or, les huit tours additionnels sont ajoutés à la fin du présent âge d'or (ce qui signifie que les deux âges dureront 16 tours au total).

LA FIN D'UN ÂGE

À la fin de l'âge d'or, le commerce et la production de votre civilisation retournent à leurs niveaux normaux.

MERVEILLES

Les merveilles sont les édifices, inventions et concepts spectaculaires qui ont résisté aux affres du temps et changé le monde à jamais. Les pyramides, la cathédrale de Notre-Dame, la statue de la liberté et Hollywood sont tous des exemples de merveilles. Les merveilles exigent beaucoup plus de temps et d'énergie de la part de vos villes, mais une fois qu'elles sont érigées, elles confèrent à votre civilisation de nombreux avantages.

Il existe deux types de merveilles : les grandes merveilles et les merveilles nationales.

GRANDES MERVEILLES

Les grandes merveilles sont uniques ; une seule de chaque type peut être construite pendant une partie. Par exemple, le Grand phare est une grande merveille ; quiconque le termine en premier pourra profiter de ses avantages. Les grandes merveilles sont généralement très imposantes, mais aussi extrêmement ennuyeuses à construire.

MERVEILLES NATIONALES

Les merveilles nationales peuvent être construites une fois par chacune des civilisations pendant une partie. C'est-à-dire que chaque civilisation peut posséder la merveille nationale Wall Street (mais aucune ne peut en posséder plus d'une). Chaque ville peut construire seulement deux merveilles nationales, alors planifiez bien l'endroit où vous voulez les construire.

CONSTRUIRE DES MERVEILLES

Les merveilles sont construites dans les villes, comme tout autre bâtiment. Si vous pouvez construire une merveille, celle-ci apparaît dans votre menu de construction de ville ; il suffit de cliquer sur la merveille pour commencer. Notez qu'une seule ville de votre civilisation peut construire une seule merveille à la fois.

Perdre la course à la construction

Si une autre civilisation termine une grande merveille pendant que vous la construisez, votre construction est interrompue et une partie de vos efforts de production est convertie en or. (Ce n'est pas le cas avec les merveilles nationales, puisque chaque civilisation peut construire sa propre copie.)

Merveilles et Ressources

Certaines ressources permettent aux villes de produire des merveilles au double de la vitesse normale. Par exemple, une civilisation ayant la Pierre reliée à son réseau commercial peut construire les pyramides à un rythme très accéléré.

Chefs d'état diligents

Les chefs d'état qui possèdent le trait de caractère « diligence » construisent toutes les merveilles deux fois plus rapidement. (Voir « Civilisations avancées » pour les détails.)

Grands ingénieurs

Vous pouvez sacrifier un grand ingénieur dans une ville pour terminer (ou grandement accélérer) la construction des merveilles de cette ville (ou même toute autre partie d'édifice ou de vaisseau spatial).

EFFETS DES MERVEILLES

Les merveilles exercent une grande variété d'effets. Certaines augmentent la productivité ; d'autres augmentent les revenus du commerce. D'autres améliorent la recherche et d'autres encore incitent les travailleurs à construire les améliorations plus rapidement. Toutes les merveilles améliorent l'apport culturel de leur ville de résidence ainsi que la vitesse à laquelle la ville produit des grands personnages.

CAPTURER LES MERVEILLES

Si vous capturez une ville possédant une grande merveille, vous en prenez possession. Si vous capturez une ville possédant une merveille nationale, celle-ci est détruite. Si une ville est détruite, toutes les merveilles de cette ville sont détruites avec elle. On ne peut jamais reconstruire les grandes merveilles une fois qu'elles sont détruites.

OBSOLESCENCE DES MERVEILLES

Certaines merveilles peuvent devenir obsolètes avec le temps. Cette obsolescence est attribuable au fait qu'une civilisation apprend une technologie particulière. Lorsque cette situation se produit, les effets spéciaux de la merveille s'évanouissent, mais elle continue de produire de la culture. Par exemple, la merveille Grand phare procure un avantage commercial à toutes les villes côtières, de même que +8 points de culture à la ville dans laquelle il est construit. Le Grand phare devient obsolète quand une civilisation acquiert la technologie « puissance de la vapeur » ; le propriétaire

perd alors l'avantage commercial que confère le Grand phare, mais conserve ses +8 points de culture.

PREMIÈRES MERVEILLES

Voici une liste des merveilles que vous pourrez construire au début de la partie. Consultez la liste complète des merveilles dans la base Civilopédia.

Stonehenge

Type : Merveille mondiale

Exigence technologique : Mysticisme.

Coût de production : 120

Temps de production coupé de moitié par : Pierre

Rendu obsolète par : Calendrier

Apport culturel : 8

Points grands personnages : +2 (augmentent les chances de produire de grands prophètes)

Effets : Obélisque gratuit dans chaque ville. Centre la mappemonde.

Le Parthénon

Type : Merveille mondiale

Exigence technologique : Polythéisme

Coût de production : 400

Temps de production coupé de moitié par : Marbre

Rendu obsolète par : Chimie

Apport culturel : 10

Points grands personnages : +2 (augmentent les chances de produire un grand artiste)

Effets : +50 % taux de natalité de grands personnage dans toutes les villes.

Les Pyramides

Type : Merveille mondiale

Exigence technologique : Maçonnerie

Coût de production : 450

Temps de production coupé de moitié par : Pierre

Rendu obsolète par : Aucun

Apport culturel : 6

Points grands personnages : 2 (augmentent les chances de produire un grand ingénieur)

Effets : Permet au propriétaire d'utiliser toutes les autorités gouvernementales.

Le Grand phare

Type : Merveille mondiale

Exigence technologique : Maçonnerie

Exigence de construction : Phare

Coût de production : 200

Coût de production coupé de moitié par : Aucun

Rendu obsolète par : Corporation

Apport culturel : 6

Points grands personnages : 2 (augmentent les chances de produire un grand commerçant)

Effets : +2 routes commerciales dans toutes les villes côtières.

L'oracle

Type : Merveille mondiale

Exigence technologique : Prêtrise

Coût de production : 150

Coût de production coupé de moitié par : Marbre

Rendu obsolète par : Aucun

Apport culturel : 8

Points grands personnages : 2 (augmentent les chances de produire un grand prophète)

Effets : Acquérir une technologie gratuite après la construction de l'Oracle.

DIPLOMATIE

Plus *Civilization IV* progresse et plus vos unités explorent le monde, vous rencontrez les chefs des autres civilisations qui vous entourent. Tous les chefs d'état sont différents : certains sont belliqueux ; d'autres, pacifiques. Certains sont de fiefes menteurs ; d'autres sont (généralement) honnêtes. Vous devrez apprendre à traiter avec ces personnages : vous combattrez certains sur le champ ; vous négocierez avec d'autres – tout au moins jusqu'à ce que vous les détruisez dans quelques siècles.

Vous pouvez accomplir beaucoup par la diplomatie. Vous pouvez échanger des technologies, des ressources, des cartes, de l'or et même des villes. Vous pouvez former des pactes de protection mutuelle ; vous pouvez déclarer la guerre ; vous pouvez négocier la paix. Pour réussir dans *Civilization IV*, vous devez être un excellent diplomate, maîtriser les arts martiaux et être fin gestionnaire.

CHEFS D'ÉTAT

Chaque chef d'état suit son propre parcours. Tous cherchent à gagner – certains par la force des armes, d'autres par les réalisations technologiques et d'autres encore par la domination culturelle. Vous aurez des indications de leurs intentions à mesure que la partie avancera – les chefs plus guerriers n'échangeront généralement rien qui ait une valeur militaire, les chefs préoccupés par les connaissances rechercheront les technologies avancées et ainsi de suite. Voir « Civilisations avancées » et la base Civilopédia pour connaître les détails sur chaque chef d'état.

Attitudes des chefs d'état

Pendant la partie, chaque chef se fera une opinion de vous : si vous représentez une menace pour leur civilisation, si vous les avez affrontés dans le passé, si vous avez formé des alliances avec leurs ennemis, si vous respecterez votre parole, etc.

Les chefs peuvent avoir cinq attitudes différentes : amical, satisfait, prudent, agacé et furieux. Plus un chef vous aime, plus il acceptera de transiger avec vous et plus ses offres seront intéressantes. Vous pourrez peut-être faire affaire avec les chefs hostiles, mais vous devrez probablement payer un prix très élevé pour ce que vous obtiendrez. Vous pouvez vérifier vos relations avec les chefs d'état avec lesquels vous entretenez des liens ; vous n'avez qu'à [roulement] le nom de ce chef dans la « case des scores » de l'écran principal. L'attitude du chef et les raisons de cette attitude apparaîtront.

Refuser de discuter

Un chef particulièrement furieux refusera parfois de discuter avec vous. Cette situation se présentera le plus souvent quand vos deux civilisations seront en guerre. Vérifiez de nouveau dans plusieurs tours – le chef se sera probablement suffisamment calmé pour accepter de vous parler, plus particulièrement si la situation militaire a changé.

LA DIPLOMATIE

Vous pouvez choisir la diplomatie à l'écran Conseiller étranger [F4] ou en cliquant sur le nom du chef dans la « case des scores » de l'écran principal. Il pourra arriver qu'un chef d'état entame une ronde de négociations avec vous – vous pouvez accepter ou refuser de le rencontrer, comme bon vous semble. L'écran Diplomatie apparaît quand les négociations commencent.

OPTIONS DIPLOMATIQUES

Plusieurs choix s'offrent généralement à vous (et aux autres chefs) quand les négociations commencent :

Déclarer la guerre

Façon polie de déclencher les hostilités.

Proposer la paix

Seulement en temps de guerre.

Commerce

Essayer de transiger avec l'autre civilisation. Vous amène au tableau de commerce (voir ci-dessous).

Passer en revue les accords permanents

Certains accords « annuels » sont maintenus (voir la page suivante). Cette option permet de passer en revue les accords et ententes conclus avec le chef d'état.

Quitter

Mettre fin à la ronde de négociation.

PROPOSER DES TRANSACTIONS

Au tableau de commerce, tous vos articles échangeables figurent dans la colonne de droite, et tous les articles offerts par l'autre chef apparaissent dans la colonne de gauche. Pour faire une offre, cliquez sur un (ou plusieurs) des articles dans votre colonne, et sur un (ou plusieurs) articles dans la colonne de l'autre chef, puis cliquez sur le bouton « faire une offre ». Si le chef accepte, la transaction est effectuée. Sinon, vous pouvez quitter le mode diplomatie ou tenter une autre transaction.

Si vous cliquez sur un seul article dans la colonne de l'autre chef, mais sur rien dans votre colonne, vous demandez un « tribut » – vous ordonnez au chef de vous donner un article gratuitement. Il pourra refuser, bien sûr, et son opinion de vous baissera probablement. Si vous cliquez sur un seul article dans votre colonne, mais sur aucun dans celle de l'autre chef, vous lui donnez cet article gratuitement, en « signe d'amitié ». Les chefs d'état ne refusent jamais les marques d'amitié. Les marques d'amitié amènent souvent les chefs à avoir une meilleure opinion de vous.



RÉPONDRE AUX OFFRES

Si un autre chef vous fait une offre, vous devez choisir de refuser ou d'accepter l'offre. Si vous acceptez, la transaction est conclue immédiatement. Si vous refusez, l'autre chef peut vous demander de faire une contre offre, mettre fin aux négociations ou vous déclarer la guerre.

ARTICLES NON ÉCHANGEABLES

Vous verrez souvent des articles en rouge dans la colonne du chef. Ces articles sont ceux que le chef ne veut pas (ne peut pas) échanger avec vous, alors oubliez-les.

EXIGENCES TECHNIQUES DU COMMERCE

Au début de la partie, vos options diplomatiques sont très limitées. Vous devrez acquérir certaines technologies avant de pouvoir interagir davantage avec vos voisins. Vous ne pouvez faire le commerce des technologies, par exemple, avant que vous ou votre partenaire connaissiez la technologie « Alphabet ». Les deux parties n'ont pas à posséder la technologie requise, mais au moins une doit l'avoir acquise.

CATÉGORIES D'ARTICLES ÉCHANGEABLES

Il existe deux types distincts d'articles échangeables : articles « immédiats » ou articles « annuels ». Vous ne pouvez échanger les articles immédiats que contre d'autres articles immédiats, et les articles annuels contre d'autres articles annuels. Vous êtes libre d'échanger tout article au sein d'un groupe – la technologie pour l'or est une mappemonde, par exemple, puisque ce sont deux articles immédiats – mais vous ne pouvez échanger un article immédiat contre un ou plusieurs articles annuels.

Articles immédiats

Ce sont les articles que vous pouvez échanger immédiatement. Ces articles n'ont aucune durée. Parmi les articles immédiats, notons : les montants forfaitaires d'or, les cartes, la technologie, les traités de paix, les villes et ainsi de suite.

Articles annuels

Les articles annuels durent au moins 10 tours. Ils peuvent durer plus de 10 tours si les deux parties en conviennent, mais l'une ou l'autre peut annuler un échange annuel avant la fin des 10 tours – sauf en déclarant la guerre. Parmi les articles annuels, notons les ressources et l'or par tour.

ARTICLES ÉCHANGEABLES

Voici une liste des articles que vous pouvez échanger.

Or, montant forfaitaire – Transaction immédiate

Un gros morceau d'or. 1 or. 15 or. Un milliard-milliard or.

Or, par tour – Commerce annuel

Une certaine quantité d'or par tour : 2 or/tour. 30 or/tour. Dure au moins 10 tours. Notez que vous devez verser cet or quelles que soient les circonstances : coffres vides, anarchie, etc. Votre trésorier démantèlera automatiquement des unités au besoin pour remplir vos obligations.

Mappemonde – Immédiat

Tout le territoire exploré par votre partenaire est désormais visible sur votre carte principale, et vice versa.

Frontières ouvertes – Annuel

Vos unités peuvent maintenant se déplacer librement dans le territoire de votre partenaire, et vice versa. Si vous déclarez la guerre à une civilisation avec laquelle vous avez signé une convention de frontières ouvertes, toutes vos unités sont retirées de son territoire et toutes les siennes sont retirées du vôtre.

De plus, les routes commerciales de vos villes s'étendent de manière à inclure les civilisations avec lesquelles vous partagez des frontières ouvertes. Comme les routes commerciales sont beaucoup plus lucratives que les routes domestiques, vous pourrez considérablement accroître les activités commerciales de vos villes en signant une convention de frontières ouvertes. Divers bâtiments et autorités civiques peuvent accroître davantage ces revenus.

Pacte de défense – Annuel

Si l'une ou l'autre de vos civilisations est attaquée par une tierce partie, l'autre civilisation déclare automatiquement la guerre à l'attaquant. Cette entente est annulée si l'un ou l'autre des signataires attaque une autre civilisation.

Alliance permanente – Immédiat

Vos deux civilisations deviennent essentiellement une nation ayant deux chefs d'état. Chacun continue de contrôler ses unités et ses villes, mais vous partagez tout le reste : ressources, technologies, cartes et la victoire ou la défaite. Si l'un déclare la guerre, l'autre fait automatiquement de même. Si l'un signe un traité, l'autre est lié par lui.

Technologie – Immédiat

Vous apprenez immédiatement la technologie que vous avez reçue en échange.

Ressources – Annuel

Si vous recevez une ressource en échange, vous recevez également tous ses avantages, aussi longtemps que dure la convention. Le commerçant perd tous les avantages, sauf s'il en possède plus d'une. (Par exemple, si vous recevez du fer, vous pouvez construire une unité militaire qui exige le fer. Le commerçant ne peut plus produire de telles unités, à moins d'obtenir une autre ressource fer.)

Déclarer la guerre – Immédiat

Une civilisation demande à une autre de déclarer la guerre à une troisième. Un chef d'état peut demander à un autre chef de déclarer la guerre à une civilisation avec laquelle la première civilisation n'est pas en guerre, mais l'autre chef exigera généralement des sommes faramineuses pour ses efforts.

Villes – Immédiat

Votre adversaire accepte de vous donner une ou plusieurs de ses villes. Si vous partagez des frontières ouvertes avec l'autre civilisation, toutes les unités restent en place. Sinon, les unités de la ville sont ramenées dans leur propre territoire. Un chef donnera habituellement une ville que s'il y est contraint.

Déclarer la paix – Spécial

La paix s'établit entre vous et votre adversaire. Toutes les unités quittent immédiatement le territoire de l'un et l'autre. La paix dure au moins 10 tours. Vous ne pouvez échanger la paix que contre de l'or ou une technologie.

Déclarer un cessez-le-feu – Spécial

La paix s'établit entre vous et votre adversaire. Toutes les unités quittent immédiatement le territoire de l'un et l'autre. La durée d'un cessez-le-feu est illimitée – les deux parties peuvent immédiatement déclarer la guerre de nouveau. Rien ne peut être jumelé à une entente de cessez-le-feu.

Changer les autorités civiques ou la religion – Immédiat

Vous pouvez demander à une autre civilisation de changer sa religion ou ses autorités civiques en fonction des vôtres.

VICTOIRE

Plusieurs chemins mènent à la victoire dans *Civilization IV*. Vous pouvez gagner par la domination politique, culturelle ou technologique et, bien sûr, en « écrasant tout sous les roues de votre chariot ».

EFFETS DE LA VICTOIRE

Vous gagnez. Tous les autres perdent. Partie terminée (mais voir ci-dessous). Si vous remportez une victoire suffisamment spectaculaire, vos exploits pourront être consignés à l'écran Temple de la renommée de *Civilization IV*.

Continuer une partie après la victoire

Vous pouvez continuer de jouer après avoir gagné la partie, mais aucun de vos nouveaux accomplissements ne sera consigné à l'écran Temple de la renommée. Vous ne pouvez pas non plus remporter une victoire d'un autre type après la victoire ou la défaite initiale.

DÉFAITE

Si vous avez été supprimé de la carte ou si l'un de vos adversaires remporte l'une des victoires ci-dessous, vous perdez. La partie est terminée. Tous les autres chefs d'état se moquent de vous. Le moment est venu de commencer une nouvelle partie et d'essayer de nouveau.

CONDITIONS DE LA VICTOIRE

Voici une liste des façons de remporter la victoire dans *Civilization IV*. Pour en savoir plus, appuyez sur [F8] pour aller à l'écran « Conditions de la victoire ». Vous verrez alors une liste des chemins vers la victoire disponibles dans la présente partie et si vous êtes proche d'atteindre l'un ou l'autre. (Notez que si un type particulier de victoire ne figure pas à l'écran Conditions de victoire, cette victoire particulière a été exclue à l'installation du jeu.)

Victoire temporelle

La partie se termine à un tour particulier, généralement en 2050 après J.C. La civilisation ayant le score le plus élevé à la fin de la partie gagne.

Victoire par conquête

La partie prend fin quand l'une des civilisations élimine toutes ses rivales. Une civilisation est éliminée quand sa dernière ville est capturée ou détruite – même si elle compte encore des unités en jeu.

Victoire par domination

La partie se termine quand une civilisation contrôle un pourcentage écrasant des territoires et de la population du monde. Plus précisément, vous devez contrôler les deux tiers des territoires et avoir une population 25 % plus élevée que l'un ou l'autre de vos rivaux.

Victoire culturelle

La partie prend fin quand une civilisation compte trois villes avec « Culture légendaire » (à la vitesse de jeu « Normale », 50 000 points de culture par ville).

Course pour la conquête de l'espace

La partie prend fin quand vous construisez tous les éléments de votre vaisseau spatial, le lancez et atteignez Alpha Centauri. Vous pouvez suivre la course pour la conquête de l'espace contre les civilisations rivales à l'écran Conditions de victoire [F8]. Cet écran montre tous les éléments nécessaires pour construire le vaisseau spatial ainsi que ceux vous avez déjà installés.

Victoire diplomatique

Un secrétaire général est élu dès que les Nations Unies sont construites. Le secrétaire général peut alors demander périodiquement un vote sur diverses résolutions. L'une d'elles porte sur la « Victoire diplomatique » ; celui qui remporte ce vote gagne la partie.

Chapitre 3

RÈGLES AVANCÉES

INTRODUCTION

Cette section du manuel renferme les règles avancées de *Sid Meier's Civilization IV*. Le manuel avancé comprend les sections sur le terrain, les unités, les villes, la technologie, les niveaux de difficulté, l'écran Options, les parties à plusieurs joueurs et les mods.

TERRAIN

Vous trouverez dans cette section une description de tous les types de terrain du jeu, suivis d'une liste des ressources.

TYPES DE TERRAIN

Côte

Nourriture : 1

Production : 0

Commerce : 2

Boni de défense : 10 %

Impossible de construire des villes dans les carrés côtiers.



Désert

Nourriture : 0

Production : 0

Commerce : 0

Boni de défense : 0 %

+1 commerce adjacent à une rivière ; les améliorations sont 25 % plus longues à construire.



Prairie

Nourriture : 2

Production : 0

Commerce : 0

Boni de défense : 0 %

+1 commerce adjacent à une rivière.



Neige

Nourriture : 0

Production : 0

Commerce : 0

Boni de défense : 0 %

Les améliorations sont 50 % plus longues à construire.



Océan

Nourriture : 1

Production : 0

Commerce : 1

Boni de défense : 0 %



Pic

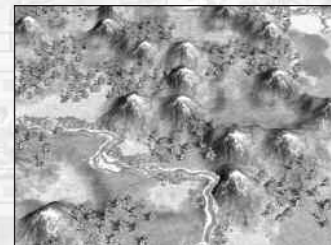
Nourriture : 0

Production : 0

Commerce : 0

Boni de défense : 0 %

Terrain infranchissable.



Plaines

Nourriture : 1

Production : 1

Commerce : 0

Boni de défense : 0 %

+1 commerce adjacent à une rivière.



Toundra

Nourriture : 1

Production : 0

Commerce : 0

Boni de défense : 0 %

+1 commerce adjacent à une rivière ; les améliorations sont 25 % plus longues à construire.



CARACTÉRISTIQUES DU TERRAIN

Retombées

Nourriture : -3

Production : -3

Commerce : -3

Boni de défense : 0 %

L'entrée coûte 2 mp ; impossible de construire des améliorations tant que les retombées ne sont pas éliminées.



Plaines inondables

Nourriture : +3

Production : 0

Commerce : 0

Boni de défense : 0 %

+1 commerce adjacent à une rivière ; -0,4 santé dans les villes voisines.



Forêt

Nourriture : 0

Production : +1

Commerce : 0

Boni de défense : 50 %

L'entrée coûte 2 pd ; +0,5 santé dans les villes voisines.



Collines

Nourriture : -1

Production : +1

Commerce : 0

Boni de défense : 25 %

L'entrée coûte 2 pd ; +1 commerce adjacent à une rivière.



Glace

Nourriture : 0

Production : 0

Commerce : 0

Boni de défense : 0 %

Terrain infranchissable



Jungle

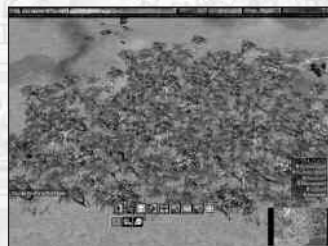
Nourriture : -1

Production : 0

Commerce : 0

Boni de défense : 50 %

L'entrée coûte 2 pd ; -0,25 santé dans les villes voisines.



Oasis

Nourriture : +3

Production : 0

Commerce : +2

Boni de défense : 0 %

L'entrée coûte 2 pd ; source d'eau potable ; impossible de construire des villes ou des améliorations ici.



RESSOURCES

Voici une liste de toutes les ressources du jeu.



Aluminium

Technologie révélée par : Industrialisme

Technologie requise pour accéder : Exploitation minière

Amélioration requise : Mine

Boni de base : 0 Nourriture, +1 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, +3 Production, +1 Commerce

Unités exigeant ce boni : Chasseur à réaction (et pétrole), Armure moderne (et pétrole), Bombardier stealth (et pétrole)

Vitesse de construction réduite de moitié : Ascenseur spatial, Programme Apollo, Initiative de défense stratégique



Banane

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Calendrier

Amélioration requise : Plantation

Boni de base : +1 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : +2 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Effets supplémentaires : +2 santé avec plantation



Palourde

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Pêche

Amélioration requise : Filet

Boni de base : +1 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : +2 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Effets supplémentaires : +1 santé avec bateaux de pêche



Charbon

Technologie révélée par : Puissance de la vapeur

Technologie requise pour accéder : Exploitation minière

Amélioration requise : Mine

Boni de base : 0 Nourriture, +1 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, +3 Production, 0 Commerce

Unités exigeant ce boni : Cuirassé (et fer)

Effets supplémentaires : Nécessaire pour la construction de l'amélioration Chemin de fer.



Cuivre

Technologie révélée par : Travail du bronze

Technologie requise pour accéder : Exploitation minière

Amélioration requise : Mine

Boni de base : 0 Nourriture, +1 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, +3 Production, 0 Commerce

Unités exigeant ce boni : Hallebardier (ou fer), Massier (ou fer), Phalanstérien (ou fer), Lancier (ou fer)

Vitesse de construction réduite de moitié : Stoupa bouddhiste, académie confucéenne, pagode taoïste, colossus, statue de la liberté, Internet



Maïs

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Agriculture

Amélioration requise : Ferme

Boni de base : +1 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : +2 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Effets supplémentaires : +1 santé avec ferme



Vache

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Élevage

Amélioration requise : Pâturage

Boni de base : +1 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : +1 Nourriture, +2 Production, 0 Commerce

Effets supplémentaires : +1 santé avec pâturage



Crabe

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Pêche

Amélioration requise : Filet

Boni de base : +1 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : +2 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Effets supplémentaires : +1 santé avec bateaux de pêche



Chevrenil

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Chasse

Amélioration requise : Camp

Boni de base : +1 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : +2 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Effets supplémentaires : +1 santé avec camp



Teinture

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Calendrier

Amélioration requise : Plantation

Boni de base : 0 Nourriture, 0 Production, +1 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, 0 Production, +4 Commerce

Effets supplémentaires : +1 bonheur avec plantation



Poisson

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Pêche

Amélioration requise : Bateaux de pêche

Boni de base : +1 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : +3 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Effets supplémentaires : +1 santé avec bateaux de pêche



Fourrure

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Chasse

Amélioration requise : Camp

Boni de base : 0 Nourriture, 0 Production, +1 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, 0 Production, +3 Commerce

Effets supplémentaires : +1 bonheur avec camp



Pierres précieuses

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Exploitation minière

Amélioration requise : Mine

Boni de base : 0 Nourriture, 0 Production, +1 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, +1 Production, +5 Commerce

Effets supplémentaires : +1 bonheur avec mine



Or

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Exploitation minière

Amélioration requise : Mine

Boni de base : 0 Nourriture, 0 Production, +1 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, +1 Production, +6 Commerce

Effets supplémentaires : +1 bonheur avec mine



Films à succès

Technologie révélée par : Merveille Hollywood

Technologie requise pour accéder : Aucune

Merveille requise : Hollywood

Boni de base : 0 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Effets supplémentaires : +1 bonheur



Comédie musicale à succès

Technologie révélée par : Merveille Broadway

Technologie requise pour accéder : Aucune

Merveille requise : Broadway

Boni de base : 0 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Effets supplémentaires : +1 bonheur



Disques à succès

Technologie révélée par : Merveille Rock 'n' Roll

Technologie requise pour accéder : Aucune

Merveille requise : Rock 'n' Roll

Boni de base : 0 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Effets supplémentaires : +1 bonheur



Cheval

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Élevage

Amélioration requise : Pâturage

Boni de base : 0 Nourriture, +1 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, +2 Production, +1 Commerce

Unités exigeant ce boni : Cavalerie, Chariot, Conquistador (et fer), Cosaque, Archer à cheval, Immortel, Keshik, Chevalier (et fer), Chariot de guerre



Encens

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Exploitation minière

Amélioration requise : Mine

Boni de base : 0 Nourriture, 0 Production, +1 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, 0 Production, +5 Commerce

Effets supplémentaires : +1 bonheur avec plantation



Fer

Technologie révélée par : Travail du fer

Technologie requise pour accéder : Exploitation minière

Amélioration requise : Mine

Boni de base : 0 Nourriture, +1 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, +3 Production, 0 Commerce

Unités exigeant ce boni : Hallebardier (ou cuivre), Canon, Cho-Ko-Nu, Conquistador (et chevaux), Arbalétrier, Frégate, Cuirassé (et charbon), Chevalier (et chevaux), Massier (ou cuivre), Phalanstérien (ou cuivre), Piquier, Prétorien, Samourai, Lancier (ou cuivre), Épéiste

Vitesse de construction réduite de moitié : Tour Eiffel



Ivoire

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Chasse

Amélioration requise : Camp

Boni de base : 0 Nourriture, +1 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, +1 Production, +1 Commerce

Unités exigeant ce boni : Éléphant de guerre

Effets supplémentaires : +1 bonheur avec camp



Marbre

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Maçonnerie

Amélioration requise : Carrière

Boni de base : 0 Nourriture, +1 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, +1 Production, +2 Commerce

Vitesse de construction réduite de moitié : Mandir hindou, Mosquée islamique, Hermitage, Épopée héroïque, Épopée nationale, Grande bibliothèque, Hagia Sophia, Oracle, Parthénon, Chapelle Sixtine, Taj Mahal, Versailles



Pétrole

Technologie révélée par : Méthode scientifique

Technologie requise pour accéder : Combustion

Amélioration requise : Puits, Plate-forme de forage

Boni de base : 0 Nourriture, +1 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, +2 Production, +1 Commerce

Unités exigeant ce boni : Navire de guerre (ou uranium), Bombardier, Porte-avions (ou uranium), Destroyer (ou uranium), Chasseur, Hélicoptère de combat, Chasseur à réaction (et aluminium), Armure moderne (et aluminium), Blindé, Bombardier stealth (et aluminium), Sous-marin (ou uranium), Char d'assaut, Transport (ou uranium)



Porc

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Élevage

Amélioration requise : Camp

Boni de base : +1 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : +3 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Effets supplémentaires : +1 santé avec pâturage



Riz

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Agriculture

Amélioration requise : Ferme

Boni de base : +1 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : +1 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Effets supplémentaires : +1 santé avec ferme



Mouton

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Élevage

Amélioration requise : Pâturage

Boni de base : +1 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : +2 Nourriture, 0 Production, +1 Commerce

Effets supplémentaires : +1 bonheur avec pâturage



Soie

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Calendrier

Amélioration requise : Plantation

Boni de base : 0 Nourriture, 0 Production, +1 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, 0 Production, +3 Commerce

Effets supplémentaires : +1 bonheur avec plantation



Argent

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Exploitation minière

Amélioration requise : Mine

Boni de base : 0 Nourriture, 0 Production, +1 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, +1 Production, +4 Commerce

Effets supplémentaires : +1 bonheur avec mine



Épices

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Calendrier

Amélioration requise : Plantation

Boni de base : 0 Nourriture, 0 Production, +1 Commerce

Boni amélioré : +1 Nourriture, 0 Production, +2 Commerce

Effets supplémentaires : +1 bonheur avec plantation



Pierre

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Maçonnerie

Amélioration requise : Carrière

Boni de base : 0 Nourriture, +1 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, +2 Production, 0 Commerce

Vitesse de construction réduite de moitié : Cathédrale chrétienne, Synagogue juive, Mont Rushmore, Université d'Oxford, West Point, Angkor Wat, Chichen Itza, Jardins suspendus, Kremlin, Notre-Dame, Pyramides, Minaret spiral, Stonehenge



Sucre

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Calendrier

Amélioration requise : Plantation

Boni de base : +1 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : +1 Nourriture, 0 Production, +1 Commerce

Effets supplémentaires : +1 bonheur avec plantation



Uranium

Technologie révélée par : Physique

Technologie requise pour accéder : Exploitation minière

Amélioration requise : Mine

Boni de base : 0 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, 0 Production, +3 Commerce

Unités exigeant ce boni : Navire de guerre (ou pétrole), Porte-avions (ou pétrole), Destroyer (ou pétrole), Missile balistique intercontinental, Sous-marin (ou pétrole), Transport (ou pétrole), armes nucléaires

Vitesse de construction réduite de moitié :
Projet Manhattan



Baleine

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Optique

Amélioration requise : Filet

Boni de base : +1 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : 0 Nourriture, +1 Production, +2 Commerce

Effets supplémentaires : +1 bonheur avec baleiniers



Blé

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Agriculture

Amélioration requise : Ferme

Boni de base : +1 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Boni amélioré : +2 Nourriture, 0 Production, 0 Commerce

Effets supplémentaires : +1 santé avec ferme



Vin

Technologie révélée par : Toujours visible

Technologie requise pour accéder : Méditation

Amélioration requise : Vinerie

Boni de base : 0 Nourriture, 0 Production, +1 Commerce

Boni amélioré : +1 Nourriture, 0 Production, +2 Commerce

Effets supplémentaires : +1 bonheur avec vinerie

UNITÉS

Les unités qui suivent ont besoin d'un peu plus d'explications que ce qu'on retrouve à la section « Les principes de base » de ce manuel.

UNITÉS NAVALES

De tous les temps, l'homme a su exploiter les mers. Pendant des millénaires, les bateaux de pêche ont récolté la moisson des océans. Les vaisseaux de commerce ont transporté les produits aux quatre coins du globe. Les navires d'exploration ont sondé les secrets des océans. Et les puissants navires de guerre ont livré des batailles épiques pour décider du sort des nations. Dans *Civilization IV*, les mers sont des lieux de grandes occasions et de péril.

Construire des unités navales

On peut construire les unités navales dans toute ville adjacente à un espace côtier. On les bâtit comme toute autre unité – leur construction exige des technologies particulières (et parfois des ressources).

CALES SÈCHES

La cale sèche accélère de 50 % la vitesse à laquelle une ville construit des unités navales. De plus, les unités navales construites dans une ville ayant une cale sèche commencent la partie avec 4 points d'expérience. (Vous devez posséder la technologie « acier » pour construire des cales sèches.)

Déplacer les unités navales

Certaines unités navales initiales doivent demeurer dans les espaces côtiers ou tout espace marin à l'intérieur des frontières culturelles de leur constructeur. Ces unités peuvent circuler à l'intérieur des frontières culturelles de d'autres nations si leurs civilisations ont signé des conventions de frontières ouvertes avec ces nations ou si elles sont en guerre avec elles. (Voir bateau de travail et galères, pages 126 et 128.)

FRANCHIR LES FRONTIÈRES CULTURELLES

Une unité navale ne peut franchir les frontières culturelles d'une autre civilisation, sauf si sa civilisation a signé une convention de frontières ouvertes avec cette civilisation. Autrement, un tel déplacement constitue un acte de guerre. (Exception : voir caravelles et sous-marins, pages 125 et 127.)

Combat naval

Les unités navales peuvent affronter uniquement d'autres unités navales ; elles ne peuvent attaquer les unités terrestres – par ailleurs,

certaines peuvent « bombarder » les villes côtières (voir à la page 42). Voir « Unités aériennes » pour connaître l'interaction des unités navales et des unités aériennes.

Le combat naval survient quand une unité navale tente de pénétrer dans l'espace d'une unité navale ennemie – en d'autres mots, exactement comme un combat terrestre. Les résultats sont aussi identiques à ceux d'un combat terrestre – si l'attaquant perd, l'unité qui attaque est détruite. Si l'attaqué perd, l'attaquant occupe l'espace de l'attaqué, à moins que s'autres unités ennemies occupent toujours cet espace.

Les unités navales ne peuvent pénétrer dans les villes ennemies ni combattre des unités navales ennemies qui s'y tapissent.

Transport naval

Plusieurs unités navales peuvent « transporter » des unités terrestres. Parmi celles-ci, notons : galères, galions et navires de transport (une unité moderne). Chaque navire de transport présente une « capacité de cargo » différente qui détermine le nombre d'unités qu'il peut transporter.

EMBARQUER LES UNITÉS

Pour embarquer une unité terrestre dans un navire de transport, déplacez l'unité dans l'espace du navire de transport. Si le navire de transport occupe un espace côtier, l'unité est automatiquement embarquée dès son arrivée. Si le navire de transport se trouve dans une ville, cliquez sur l'icône d'action « charger le navire de transport ». Si le navire de transport est déjà à sa capacité maximale, l'unité ne peut être embarquée.

DÉPLACER LES UNITÉS

Le fait de transporter des unités n'a aucun effet sur les navires de transports ; ils se déplacent comme n'importe quelle autre unité navale.

DÉBARQUER LES UNITÉS

On peut faire débarquer les unités dans tout carré terrestre (mais voir « Assaut amphibien » ci-dessous). Pour faire débarquer toutes les unités sur un seul carré terrestre, ordonnez au navire de transport de se rendre à ce carré. Vous pouvez aussi activer les unités transportées ou leur ordonner de débarquer individuellement. Un navire de transport peut prendre et laisser des unités terrestres à tout moment durant son déplacement.

ASSAUTS AMPHIBIENS

Si une unité terrestre tente de débarquer dans un espace occupé par une unité ennemie, les deux unités s'affrontent. Si l'attaquant est victorieux et que l'espace terrestre est désormais libre, l'attaquant occupe cet espace. Si l'attaqué demeure dans l'espace visé, l'attaquant reste à bord du navire de transport.

Les unités terrestres qui attaquent depuis les navires de transport voient leur force de combat réduite de 50 %. Cependant, la promotion « Amphibien » annule cette pénalité.

COMBAT NAVAL CONTRE DES NAVIRES DE TRANSPORT

Si un navire de transport est détruit au combat, toutes les unités qu'il transporte sont aussi détruites. Les unités terrestres à bord d'un navire de transport n'ont aucun effet sur le combat naval.

LISTE DES UNITÉS NAVALES

Navire de guerre

Exigence technologique : Industrialisme

Exigence de ressource : Pétrole ou uranium

Force : 40

Déplacement : 6

Aptitudes spéciales : Inflige des dommages collatéraux – peut endommager plusieurs unités quand il attaque (comme des « barrages » de catapulte). Peut bombarder les défenses d'une ville (-20 %/tour).



Caravelle

Exigence technologique : Optique

Exigence de ressource : Aucune

Force : 3

Déplacement : 3

Aptitudes spéciales : Peut transporter un éclaireur, un explorateur, un missionnaire, un espion ou un grand personnage. Peut s'infiltrer dans le territoire d'une civilisation rivale sans provoquer de guerre.



Porte-avions

Exigence technologique : Vol

Exigence de ressource : Pétrole ou uranium

Force : 16

Déplacement : 5

Aptitudes spéciales : Peut transporter 3 avions de chasse ou chasseurs à réaction (voir « Combat aérien »).



Destroyer

Exigence technologique : Combustion

Exigence de ressource : Pétrole ou uranium

Force : 30

Déplacement : 8

Aptitudes spéciales : Peut voir les sous-marins. Peut intercepter les avions (30 %). Peut bombarder les défenses d'une ville (-15 %/tour).



Frégate

Exigence technologique : Astronomie et chimie

Exigence de ressource : Fer

Force : 8

Déplacement : 4

Aptitudes spéciales : Peut bombarder les défenses d'une ville (-10 %/tour).



Galion

Exigence technologique : Astronomie

Exigence de ressource : Aucune

Force : 4

Déplacement : 4

Espace de cargo : 3



Galère

Exigence technologique : Voile

Exigence de ressource : Aucune

Force : 2

Déplacement : 2

Espace de cargo : 2

Limites de déplacement : Doit demeurer sur la côte ou dans les eaux culturelles amies.



Cuirassé

Exigence technologique : Acier et puissance de la vapeur

Exigence de ressource : Fer et charbon

Force : 12

Déplacement : 2

Limites de déplacement : Doit demeurer sur la côte ou dans les eaux culturelles amies.



Sous-marin

Exigence technologique : Radio et combustion

Exigence de ressource : Pétrole ou uranium

Force : 24

Déplacement : 6

Aptitudes spéciales : Invisible pour la plupart des unités sauf les destroyers et les autres sous-marins. Peut transporter un éclaireur, un explorateur, un missionnaire, un espion ou un grand personnage. Peut s'infiltrer dans le territoire d'une civilisation rivale sans provoquer de guerre. Peut se retirer du combat (50 % de chance).



Navire de transport

Exigence technologique : Combustion

Exigence de ressource : Pétrole ou uranium

Force : 16

Déplacement : 5

Espace de cargo : 4



Bateau de travail

Exigence technologique : Pêche

Exigence de ressource : Aucune

Force : 0 (unité de non-combat)

Déplacement : 2

Limites de déplacement : Doit demeurer sur la côte ou dans les eaux culturelles amies.

Aptitudes spéciales : Peut créer des bateaux de pêche, des baleiniers et des plates-formes de forage.



UNITÉS AÉRIENNES

Initialement utilisées comme unités militaires affectées à la reconnaissance non armée durant la Première Guerre mondiale, ces unités sont devenues dans les cinquante années qui ont suivi les avions les plus polyvalents et les plus puissants de l'armée moderne.

Il existe deux catégories différentes d'unités aériennes dans *Civilization IV* : les aéronefs à voilure tournante et les aéronefs à voilure fixe.

Aéronef à voilure tournante – Hélicoptères de combat

Les hélicoptères de combat sont des appareils aux armes et à l'armature très puissantes. Ces unités modernes extrêmement puissantes sont particulièrement aptes à détruire les chars d'assaut et véhicules ennemis.

DÉPLACEMENT D'HÉLICOPTÈRE DE COMBAT

Les hélicoptères de combat se déplacent comme les unités terrestres, sauf qu'ils doivent verser 1 point de déplacement pour pénétrer dans les espaces terrestres. Les hélicoptères de combat ne peuvent pénétrer dans les espaces maritimes (sauf quand ils sont transportés par une unité de transport naval).

COMBAT D'HÉLICOPTÈRE

Un hélicoptère combat comme toute autre unité terrestre : s'il pénètre dans un espace occupé par une unité ennemie, il attaque cette unité. Si une unité ennemie pénètre dans son espace, celle-ci attaque l'hélicoptère.

HÉLICOPTÈRES DE COMBAT CONTRE VILLES

Les hélicoptères de combat peuvent attaquer et détruire les unités qui se trouvent dans les villes, mais ne peuvent capturer les villes ennemies.

Aéronef à voilure fixe

Il existe deux catégories d'aéronefs à voilure fixe dans ce jeu : les avions de chasse et les bombardiers.

AVIONS DE CHASSE

Les avions de chasse sont excellents pour attaquer les unités navales ennemies et intercepter les avions de chasse ennemis. De plus, les avions de chasse peuvent être rattachés à des porte-avions. Les avions de chasse peuvent attaquer les unités terrestres et bombarder les défenses des villes ennemies (mais pas aussi efficacement que les bombardiers). Il existe deux types d'avions de chasse : les chasseurs et les chasseurs à réaction.

BOMBARDIERS

Les bombardiers peuvent bombarder les défenses des villes ennemies. De plus, les bombardiers excellent contre les unités terrestres ennemies. Ils peuvent aussi attaquer les unités navales, mais sont alors moins efficaces. Les bombardiers peuvent également attaquer les améliorations. Les bombardiers ne peuvent être rattachés à des porte-avions. Les bombardiers comprennent les bombardiers et les bombardiers stealth.

Déplacement des aéronefs à voilure fixe

Les aéronefs à voilure fixe sont basés dans les villes (les avions de chasse peuvent aussi être basés sur des porte-avions). Ils ne peuvent pas commencer ni finir un tour ailleurs. Les avions de chasse et les bombardiers peuvent changer de base (autre ville ou porte-avions) pendant leur tour. La ville peut se trouver n'importe où sur la carte, mais elle doit vous appartenir ou appartenir à une civilisation avec laquelle vous avez signé une convention de frontières ouvertes. Un aéronef qui change de base ne peut agir pendant ce tour.

Missions d'aéronef à voilure fixe

Lorsqu'il ne change pas de base, un aéronef à voilure fixe peut accomplir diverses missions. Un aéronef peut accomplir une seule mission par tour. Chaque unité aérienne à voilure fixe possède une « autonomie » propre. Un aéronef peut accomplir des missions dans tout espace à l'intérieur de son autonomie.

MISSION DE FRAPPE AÉRIENNE

Vous pouvez ordonner à une unité à voilure fixe d'attaquer tout espace ennemi à l'intérieur de son autonomie.

MISSION DE RECONNAISSANCE

Vous pouvez ordonner à un aéronef d'accomplir une mission de reconnaissance. Cliquez sur un espace à l'intérieur de l'autonomie de l'unité pour faire apparaître toutes les unités/améliorations à portée de reconnaissance.

MISSION DE BOMBARDEMENT AÉRIEN

Vous pouvez ordonner aux unités de bombardier les défenses ou les améliorations d'une ville ennemie situées à l'intérieur de son autonomie. Les bombardiers performant beaucoup mieux dans ces genres de missions que les avions de chasse.

MISSION D'INTERCEPTION

Vous pouvez ordonner aux avions de chasse d'accomplir des missions « d'interception ». Ils peuvent alors attaquer des unités aériennes ennemies qui se trouvent à l'intérieur de leur zone d'autonomie.

INTERCEPTION D'AÉRONEF À VOILURE FIXE PAR UNE UNITÉ TERRESTRE/MARITIME

Certaines unités terrestres – Infanterie à missiles sol-air et infanterie mécanisée, pour n'en nommer que deux – peuvent intercepter des unités aériennes ennemies quand des unités aériennes attaquent leur carré OU un carré adjacent. En mer, les destroyers peuvent faire de même.

LISTE DES UNITÉS AÉRIENNES

Bombardier

Exigences technologiques : Radio et vol

Exigences en ressources : Pétrole

Armée de l'air : 16

Autonomie : 8

Aptitudes spéciales : Peut infliger des dommages collatéraux. Peut bombarder les défenses d'une ville (-15 %/tour). Peut détruire des améliorations. -50 % quand il attaque des unités navales.



Avion de chasse

Exigences technologiques : Vol

Exigences en ressources : Pétrole

Armée de l'air : 12

Autonomie : 6

Aptitudes spéciales : Peut intercepter des aéronefs (40 % de chance). Peut détruire des améliorations. Peut bombarder les défenses d'une ville ennemie (-15 %/tour).



Hélicoptère de combat

Exigences technologiques : Fusées et vol

Exigences en ressources : Pétrole

Force : 20

Déplacement : 4

Aptitudes spéciales : +100 % force quand il attaque des unités armées. 25 % de chance de se retirer d'un combat. Verse 1 mp pour pénétrer dans tous les espaces terrestres. Ne peut capturer les villes. Ne peut pénétrer dans les espaces maritimes (sauf à bord d'un navire de transport). Ne reçoit pas de bonus de défense de son territoire.



Chasseur à réaction

Exigences technologiques :

Composites et vol

Exigences en ressources :

Pétrole et aluminium

Armée de l'air : 24

Autonomie : 10

Aptitudes spéciales : Peut intercepter des aéronefs (60 % de chance). Peut détruire des améliorations. Peut bombarder les défenses d'une ville ennemie (-10 %/tour).



Bombardier Stealth

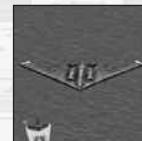
Exigences technologiques : Composites et vol et robotique

Exigences en ressources : Pétrole et aluminium

Armée de l'air : 20

Autonomie : 12

Aptitudes spéciales : 50 % de chance d'éviter l'interception. Peut infliger des dommages collatéraux. Peut bombarder les défenses d'une ville (-20 %/tour). Peut détruire des améliorations. -50 % quand il attaque des unités navales.



ESPIONS

Les espions sont des unités « invisibles » spéciales qui peuvent s'infiltrer n'importe où sur la carte et possèdent diverses aptitudes spéciales. Les espions ont également une fonction défensive en ce sens qu'ils accroissent les chances qu'un espion ennemi soit exposé s'il effectue une mission dans un carré voisin.

Construire des espions

Vous pouvez construire des espions seulement dans une ville possédant la merveille nationale Scotland Yard.

Invisible

Les espions sont invisibles. Ils ne peuvent être vus, attaqués ni autrement perturbés.

Déplacement

Les espions se déplacent comme les autres unités, mais ne peuvent être la cause d'une déclaration automatique de guerre quand ils traversent les frontières culturelles étrangères. Comme ils sont invisibles, les espions peuvent se déplacer dans les territoires neutres, amis et ennemis sans aucun danger.

Mener une enquête dans une ville

Quand un espion pénètre dans une ville étrangère, vous pouvez voir l'écran de cette ville. Il ne s'agit pas d'une « mission » (voir ci-dessous) et l'espion ne court aucun danger.

Missions d'espionnage

Les espions peuvent accomplir diverses missions, dont certaines sont automatiquement fatales et d'autres comportent une chance de destruction. Les espions peuvent accomplir ces missions n'importe où sur la carte, y compris dans un territoire appartenant à des alliés ou à des civilisations en guerre contre vous.

DÉTRUIRE LA PRODUCTION

Un espion accomplit cette mission dans une ville. S'il réussit, l'espion survit et la ville perd tous ses points de production actuels. (Cela peut représenter une catastrophe terrible si la ville n'est qu'à quelques tours de terminer la construction d'une merveille.) Si la mission échoue, aucune production n'est perdue et l'espion est détruit.

SABOTER UNE AMÉLIORATION

Cette opération est accomplie dans tout espace comportant une amélioration. Si elle réussit, l'amélioration est détruite et l'espion survit. Si elle échoue, l'espion est détruit et l'amélioration survit.

VOLER LES PLANS

Cette mission a de meilleures chances de réussir dans les « centres de gouvernement » d'une civilisation – une ville dotée d'un palais, d'un Palais interdit ou de la merveille Versailles. Si elle réussit, l'espion survit et vous pouvez voir tout ce que la civilisation étrangère peut voir. Cela comprend tout ce qui se trouve dans son territoire ou dans la portée de ses unités ou à l'intérieur de ses frontières. Si elle échoue, l'espion meurt et vous ne voyez rien.

Déterminer le succès ou l'échec d'une mission d'espionnage

Les chances de succès ou d'échec d'une mission d'espionnage dépendent du nombre d'unités que l'autre civilisation compte dans l'espace où la mission a lieu. Si un espace est inoccupé, les chances de réussite sont très élevées. Les chances de détection et d'échec augmentent avec chaque unité se trouvant dans l'espace visé.

UTILISER DES ESPIONS POUR CAPTURER DES ESPIONS

Les espions excellent à capturer et à déjouer les espions ennemis. Si un espion se trouve dans l'espace visé, les chances d'exposition augmentent considérablement.

Effets diplomatiques des missions

Si une mission réussit, la civilisation visée ne saura pas qui a accompli la mission ; par conséquent, l'opinion que cette civilisation a de vous ne changera pas (voir « Diplomatie » à la page 99). Si la mission échoue, la civilisation visée saura exactement qui est responsable de cet outrage et son opinion changera en conséquence. Il arrivera souvent qu'une mission d'espionnage ayant échoué amène la civilisation visée à déclarer la guerre à votre civilisation !

MISSILES BALISTIQUES INTERCONTINENTAUX

Les missiles balistiques intercontinentaux, aussi appelés « armes nucléaires », peuvent ruiner la journée d'un chef d'état. Ce sont les armes ultimes disponibles dans *Civilization IV* ; elles sont extrêmement dévastatrices.

Acquérir des armes nucléaires

Pour construire des armes nucléaires, vous avez besoin de :

LA MERVEILLE PROJET MANHATTAN

Un joueur doit avoir construit la merveille Projet Manhattan. Il n'est pas nécessaire que ce soit vous ; dès qu'un joueur a construit le Projet Manhattan, tous les joueurs peuvent construire des armes nucléaires (s'ils répondent aux autres exigences).

FUSÉES ET FISSION

Vous devez connaître les technologies des fusées et de la fission pour construire des armes nucléaires.

URANIUM

Vous devez avoir accès à la ressource Uranium pour construire des armes nucléaires. L'uranium est révélé par la technologie Physique.

Construire des armes nucléaires

Vous construisez les armes nucléaires dans une ville, tout comme une autre unité.

Lancer une arme nucléaire

La portée des armes nucléaires est illimitée : elles peuvent atteindre tout espace sur la carte. Une fois lancées, les armes nucléaires atteignent leur objectif et détonnent immédiatement.

Zone d'efficacité

Les armes nucléaires sont des armes à « zone d'efficacité » ; quand elles sont détonnées, elles causent des dommages au carré visé, mais aussi aux huit carrés adjacents. En fait, les huit carrés adjacents sont aussi touchés que le carré visé.

Domage

BÂTIMENTS

Si une arme nucléaire éclate dans une ville ou près de celle-ci, l'ordinateur effectue une « évaluation des dommages » de chaque bâtiment ; s'il passe l'inspection, le bâtiment sort intact. S'il ne passe pas l'inspection, le bâtiment est détruit (mais voir « abris contre bombardements » ci-dessous). Les armes nucléaires ne peuvent détruire les merveilles !

UNITÉS

L'ordinateur effectue une « évaluation des dommages » pour chaque unité ; une unité qui ne passe pas l'inspection est détruite. Si l'unité passe l'inspection, elle sort intacte ou est épargnée.

AMÉLIORATIONS

Si une arme nucléaire éclate sur une amélioration ou près de celle-ci, l'amélioration est détruite.

Retombées

Une détonation nucléaire peut produire des « retombées » – débris radioactifs – dans l'un ou l'autre des carrés touchés. Les retombées rendent l'espace tout à fait impraticable ; autrement dit, une ville avoisinante ne peut tirer de nourriture, de commerce, de production ni de ressources d'un carré victime de retombées.

NETTOYER LES RETOMBÉES

Si vous avez découvert la technologie Écologie, vos travailleurs peuvent nettoyer les retombées. Nettoyer les retombées ressemble à toutes les autres actions de travailleurs ; plusieurs travailleurs peuvent nettoyer en même temps un espace pour accélérer les travaux ; certaines autorités civiques et merveilles peuvent inciter les travailleurs à nettoyer les retombées plus rapidement et ainsi de suite

Initiative de défense stratégique (IDS) et armes nucléaires

Le projet IDS court une excellente chance d'intercepter les armes nucléaires destinées à votre territoire.

Abris contre bombardements et armes nucléaires

Un abri contre bombardements dans une ville réduit les dommages de 75 %.

Pénalités diplomatiques

De sérieuses pénalités diplomatiques sont imposées à ceux qui utilisent les armes nucléaires. Il est quasi assuré que les relations avec les autres civilisations chuteront précipitamment et vous pourrez vous retrouver devenir la cible de l'arsenal nucléaire d'un autre chef d'état. Considérez-vous prévenu !

Réchauffement de la planète

Les armes nucléaires peuvent entraîner le réchauffement de la planète et transformer des terres jadis fertiles en déserts inutiles. Les combats nucléaires prolongés peuvent éventuellement transformer le monde en terres inhabitables.

PROMOTIONS

Comme nous l'avons décrit dans la section « Les principes de base » des règles, les promotions sont des aptitudes spéciales accordées aux unités victorieuses au combat. De plus, certaines unités entreprennent la partie avec une ou plusieurs aptitudes spéciales.

Voici une liste des promotions de *Civilization IV*. N'oubliez pas que toutes les promotions ne sont pas disponibles pour toutes les unités.



Précision

Offerte à : Armes de siège

Préalables : Barrage I

Mène à : Rien

Effets : +10 % dommages de bombardement de ville



Embuscade

Offerte à : Unités de siège, poudre à canon, armure et hélicoptère

Préalables : Combat II

Mène à : Rien

Effets : +25% vs unités armées



Amphibien

Offerte à : Unités de reconnaissance, tir à l'arc, montées, de mêlée, de siège et poudre à canon.

Préalables : Combat II

Mène à : Rien

Effets : Aucune pénalité de combat à la suite d'une attaque par la mer. Aucune pénalité de combat à la suite d'une attaque de l'autre côté de la rivière.



Barrage I

Offerte à : Unités de siège et armées

Préalables : Rien

Mène à : Précision, Barrage II

Effets : +20 % dommages collatéraux



Barrage II

Offerte à : Unités armées

Préalables : Barrage I

Mène à : Barrage III

Effets : +30 % dommages collatéraux +10 % vs unités de mêlée.



Barrage III

Offerte à : Unités armées

Préalables : Barrage II

Mène à : Rien

Effets : +50 % dommages collatéraux +10 % vs unités poudre à canon.



Blitz

Offerte à : Unités montées, armées et hélicoptère

Préalables : Combat III

Mène à : Rien

Effets : Peut attaquer plusieurs fois par tour.



Charge

Offerte à : Unités montées, de mêlée, armées et hélicoptère

Préalables : Combat II

Mène à : Rien

Effets : +25% vs armes de siège



Garnison de ville I

Offerte à : Unités tir à l'arc, poudre à canon

Préalables : Rien

Mène à : Garnison de ville II

Effets : +20 % défense de ville



Garnison de ville II

Offerte à : Unités tir à l'arc et poudre à canon

Préalables : Garnison de ville I

Mène à : Garnison de ville III

Effets : +25 % défense de ville.



Garnison de ville III

Offerte à : Unités tir à l'arc et poudre à canon

Préalables : Garnison de ville II

Mène à : Rien

Effets : +30 % défense de ville. +10 % vs unités de mêlée.



Prédateur urbain I

Offerte à : Unités de mêlée, de siège et armées

Préalables : Rien

Mène à : Précision, Prédateur urbain II

Effets : +20 % attaque de ville.



Prédateur urbain II

Offerte à : Unités de mêlée, de siège et armées

Préalables : Prédateur urbain I

Mène à : Prédateur urbain III

Effets : +25 % attaque de ville.



Prédateur urbain III

Offerte à : Unités de mêlée, de siège et armées

Préalables : Prédateur urbain II

Mène à : Rien

Effets : +30 % attaque de ville. +10 % vs unités poudre à canon.



Combat I

Offerte à : Unités de reconnaissance, tir à l'arc, montées, de mêlée, de siège, poudre à canon, armées, hélicoptère et navales.

Préalables : Rien

Mène à : Infirmier I, Combat II

Effets : +10 % force



Combat II

Offerte à : Unités de reconnaissance, tir à l'arc, montées, de mêlée, de siège, poudre à canon, armées, hélicoptère et navales.

Préalables : Combat I

Mène à : Amphibien, Combat III, Formation

Effets : +10 % force



Combat III

Offerte à : Unités de reconnaissance, tir à l'arc, montées, de mêlée, de siège, poudre à canon, armées, hélicoptère et navales.

Préalables : Combat II

Mène à : Combat IV, Sentinelle

Effets : +10 % force



Combat IV

Offerte à : Unités de reconnaissance, tir à l'arc, montées, de mêlée, de siège, poudre à canon, armées, hélicoptère et navales.

Préalables : Combat III

Mène à : Combat V, Commando

Effets : Soigne +10 % des dommages/tour dans les territoires neutres. +10 % force.



Combat V

Offerte à : Unités de reconnaissance, tir à l'arc, montées, de mêlée, de siège, poudre à canon, armées, hélicoptère et navales.

Préalables : Combat IV

Mène à : Rien

Effets : Soigne +10 %/tour dans les territoires neutres. +10 % force.



Commando

Offerte à : Unités de reconnaissance, tir à l'arc, montées, de mêlée, poudre à canon et armées.

Préalables : Combat IV

Mène à : Rien

Effets : Peut utiliser les routes ennemies.



Couverture

Offerte à : Unités de mêlée et poudre à canon

Préalables : Combat I

Mène à : Rien

Effets : +25% vs unités tir à l'arc.



Exercice militaire I

Offerte à : Unités tir à l'arc, de siège, armées, hélicoptère et navales.

Préalables : Rien

Mène à : Exercice militaire II

Effets : +1 chance additionnelle de première frappe.



Exercice militaire II

Offerte à : Unités tir à l'arc, de siège, armées, hélicoptère et navales.

Préalables : Exercice militaire I

Mène à : Exercice militaire III

Effets : 1 première frappe supplémentaire



Exercice militaire III

Offerte à : Unités tir à l'arc, de siège, armées, hélicoptère et navales.

Préalables : Exercice militaire II

Mène à : Exercice militaire IV

Effets : +2 chances de première frappe



Exercice militaire IV

Offerte à : Unités tir à l'arc, de siège, armées, hélicoptère et navales.

Préalables : Exercice militaire III

Mène à : Rien

Effets : 2 premières frappes. +10 % vs unités montées



Flanquement I

Offerte à : Unités montées, armées, hélicoptère et navales.

Préalables : Rien

Mène à : Flanquement II, Navigation I

Effets : +10 % chance de retrait.



Flanquement II

Offerte à : Unités montées, armées, hélicoptère et navales.

Préalables : Flanquement I

Mène à : Mobilité

Effets : +20 % chance de retrait. Immunité aux premières frappes.



Formation

Offerte à : Unités tir à l'arc, montées, de mêlée et poudre à canon.

Préalables : Combat II

Mène à : Rien

Effets : +25% vs unités montées.



Guérilla I

Offerte à : Unités de reconnaissance, tir à l'arc et poudre à canon

Préalables : Rien

Mène à : Guérilla II

Effets : +20 % défense de collines.



Guérilla II

Offerte à : Unités de reconnaissance, tir à l'arc et poudre à canon

Préalables : Guérilla I

Mène à : Rien

Effets : Double déplacement dans les collines. +30 % défense de collines.



Marche

Offerte à : Unités de reconnaissance, tir à l'arc, montées, de mêlée, de siège et poudre à canon.

Préalables : Infirmier I

Mène à : Rien

Effets : Peut soigner en mouvement.



Infirmier I

Offerte à : Unités de reconnaissance, tir à l'arc, montées, de mêlée, de siège, poudre à canon et navales.

Préalables : Combat I

Mène à : Infirmier II, Marche

Effets : Soigne les unités dans le même carré +10 % de dommages par tour.



Infirmier II

Offerte à : Unités de reconnaissance, tir à l'arc, montées, de mêlée, de siège, poudre à canon et navales.

Préalables : Infirmier I

Mène à : Rien

Effets : Soigne les unités dans le même carré et le carré adjacent +10 % de dommages par tour.



Mobilité

Offerte à : Unités montées et armées

Préalables : Flanquement II

Mène à : Rien

Effets : L'entrée dans tout terrain coûte 1 mp.



Navigation I

Offerte à : Unités navales

Préalables : Rien

Mène à : Navigation II

Effets : +1 distance de mouvement.



Navigation II

Offerte à : Unités navales

Préalables : Navigation I

Mène à : Rien

Effets : +1 distance de mouvement.



Pincer

Offerte à : Unités montées, poudre à canon, armées et hélicoptère

Préalables : Combat I

Mène à : Rien

Effets : +25% vs unités poudre à canon.



Sentinelle

Offerte à : Unités de reconnaissance, montées, hélicoptère et navales.

Préalables : Combat III

Mène à : Rien

Effets : +1 distance de visibilité.



Choc

Offerte à : Unités tir à l'arc, montées, de mêlée et de siège.

Préalables : Combat I

Mène à : Rien

Effets : +25% vs unités de mêlée.



Bûcheron I

Offerte à : Unités de reconnaissance, de mêlée, et poudre à canon

Préalables : Rien

Mène à : Bûcheron II

Effets : +20 % défense de jungle. +20 % défense de forêt.



Bûcheron II

Offerte à : Unités de reconnaissance, de mêlée, et poudre à canon

Préalables : Bûcheron I

Mène à : Rien

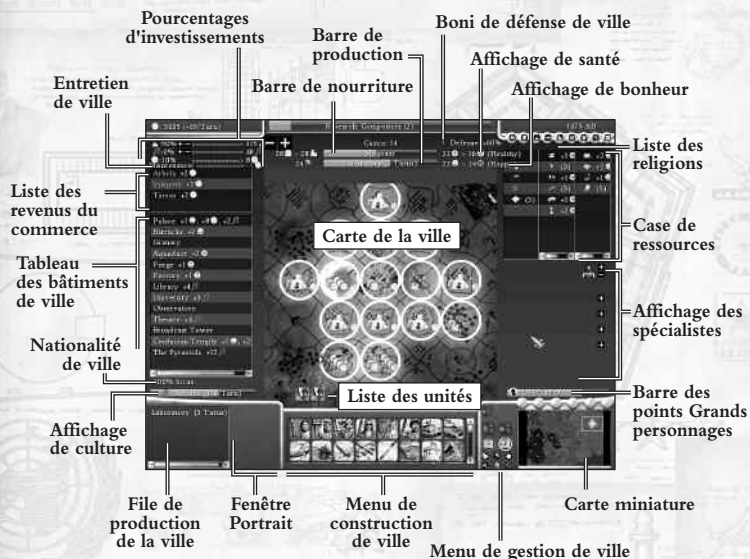
Effets : Double mouvement dans la jungle et la forêt. +30 % défense de jungle et de forêt.

VILLES

On recommande aux joueurs qui se familiarisent avec *Civilization IV* et ses prédécesseurs de jouer quelques parties avant de s'attaquer à cette section. Quand vous aurez eu l'occasion de naviguer dans l'écran de la ville, vous serez mieux en mesure d'assumer la gestion avancée des villes. Les experts des versions *Civilization* antérieures se sentiront probablement à l'aise dès le départ.

L'ÉCRAN DE VILLE

Pour ouvrir l'écran Ville, [double cliquez] sur une ville de la carte principale. (Cliquez sur l'illustration même de la ville, pas son nom – le nom fait apparaître une version « allégée » de l'écran de ville.) C'est là que se passe la plus grande partie de la gestion de la ville. Le schéma qui suit montre une ville type de *Civilization IV* :



Nom de ville

Le nom de la ville apparaît en haut de l'écran de ville, près de sa population actuelle. Pour chaque point de population dont elle dispose, cette ville possède un citoyen qui peut soit travailler la terre (en sélectionnant un carré sur la carte de la ville au centre de l'écran) ou devenir un spécialiste (en utilisant l'affichage Spécialiste sur le côté droit de l'écran de ville).

Barre de nourriture

28 - 28 Stagnant

La barre de nourriture est placée directement sous le nom de la ville. Sur le côté gauche de la barre, on trouve la quantité de nourriture actuellement produite et la quantité actuellement consommée par la population de la ville. Chaque point de population a besoin de deux points de nourriture dans des circonstances normales ; si la santé d'une ville se détériore, cette dernière aura peut-être besoin d'un apport de nourriture (voir ci-dessous). Si les stocks de nourriture de la ville dépassent la quantité nécessaire pour nourrir sa population, la barre de nourriture commence à se remplir et la ville commence à croître. Quand la barre de nourriture est complètement remplie, la ville obtient un autre point de population. (Par ailleurs, si une ville n'a pas suffisamment de nourriture pour nourrir sa population, la barre de nourriture commence à se vider et la famine s'installe si elle est complètement vide !)

La barre de nourriture montre généralement le nombre de tours requis pour que la ville grandisse ; faites glisser la souris sur la barre de nourriture pour voir la quantité exacte de nourriture dont vous disposez présentement et la quantité nécessaire pour grandir.

Barre de production

24 Laboratory (3 Turns)

Vous trouverez la barre de production tout juste sous la barre de nourriture. Sur le côté gauche de la barre, on peut voir la production actuelle de la ville à chaque tour. Le centre de la barre montre ce que la ville produit actuellement (ce peut être une unité, un bâtiment ou une merveille) et le nombre de tours nécessaires pour terminer le projet en cours. [Roulement] la barre de production pour voir aussi l'état d'avancement du projet actuel, de même que l'effort nécessaire pour le terminer.

À chaque tour, la barre de production se remplit jusqu'à ce que le

projet de la ville soit terminé. Vous devrez alors choisir un nouveau projet pour la ville et tout recommence.

Boni de défense de ville



Vous trouverez à droite du nom de la ville une liste des bonis de défense de la ville. Ce sont les bonis que reçoivent toutes les unités qui défendent la ville. Rappelez-vous que la ville obtient des bonis de défense à la suite de la construction de murs et de châteaux ; elle en obtient aussi si elle fait avancer sa culture. Les unités à l'intérieur de la ville obtiennent le plus élevé des deux bonis, et c'est ce boni qui est affiché ici.

Affichage de la santé

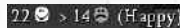


À la droite de la barre de nourriture, on trouve l'affichage de la santé de la ville – le niveau de santé et de maladie de la ville. Dans *Civilization IV*, chaque point de population additionnel ajoute un point de maladie (indiqué par l'icône verte de maladie) à une ville. La construction de certains bâtiments, comme des forges et des usines, ou fonder une ville dans un territoire comme les jungles ou les plaines inondables ajoute également des points de maladie à une ville. [Roulement] l'icône verte de maladie pour voir les éléments responsables de la maladie.

Pour combattre la maladie, une ville doit posséder les points de santé correspondants, lesquels sont indiqués par une icône « Croix Rouge ». Les villes reçoivent des points de santé lorsqu'elles sont construites près d'une source d'eau potable, en construisant certains bâtiments, comme des aqueducs et des hôpitaux, et si elles possèdent des ressources de santé comme le blé et des vaches. [Roulement] l'icône de santé pour apprendre d'où proviennent les sources de santé actuelles.

Une ville qui possède plus de points de santé que de points de maladie ou un nombre égal des deux ne subit aucun effet inhabituel. Une ville qui possède plus de points de maladie que de points de santé a besoin d'un point de nourriture additionnel pour chaque icône de maladie en sus de la limite de santé. Par exemple, une ville de 10 âmes aurait généralement besoin de 20 points de nourriture pour nourrir tous ses citoyens ; si la ville compte deux icônes de maladie de plus que les points de santé, elle aura besoin de 22 points de nourriture pour nourrir sa population. Évitez de faire grossir vos villes plus que leur santé peut le permettre : les villes qui sont trop malades ne disposeront pas de suffisamment de nourriture pour supporter leur citoyens et ces derniers commenceront à mourir de faim.

Affichage de bonheur



L'affichage de bonheur, sous l'affichage de santé, montre le nombre de Visages heureux et de Visages tristes de la ville. Dans un processus similaire à la maladie, chaque point de population ajoute un visage triste (indiqué par l'icône rouge de malheur) à une ville. D'autres visages tristes pourront apparaître dans une ville à la suite d'une longue guerre ou dans des villes habitées par des peuples de différentes nationalités. [Roulement] l'icône de visage triste pour voir toutes les sources de malheur d'une ville.

Vous pourrez combattre le malheur en ajoutant des visages heureux, indiqués par une icône jaune de visage souriant près de l'icône de visage triste. Les villes peuvent obtenir des visages joyeux supplémentaires d'une religion, de certains bâtiments comme des temples et des colysées, de ressources gratifiantes comme les fourrures ou les teintures, et de nombreuses autres sources. (N'oubliez pas que vous pouvez obtenir des ressources par le commerce et de sources domestiques.) [Roulement] l'icône de visage heureux pour voir d'où provient le bonheur de la ville.

Une ville possédant plus de visages heureux que de visages tristes, ou un nombre égal des deux, ne subit aucun effet inhabituel. Les citoyens des villes qui comptent plus de visages tristes que de visages heureux sont malheureux – un par visage triste en sus du nombre de visages heureux (une ville comptant 7 visages heureux et 9 visages tristes comptera 2 citoyens malheureux). Les citoyens malheureux consomment de la nourriture comme les gens heureux, mais refusent de travailler et n'apportent rien à votre civilisation. Dans les cas extrêmes, la famine peut s'installer car les citoyens malheureux refuseront de travailler dans les champs pour accroître les stocks de nourriture. Comme les citoyens malheureux ne font que consommer les stocks de nourriture de la ville, il n'est généralement pas recommandé de laisser vos villes dépasser leur limite de bonheur, même si la ville possède suffisamment de nourriture pour se le permettre.

Liste des religions

À la droite du boni de défense de la ville, vous trouverez la liste des religions de la ville qui indique toutes les religions présentes dans la ville. Si cette ville est la Ville sainte d'une religion, l'icône de cette dernière sera accompagnée d'une étoile dorée. Vous pouvez voir tous les effets qu'exerce une religion sur la ville en [roulement] son icône.

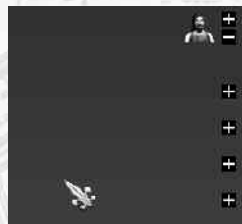
Case des ressources

La case des ressources se trouve sous la liste des religions. Cette case est divisée en trois sections : (de gauche à droite) toutes les ressources stratégiques, de santé et de bonheur auxquelles la ville a accès. Pour que la ville puisse accéder à une ressource, celle-ci doit être approuvée et se trouver dans le « rayon » de cette ville ou directement reliée à elle par une route, un chemin de fer, une rivière ou une côte. Pour recevoir les avantages des ressources acquises par le commerce, la ville doit être reliée à la capitale de votre civilisation par un réseau commercial (voir à la page 72). Une icône apparaît dans la case des ressources pour chaque ressource présente dans la ville ; si vous possédez plus d'un même type de ressource, un chiffre apparaît près de celle-ci pour indiquer le nombre de ressources que votre civilisation possède.



Affichage des spécialistes

L'affichage des spécialistes apparaît directement sous la case des ressources. Cet affichage comprend six faces accompagnées ou non des signes de plus (+) et de moins (-) ; de haut en bas, les spécialistes sont l'ingénieur, le commerçant, le scientifique, l'artiste, le prêtre et le citoyen. Si vous avez rassemblé des grands personnages dans une ville pour former un super spécialiste (voir la section sur les grands personnages à la page 91), ceux-ci apparaissent sous les images des spécialistes normaux.



Au début de la partie, le citoyen est le seul spécialiste que vous pouvez créer - celui-ci ajoute un point de production à la ville. À mesure que votre ville construit d'autres bâtiments, vous pouvez avoir accès à d'autres spécialistes ; par exemple, la bibliothèque permet à la ville de créer deux scientifiques et un temple permet de créer un prêtre. Notez également que le système de castes permet à une ville de créer des nombres illimités de commerçants, de scientifiques et d'artistes, que la ville possède ou non les bâtiments normalement nécessaires pour les créer.

Pour créer un spécialiste, cliquez sur l'une des tuiles exploitées sur la carte de la ville (ces tuiles sont encadrées en blanc). Cette

opération élimine l'un des points de population de la ville qui travaille aux champs et crée un citoyen. Vous pouvez alors cliquer sur le signe plus (+) près de l'un des autres spécialistes pour que le citoyen devienne ce spécialiste. Pour supprimer un spécialiste, cliquez sur le signe moins (-) près de son nom ; le spécialiste redevient alors un citoyen (et vous pouvez alors cliquer sur une tuile de la carte pour retourner ce citoyen au travail).

Vous devez vous rappeler que les spécialistes ont besoin de deux unités de nourriture ; si vous créez un trop grand nombre de spécialistes, la famine pourra s'abattre sur la ville. En règle générale, les villes qui disposent d'énormes stocks de nourriture pourront posséder le plus grand nombre de spécialistes.

Tous les spécialistes, à l'exception des citoyens, créent également des points Grand personnage ; consultez la section qui suit pour en savoir plus à ce sujet.

Barre des points Grand personnage

La barre des points Grand personnage, directement sous l'affichage des spécialistes indique l'état d'avancement d'un projet Grand personnage d'une ville. Tous les spécialistes, à l'exception du citoyen produisent des points menant à la création de grands personnages - le type de points produits doit correspondre au type de spécialiste. Autrement dit, les ingénieurs produisent des points pour la création de grands ingénieurs, les prêtres mènent aux grands prophètes, etc. Dans des conditions normales, chaque spécialiste produit 3 points Grand personnage à chaque tour, mais ce nombre peut être accru par certains traits de chef d'état, merveilles et autorités civiques. Les merveilles produisent aussi un petit nombre de points Grand personnage.

La barre des points Grand personnage indique si votre ville est sur le point ou non de produire un grand personnage. La barre commence à 0 et, quand elle se remplit complètement, un grand personnage apparaît dans la ville. La barre affiche le nombre de points Grand personnage produits à chaque tour ; [roulement] la barre pour connaître le nombre exact de points accumulés et combien sont encore nécessaires, de même que les chances de produire chaque type de grand personnage. Si vous voulez produire un type particulier de grand personnage, essayez de créer un plus grand nombre des spécialistes associés à ce grand personnage (par exemple, des commerçants pour un grand commerçant ou des artistes pour un grand artiste).

Carte miniature

La carte miniature standard de l'écran de jeu principal apparaît aussi à l'écran de ville, sous la barre des points Grand personnage. La carte miniature indique où se trouve la ville que vous regardez.



Menu de gestion de ville

La petite case à la gauche de la carte miniature renferme le menu de gestion de ville, lequel donne accès à deux fonctions distinctes. D'abord, il renferme les options de production « accélérée » de la ville et ensuite il contient les commandes du gouverneur de la ville.



Le bouton Recruter se trouve à la partie supérieure du menu de gestion de ville ; cliquez sur ce bouton pour recruter une unité libre pour aider à défendre la ville. Le recrutement exige une autorité civique nationale, réduit la population de la ville et produit le malheur, alors utilisez-le judicieusement.

Les deux options de production accélérée se trouvent sous le bouton Recruter. Le bouton de gauche exige l'autorité civique Esclavage et sacrifie une partie de la population de la ville pour terminer la production. Le bouton de droite exige l'autorité civique Suffrage universel ainsi qu'une dépense d'or pour accélérer la production. Chacun de ces boutons s'allume seulement si les autorités civiques appropriées sont utilisées ; autrement, ils sont grisés et ne peuvent être utilisés. [Roulement] chaque bouton pour en savoir plus sur leurs coûts.

Les huit boutons du bas permettent d'interagir avec le gouverneur et de donner des instructions sur la façon dont la ville doit être dirigée. Le bouton avec marteau au centre d'un cercle est la commande Automatisation de production ; cliquez sur ce bouton pour permettre au gouverneur de contrôler la production de la ville. (Mais attention : le gouverneur peut ne pas faire les mêmes choix que vous !) Le bouton circulaire à droite est la commande d'automatisation du citoyen ; cliquez sur ce bouton pour permettre au gouverneur de gérer comme bon lui semble les points de population de la ville.

Le gouverneur tentera généralement d'adopter un mélange équilibré de nourriture, production et commerce, mais vous pouvez le commander également à l'aide des six petits boutons au bas du menu de gestion de ville. Le bouton Accentuer la

nourriture ordonne au gouverneur de se concentrer sur la croissance, le bouton Accentuer la production lui ordonne de se concentrer sur le nombre maximum de marteaux et le bouton Accentuer le commerce, sur l'augmentation maximale du commerce. En dessous, on trouve le bouton Accentuer la recherche (axé naturellement sur la science), le bouton Accentuer les grands personnages (pour tenter de diriger le nombre maximum de spécialistes afin de créer davantage de grand personnages) et finalement le bouton Éviter la croissance (qui freine la croissance de la ville au niveau actuel ; il peut être préférable d'empêcher une ville de croître et de produire des citoyens malheureux). Vous pouvez aussi combiner ces boutons pour donner plusieurs ordres au gouverneur ; vous pouvez demander au gouverneur d'augmenter le nombre de grands personnages et d'éviter la croissance en même temps, par exemple.

Menu de construction de ville

Le menu de construction de ville se trouve au bas de l'écran de ville, à la gauche du menu de gestion de la ville. C'est là que vous pouvez choisir la prochaine construction de la ville : une unité, un bâtiment ou une merveille.



Vous pouvez faire défiler le menu de construction de ville ; ce menu contient une liste des icônes de tout ce que la ville peut construire, en commençant par les unités, puis les bâtiments, les merveilles et (éventuellement) des pièces de vaisseau spatial. Certaines de ces icônes peuvent être grisées, ce qui indique que votre ville doit remplir une certaine exigence pour le construire. [Roulement] l'icône pour apprendre ce dont la ville a besoin pour le produire. (Vous pouvez aussi [roulement] toute icône éclairée pour en savoir plus sur elles.)

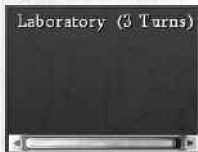
Fenêtre Portrait

À la gauche de menu de construction de ville, vous trouverez la fenêtre Portrait qui présente une image tridimensionnelle de ce que la ville construit.



File de production de la ville

La file de production de la ville se trouve à la gauche de la fenêtre Portrait, dans le coin inférieur gauche du menu de ville. Cette liste énumère tous les différents projets de la ville ; le projet en cours figure en haut. En règle générale, une seule tâche est attribuée à la ville, mais vous pouvez dresser une liste de construction que suivra le gouverneur de la ville en [majuscule-clic] sur les articles dans le menu de construction de ville. À la fin de chaque projet, le suivant dans la file avance et prend sa place. Pour supprimer un projet de la file de production, cliquez sur celui-ci avec la souris.



Affichage de culture

Au-dessus de la fenêtre Portrait et de la file de production de la ville, l'affichage de culture indique la culture que la ville produit. L'affichage de culture indique le rythme auquel la culture est accumulée à chaque tour et affiche un mot pour indiquer le niveau de culture actuel de la ville – Aucune, Pauvre, Naissante, etc. – chaque niveau de culture accorde à la ville un boni de défense de 20 %.

[Roulement] l'affichage de culture pour voir le niveau réel de culture de la ville et ce qu'il manque pour atteindre le niveau suivant.

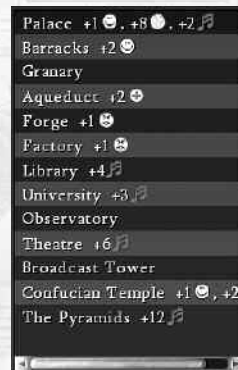
Nationalité de ville

100% Incan

Directement au-dessus de l'affichage de culture, on trouve la nationalité de la ville, un pourcentage de citoyens de votre nationalité dans la ville. (Rappelez-vous que les personnes de nationalités étrangères deviendront malheureuses si vous déclarez la guerre à leur civilisation.)

Tableau des bâtiments de ville

La plus grande partie de la gauche de l'écran de ville est occupé par le tableau des bâtiments de la ville, une liste de tous les bâtiments et merveilles de la ville. Ce tableau affiche la culture, l'or ou les visages heureux ajoutés par chaque bâtiment/merveille ; vous pouvez en savoir plus sur chacun en [roulement] sur eux.



Liste des revenus du commerce

Arbela +2
Visigoth +2
Tarsus +2

Un affichage de toutes les routes commerciales de la ville, la liste des revenus du commerce, apparaît au-dessus du tableau des bâtiments de la ville. Les routes commerciales de

Civilization IV sont produites automatiquement entre les villes et chaque ville forme les routes commerciales le plus rentables possibles. Au début de la partie, chaque ville peut posséder une seule route commerciale, mais de nouveaux bâtiments, technologies, merveilles et certaines autorités civiques permettent d'augmenter le nombre de routes commerciales qu'une ville peut posséder. Les routes commerciales peuvent mener aux villes de votre propre civilisation ou vers des villes de civilisations étrangères ; les routes commerciales étrangères sont essentiellement toujours plus lucratives, mais exigent la signature d'une convention de frontières ouvertes avec les autres civilisations. Certains bâtiments, comme les ports, peuvent accroître les revenus tirés des routes commerciales.

Les routes commerciales accroissent le commerce de base d'une ville (voir à la page 156 pour en savoir plus sur la façon de convertir le commerce de base en coupes d'or et de science). Une ville qui possède trois routes commerciales qui rapporte chacune 10 points de commerce obtient 30 autres points de commerce de base pouvant être appliqués à la science, à la santé ou à la culture. Si votre civilisation signe un certain nombre de conventions de frontières ouvertes, les revenus des routes commerciales peuvent augmenter considérablement et contribuer à accélérer la recherche scientifique de votre civilisation.

Entretien de ville Maintenance: =====>

L'affichage d'entretien de la ville apparaît tout juste au-dessus de la liste des revenus de commerce. En résumé, cet affichage indique ce qu'il en coûte à votre civilisation pour entretenir cette ville. Votre capitale commence avec des frais d'entretien de 0, mais l'entretien coûte de plus en plus cher en or à mesure que vous fondez d'autres villes. Les frais d'entretien proviennent de deux sources différentes : la distance de la ville par rapport à la capitale et le nombre total de villes dans votre civilisation. [Roulement] l'affichage d'entretien de la ville pour voir ce qui fait monter les frais d'entretien de cette ville.

Vous pouvez gérer les frais d'entretien de la ville de plusieurs façons. L'une des meilleures consiste à bâtir des palais de justice dans la plupart des villes. Chaque palais de justice réduit de 50 % les frais d'entretien de sa ville. En bâtissant suffisamment de palais de justice, votre civilisation pourra également construire le Palais interdit, lequel agit comme une seconde capitale et contribue à contrôler les frais d'entretien engendrés par l'éloignement de vos villes de la capitale.

Finalement, l'autorité Propriété d'état élimine tous les frais d'entretien attribuables à l'éloignement de la capitale.

Notez que les palais de justice et la Propriété d'état sont difficilement accessibles au début de la partie et que vous devez toujours veiller à ne pas faire croître votre civilisation au-delà de ses moyens. Une expansion trop grande et trop rapide taxera considérablement vos réserves d'or et réduira le rythme auquel votre civilisation effectuera ses travaux de recherche.

Pourcentages d'investissements



Dans le coin supérieur gauche de l'écran de ville, vous trouverez les pourcentages d'investissements : un pour la recherche et un pour l'or et (plus tard) un pour la culture. Ce sont les mêmes pourcentages d'investissements qui apparaissent à l'écran principal (vous pouvez les rajuster ici à l'écran de ville, de même qu'à l'écran principal). L'écran de ville montre exactement combine de points de recherche, d'or et de culture sont produits dans cette ville particulière à l'aide des pourcentages d'investissements actuels. Les pourcentages déterminent le commerce total que la ville effectue dans chaque catégorie.

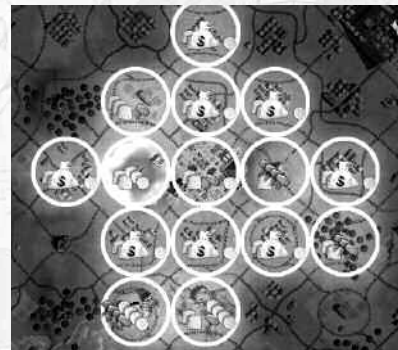
Comme d'habitude, [roulement] chaque pourcentage

d'investissements pour voir une répartition plus détaillée du commerce de la ville. Par exemple, disons que le commerce total d'une ville est de 30, à raison de 80 % en science et 20 % en richesse, que la ville possède une bibliothèque (+25 % recherche) et un scientifique (+3 points de recherche). [Roulement] les pourcentages d'investissements pour apprendre que la ville produit 6 points d'or à chaque tour ($20 \% \text{ de } 30 = 6$) et 24 points de recherche de base ($80 \% \text{ de } 30 = 24$), pour un total de 34 points de recherche après qu'on ait tenu compte de la bibliothèque et du scientifique ($(24 + 3) \times 1,25 = 33,75$).

Si vous accroissez le montant que votre civilisation investit dans la culture, vous ajoutez 1 visage heureux à chacune de vos villes, et davantage si les villes comptent des théâtres, des tours de transmission ou des colysées.

Carte de la ville

La grande carte qui occupe une grande partie du centre de l'écran est la carte de la ville. C'est ici que vous pouvez manuellement choisir les tuiles du territoire de la ville dans lesquelles vous souhaitez que sa population travaille. Si



vous gérez intelligemment les tuiles de votre ville qui sont exploitées, votre civilisation connaîtra une croissance et un développement phénoménaux. Pour chaque point de population que possède votre ville, vous pouvez choisir une tuile à exploiter (vous pouvez aussi y affecter des spécialistes si vous désirez ; voir ci-dessus). Les tuiles exploitées sont indiquées par de grands cercles blancs.

Chaque tuile produit une certaine quantité de nourriture, de production et de commerce. Une nourriture abondante permettra à votre ville de croître plus rapidement, une plus grande production lui permet de construire plus rapidement, plus de commerce accélère la recherche – vous décidez ce qui est plus important à tout point de la partie.

N'oubliez pas que vous n'êtes pas obligé d'affecter manuellement votre population aux tuiles exploitées ; le gouverneur de la ville peut le faire pour vous automatiquement. S'ils ont à décider, les gouverneurs essaient généralement d'adopter une approche équilibrée entre la nourriture, la production et le commerce, mais vous pouvez lui donner d'autres ordres par le menu de gestion de la ville (voir à la page 152).

Pour changer les tuiles que votre ville exploite, cliquez sur l'une des tuiles entourée d'un cercle blanc. Cette opération retire cette population des tuiles exploitées et crée un citoyen. Cliquez ensuite de nouveau sur la tuile que la ville doit exploiter ; le citoyen retourne alors sur la nouvelle tuile que vous voulez exploiter.

Liste des unités



Les unités qui sont stationnées dans une ville apparaissent au bas de la carte de la ville. Vous pouvez voir les statistiques de chaque unité en [roulement] son icône. S'il y a plus d'unités que l'écran ne peut en contenir, cliquez sur les signes plus (+) et moins (-) pour les faire défiler toutes.

CIVILISATIONS

Voici une liste de toutes les civilisations représentées dans ce jeu, de même que les unités, chefs et traits psychologiques des chefs uniques à chacune des civilisations.

TRAITS PSYCHOLOGIQUES

Chaque chef possède deux « traits » qui lui confèrent des aptitudes spéciales dans le jeu. Les traits psychologiques sont :

Agressif

Effet : Promotion gratuite (Combat I) pour toutes les unités de mêlée et poudre à canon.

Construction à 1/2 du coût de production : Casernes, cales sèches

Imaginatif

Effet : +2 points de culture par tour par ville.

Construction à 1/2 du coût de production : Colysée, théâtre

Expansif

Effet : +2 points de santé par ville

Construction à 1/2 du coût de production : Grenier, port

Financier

Effet : +1 point de commerce sur les espaces produisant 2 points de commerce ou plus.

Construction à 1/2 du coût de production : Banque

Diligent

Effet : +50 % production de merveilles

Construction à 1/2 du coût de production : Forge

Organisé

Effet : --50 % frais d'entretien d'autorité civique.

Construction à 1/2 du coût de production : Palais de justice, phare

Philosophique

Effet : +100 % taux de natalité de grands personnages.

Construction à 1/2 du coût de production : Université

Spirituel

Effet : Aucune anarchie

Construction à 1/2 du coût de production : Temples

LISTE DES CIVILISATIONS

Voir la base Civilopédia pour connaître l'histoire de chaque civilisation.



Empire Américain

Technologies initiales : Agriculture, pêche

Unité unique : Navy Seal (remplace la marine)

Chef 1 : Roosevelt

Trait psychologique : Diligent

Trait psychologique : Organisé

Autorité civique préférée : Suffrage universel

Chef 2 : Washington

Trait psychologique : Financier

Trait psychologique : Organisé

Autorité civique préférée : Suffrage universel



Empire Arabe

Technologies initiales : Mysticisme, la roue

Unité unique : Archer à dos de chameau (remplace chevalier)

Chef : Saladin

Trait psychologique : Philosophie

Trait psychologique : Spirituel

Autorité civique préférée : Théocratie



Empire Aztèque

Technologies initiales : Mysticisme, chasse

Unité unique : Jaguar (remplace épéiste)

Chef : Montezuma

Trait psychologique : Agressif

Trait psychologique : Spirituel

Autorité civique préférée : État policier



Empire Chinois

Technologies initiales : Agriculture, exploitation minière

Unité unique : Cho-Ko-Nu (remplace arbalétrier)

Chef 1 : Mao Zedong

Trait psychologique : Philosophique

Trait psychologique : Organisé

Autorité civique préférée : Propriété de l'état

Chef 2 : Qin Shi Huang

Trait psychologique : Diligent

Trait psychologique : Financier

Autorité civique préférée : État policier



Empire Égyptien

Technologies initiales : La roue, agriculture

Unité unique : Chariot de guerre (remplace le chariot)

Chef : Hatshepsut

Trait psychologique : Spirituel

Trait psychologique : Imaginatif

Autorité civique préférée : Règne par l'hérédité



Empire Anglais

Technologies initiales : Pêche, exploitation minière

Unité unique : Habit rouge (remplace carabinier)

Chef 1 : Élisabeth

Trait psychologique : Philosophie

Trait psychologique : Financier

Autorité civique préférée : Liberté de religion

Chef 2 : Victoria

Trait psychologique : Expansif

Trait psychologique : Financier

Autorité civique préférée : Représentation



Empire Français

Technologies initiales : La roue, agriculture

Unité unique : Mousquetaire (remplace fantassin)

Chef 1 : Louis XIV

Trait psychologique : Diligent

Trait psychologique : Imaginatif

Autorité civique préférée : Règne par l'hérédité

Chef 2 : Napoléon

Trait psychologique : Agressif

Trait psychologique : Diligent

Autorité civique préférée : Représentation



Empire Allemand

Technologies initiales : Chasse, exploitation minière

Unité unique : Blindé (remplace char d'assaut)

Chef 1 : Bismarck

Trait psychologique : Expansif

Trait psychologique : Diligent

Autorité civique préférée : Représentation

Chef 2 : Frederick

Trait psychologique : Philosophique

Trait psychologique : Imaginatif

Autorité civique préférée : Suffrage universel



Empire Grec

Technologies initiales : Pêche, chasse

Unité unique : Phalanstérien (remplace lancier)

Chef : Alexandre

Trait psychologique : Philosophique

Trait psychologique : Agressif

Autorité civique préférée : Règne par l'hérédité



Empire Inca

Technologies initiales : Agriculture, mysticisme

Unité unique : Quechua (remplace guerrier)

Chef : Huayna Capac

Trait psychologique : Agressif

Trait psychologique : Financier

Autorité civique préférée : Règne par l'hérédité



Empire Indien

Technologies initiales : Mysticisme, exploitation minière

Unité unique : Travailleur rapide (remplace travailleur)

Chef 1 : Asoka

Trait psychologique : Spirituel

Trait psychologique : Organisé

Autorité civique préférée : Suffrage universel

Chef 2 : Gandhi

Trait psychologique : Spirituel

Trait psychologique : Diligent

Autorité civique préférée : Suffrage universel



Empire Japonais

Technologies initiales : Pêche, la roue

Unité unique : Samouraï (remplace massier)

Chef : Tokugawa

Trait psychologique : Agressif

Trait psychologique : Organisé

Autorité civique préférée : Mercantilisme



Empire Malinais

Technologies initiales : La roue, exploitation minière

Unité unique : Escarmoucheur (remplace archer)

Chef : Mansa Musa

Trait psychologique : Spirituel

Trait psychologique : Financier

Autorité civique préférée : Marché libre



Empire Mongolien

Technologies initiales : Chasse, la roue

Unité unique : Keshik (remplace archer à cheval)

Chef 1 : Genghis Khan

Trait psychologique : Agressif

Trait psychologique : Expansif

Autorité civique préférée : État policier

Chef 2 : Kublai Khan

Trait psychologique : Agressif

Trait psychologique : Imaginatif

Autorité civique préférée : Règne par l'hérédité



Empire Perse

Technologies initiales : Agriculture, chasse

Unité unique : Immortel (remplace chariot)

Chef : Cyrus

Trait psychologique : Expansif

Trait psychologique : Imaginatif

Autorité civique préférée : Représentation



Empire Romain

Technologies initiales : Pêche, exploitation minière

Unité unique : Prétorien (remplace épéiste)

Chef : Jules César

Trait psychologique : Expansif

Trait psychologique : Imaginatif

Autorité civique préférée : Représentation



Empire Russe

Technologies initiales : Chasse, exploitation minière

Unité unique : Cosaque (remplace cavalerie)

Chef 1 : Catherine

Trait psychologique : Imaginatif

Trait psychologique : Financier

Autorité civique préférée : Règne par l'hérédité

Chef 2 : Peter

Trait psychologique : Philosophique

Trait psychologique : Expansif

Autorité civique préférée : État policier



Empire Espagnol

Technologies initiales : Pêche, mysticisme

Unité unique : Conquistador (remplace chevalier)

Chef : Isabelle

Trait psychologique : Spirituel

Trait psychologique : Expansif

Autorité civique préférée : État policier

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

À mesure que vous maîtriserez le jeu, vous pourrez augmenter le niveau de difficulté pour relever de plus grands défis. Cette section explique en détails ce qui se produit réellement quand vous changez le niveau de difficulté.

RÉGLAGE DU NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Les difficultés varient de Colon (utilisé pour le tutoriel) à Noble (le niveau de difficulté par défaut), puis éventuellement Divinité (un niveau quasi impossible !). Vous choisissez le niveau de difficulté au début de chaque partie. Vous ne pourrez changer le niveau de difficulté après le début de la partie. (Pour jouer une partie personnalisée, vous pouvez choisir le niveau de difficulté en changeant vos propres paramètres dans le menu déroulant.)

EFFETS D'UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ SUPÉRIEUR

Vous remarquerez les effets suivants si vous augmentez le niveau de difficulté.

Barbares

Aux niveaux inférieurs, vos unités profitent d'avantages considérables lors des combats contre les animaux et unités barbares. Plus la difficulté augmente, plus ces bonis de combat diminuent jusqu'à ce qu'ils disparaissent complètement. De plus, les barbares apparaissent plus souvent et en plus grand nombre aux niveaux supérieurs – et ils commencent à apparaître plus rapidement.

Unités gratuites

Vous recevez un plus grand nombre « d'unités gratuites » aux niveaux inférieurs ; autrement dit, vous pouvez construire un plus grand nombre d'unités avant de devoir payer de l'or pour les

supporter. Ce nombre diminue à mesure que le niveau de difficulté augmente.

Recherche

La recherche technologique est moins dispendieuse aux niveaux inférieurs de difficulté, et plus dispendieuse aux niveaux supérieurs.

Frais d'entretien

Les frais d'entretien, frais d'autorités civiques et l'inflation augmentent également avec le niveau de difficulté. Résultat : vous devrez surveiller davantage votre budget aux niveaux supérieurs de difficulté.

Santé et de bonheur

Toutes vos villes commencent toujours avec un certain degré de santé et de bonheur. Ce degré diminue plus le niveau de difficulté augmente ; par exemple, les villes commencent avec 3 points de santé et 6 de bonheur au niveau Chef, mais seulement 1 point de santé et 3 de bonheur au niveau Divinité. Vos villes atteignent donc beaucoup plus tôt la limite des points de santé et de bonheur aux niveaux supérieurs.

Pénalités d'intelligence artificielle

Le niveau de difficulté influe sur la rapidité avec laquelle les civilisations AI se développent et s'étendent. Aux niveaux inférieurs, les civilisations AI mettent plus de temps à former les unités, à construire des bâtiments et des merveilles, à faire croître leurs villes et la recherche technologique. Au niveau Noble, elles jouent aux mêmes conditions que les joueurs humains et, aux niveaux supérieurs, elles reçoivent des remises.

Primes AI

Aux niveaux supérieurs de difficulté, la civilisation AI commence à recevoir des unités supplémentaires au début de la partie. Le niveau de difficulté augmente de façon marquée en raison du travailleur gratuit que les civilisations AI reçoivent au niveau Monarque, des 2 travailleurs gratuits qu'elles reçoivent au niveau Immortel et du colon gratuit qu'elles obtiennent au niveau Divinité. Les civilisations AI commencent aussi avec des technologies supplémentaires aux niveaux supérieurs.

Villages tribaux

Les résultats que vous obtenez quand vous pénétrez dans des villages tribaux font aussi augmenter le niveau de difficulté ; autrement dit, vous recevrez vraisemblablement un avantage intéressant aux niveaux inférieurs. Notez que vous ne recevrez un colon ou un travailleur d'un village aux niveaux Seigneur de la guerre ou inférieurs.

L'ÉCRAN OPTIONS

L'écran « Options » permet de personnaliser de nombreux aspects de *Civilization IV*, dont l'information de jeu affichée, l'activation des unités, les touches de raccourci, les détails graphiques et sonores et le chrono de jeu.

ATTEINDRE L'ÉCRAN OPTIONS

Appuyez sur [Ctrl-o] pour appeler l'écran Options. Ou appuyez sur la touche [Esc] à l'écran principal, puis cliquez sur le bouton "Écran Options".

ORGANISATION DE L'ÉCRAN OPTIONS

L'écran Options se compose de quatre sections distinctes – Jeu, Entrée, Graphiques, Audio et Chrono. À l'ouverture de l'écran Options, vous voyez la section « Jeu ». [Clic] sur les boutons marqués au haut de l'écran pour sélectionner les sections. En plus des boutons de section, vous trouverez un bouton menant au menu « Gestion de profil ».

GESTION DE PROFIL

Si vous partagez votre ordinateur avec d'autres joueurs, chaque joueur peut créer un « profil » distinct lui permettant de programmer et de sauvegarder ses propres paramètres d'options.

L'ÉCRAN DE JEU

Cet écran permet d'activer et de désactiver diverses options d'affichage et d'aide. Les boutons des options actives sont cochés ; ceux des options inactives ne sont pas cochés. [Clic] sur un bouton d'option pour activer ou désactiver cette option.

[Roulement] une option pour en savoir davantage à son sujet.

MENU DES GRAPHIQUES

Ce menu permet d'ajuster les graphiques du jeu en fonction de votre ordinateur et de votre carte graphique. [Roulement] les options pour en savoir plus à leur sujet.

ÉCRAN AUDIO

L'écran Options audio permet de régler la sortie sonore du jeu selon vos préférences personnelles. Encore une fois, [Roulement] les options pour en savoir plus à leur sujet.

ÉCRAN DE CHRONO

L'écran Options de chrono permet de mettre un chrono en marche et de l'arrêter pour déterminer le temps de jeu, de même que programmer une sonnerie pour indiquer d'arrêter de jouer et de retourner au travail. Ou manger. [Roulement] les entrées pour vous familiariser avec leur fonctionnement.

L'ÉCRAN JEU PERSONNALISÉ

L'écran de jeu personnalisé permet de « peaufiner » votre jeu *Civilization IV*. Cet écran permet généralement avant tout de vous aider à créer des parties à plusieurs joueurs, mais vous pouvez aussi réaliser de belles choses en solitaire.

LE MENU JOUEURS

Le menu Joueurs permet de choisir le nombre de civilisations à chaque partie. Vous pouvez également choisir les civilisations que vous affronterez.

Menu Joueur

Votre nom apparaît toujours dans la case supérieure (en supposant que vous avez créé la partie). Vous pouvez programmer les cases suivantes à l'un de trois paramètres :

Ouvert : D'autres joueurs humains peuvent jouer. Voir « Parties à plusieurs joueurs » pour plus de détails.

AI : Joué par une intelligence artificielle (standard dans une partie à joueur unique).

Fermé : Personne ne joue dans cette case.

LIMITES DE TAILLE DE PARTIE

Le nombre maximal de civilisations dans une partie est déterminé par les dimensions de la carte. Vous pouvez jouer contre un moins grand nombre de AI en programmant une ou plusieurs cases de joueurs à « fermé ».

Menu Affectation d'équipe

Ce menu permet « d'enfermer » plusieurs civilisations dans des alliances permanentes. Pour ce, affectez les deux civilisations au même « numéro d'équipe ». Par exemple, vous pourriez jouer une partie à six civilisations à laquelle prennent part trois équipes de deux civilisations.

ALLIANCES FERMES

Pendant la partie, les membres des équipes partagent la ligne de vue, les effets des merveilles et la recherche technologique. Ils partagent également la victoire et la défaite. Les membres des équipes partagent aussi des frontières ouvertes et ne peuvent se déclarer la guerre. Si un membre déclare la guerre à une autre civilisation, tous les membres seront en guerre. Cette tactique, particulièrement utile lors des parties à plusieurs joueurs, peut aussi rendre le jeu fort intéressant en mode joueur unique.

Menu Choisir un chef

Vous pouvez choisir les chefs qui apparaîtront durant la partie. Vous pouvez aussi laisser un certain élément de hasard.

Menu Choisir la difficulté

Vous choisissez le niveau de difficulté de la partie. Vous pouvez seulement choisir les niveaux de difficulté des joueurs humains (ceux marqués « ouvert »).

Autres boutons

Certaines cartes ou certains scénarios peuvent permettre de prendre d'autres décisions concernant le déroulement de votre partie. Visitez le site *Web Civilization IV* pour télécharger de nouvelles cartes et de nouveaux scénarios.

PROFIL DE PARTIE

Cette zone de l'écran est divisée en deux sections : « Paramètres » et « Options ». [Clic] sur les onglets pour passer d'une section à l'autre.

Paramètres

Vous pouvez ici choisir exactement le style de jeu que vous voulez adopter (comme quand vous programmez une partie ordinaire). « Paramètres » est divisé en deux catégories :

CARTE

Choisissez le style de carte de la partie.

DIMENSIONS DE CARTE

Déterminez les dimensions de la carte.

CLIMAT

Déterminez le climat de votre monde.

ÈRE DE LA PARTIE

Décidez dans quelle période historique vous voulez commencer la partie. (Les parties standard commencent dans la période « Antiquité ». Choisissez une période ultérieure pour commencer la partie avec des civilisations qui possèdent des technologies plus avancées.)

VITESSE DE JEU

Les modes « Épopée », « Normal » et « Rapide » sont disponibles.

Options

Cet écran permet de modifier certaines règles de jeu afin de vivre une expérience de jeu plus variée. Par exemple, si vous choisissez de jouer une partie avec l'option « Toujours en guerre », toutes les civilisations seront toujours en guerre les unes contre les autres. Aucune convention de frontières ouvertes ne sera signée, aucun échange de technologie ne sera permis, aucune paix ne sera possible, etc. – les civilisations seront condamnées à combattre sans fin.

[Roulement] chaque option pour en savoir davantage à ce sujet.

QUITTER L'ÉCRAN

Bouton « Retour »

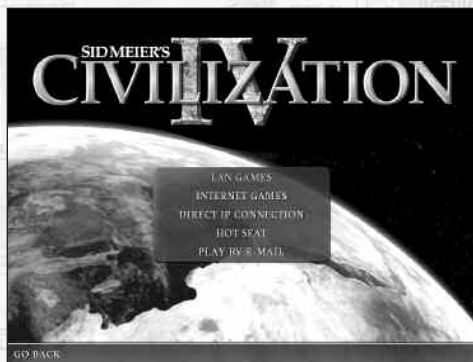
[Clic] ce bouton pour retourner au menu principal. Aucune partie personnalisée ne pourra commencer.

Bouton « Lancer »

[Clic] ce bouton pour lancer votre partie personnalisée !

PARTIES À JOUEURS MULTIPLES

Les parties à plusieurs joueurs vous permettent de mettre vos aptitudes à l'épreuve contre de vrais adversaires humains dans divers formats. Compte tenu du temps que vous êtes prêt à consacrer et à la proximité de vos partenaires de jeu, vous choisissez de jouer sur votre réseau local, sur l'Internet, par courriel ou tous sur la même machine. Si vous jouez sur votre réseau local ou sur l'Internet, vous pouvez aussi choisir les tours traditionnels ou le mouvement simultané.



LE MENU PLUSIEURS JOUEURS

Au menu principal. [Clic] Plusieurs joueurs pour ouvrir ce menu. Vous trouverez ici les entrées suivantes :

Parties en réseau local

[Clic] cette option pour jouer une partie sur votre réseau local. À l'écran de programmation, vous pouvez soit utiliser les boutons de gauche pour commencer une nouvelle partie ou un nouveau scénario ou charger une partie antérieure. Si vous tentez de vous joindre à une partie, la liste à droite affichera toutes les parties visibles sur votre réseau. [Clic] la partie à laquelle vous aimeriez participer pour la mettre ne surbrillance, puis [clic] le bouton « Joindre la partie » pour commencer. [Clic] « Rafraîchir la liste » pour mettre la liste des parties à jour

Parties sur Internet

[Clic] cette option pour jouer une partie sur l'Internet par GameSpy. La première fois que vous choisissez cette option, vous

devez ouvrir une session de GameSpy. Vous pouvez soit utiliser un compte existant ou en ouvrir un nouveau. À l'écran de programmation, vous pouvez soit utiliser les boutons de gauche pour commencer une nouvelle partie ou un nouveau scénario ou charger une partie antérieure. Si vous tentez de vous joindre à une partie, la liste à droite affichera toutes les parties visibles sur votre réseau. [Clic] la partie à laquelle vous aimeriez participer pour la mettre ne surbrillance, puis [clic] le bouton « Joindre la partie » pour commencer. [Clic] « Rafraîchir la liste » pour mettre la liste des parties à jour. Vous verrez dans le coin inférieur gauche de l'écran une zone de conversation en ligne avec les personnes du lobby et l'affichage de droite montre qui se trouve actuellement dans le lobby. Vous verrez aussi un onglet permettant de suivre vos amis.

Connexion IP directe

[Clic] cette option pour jouer sur l'Internet en contournant les écrans du lobby GameSpy. L'écran suivant vous permet de créer une nouvelle partie ou un nouveau scénario ou de charger une partie déjà sauvegardée. Pour se joindre à une partie, les joueurs doivent connaître l'adresse IP de l'ordinateur hôte et l'entrer dans la case de texte de droite.

Sur la sellette

[Clic] cette option pour jouer une partie au cours de laquelle tous joueront à tour de rôle sur le même ordinateur. À la fin d'un tour, le joueur actif quitte la « sellette » et permet au joueur suivant de jouer son tour.

Jouer par courriel

[Clic] cette option pour jouer une partie « sur la sellette » où chacun joue sur un ordinateur différent, dans des endroits différents. À la fin d'un tour, l'état de la partie est acheminé au joueur suivant qui l'achemine alors au suivant.

Après avoir navigué dans les écrans initiaux de chaque type de partie, les joueurs pourront régler leurs paramètres à l'écran, comme l'écran « Partie personnalisée ». Consultez la section précédente pour lire une description du fonctionnement de cet écran.

MODS

Sid Meier's Civilization IV a été conçu pour être la version *Civ* la plus modifiable jamais vue. Pour la toute première fois, nous fournirons au joueur tous les outils que nous utilisons nous-mêmes pour concevoir ce jeu. Selon votre niveau d'aptitudes, vous pourrez apporter toutes les modifications que vous voulez pour écrire le scénario ou la mod de vos rêves. Quatre niveaux sont offerts en fonction du niveau d'expérience et de confort de quiconque :

XML

Quiconque peut modifier un fichier texte peut rapidement commencer à utiliser les fichiers XML (Extensible Markup Language) pour facilement changer le texte et les règles simples du jeu. Vous pouvez modifier le texte diplomatique, ajouter une nouvelle autorité civique ou simplement modifier la valeur de combat ou de mouvement d'une unité.

Python

Vous pouvez ajouter des événements au jeu si vous connaissez le moins des techniques simples de simple scénarisation. Vous pourriez programmer un certain carré pour donner des points d'expérience à vos unités ou pour qu'un « tremblement de terre » détruise une chaîne de montagnes.

Constructeur de monde

Vous pouvez accéder à l'interface Constructeur de monde en tout temps pendant la partie. C'est ici que vous pourrez modifier la carte en plaçant le terrain, les rivières, les ressources et les améliorations comme bon vous semble. Vous pouvez aussi supprimer des unités ou des villes de la carte. Vous pouvez même ajuster la taille des villes, placer des endroits de départ ou modifier les technologies de départ avant de sauvegarder la carte comme un simple scénario que vous pouvez partager avec vos amis.

Trousse de développement logiciel de jeu et AI

Au début de 2006, nous livrerons un outils incroyablement puissant grâce auquel les programmeurs d'expérience pourront vraiment s'investir et peaufiner le joueur AI ou le mode de fonctionnement du jeu.

Ces descriptions ne sont que la pointe de l'iceberg. Consultez le dossier du jeu pour connaître les plus récentes mises à jour ainsi que les documents décrivant la façon d'utiliser ces caractéristiques et d'autres éléments excitants. De plus, continuez de visiter la page

d'accueil *Civ IV* pour connaître les nouvelles mises à jour, le contenu créé par les utilisateurs et les nouvelles mods officielles.

POSTFACES

PAR SOREN JOHNSON

Des occasions comme celle-ci ne se présentent pas tous les jours.

Il y a plusieurs années, quand j'avais quelque chose comme dix ans, je passais mes longues journées d'été à imaginer des jeux avec mon cousin Kjell. Un jour, nous avons imaginé un concept de jeu sur l'histoire du monde. Nous pourrions créer un tout nouveau monde ! Et pourrions prendre les traits de Chinois, de Romains ou d'Américains ! Il y aurait la diplomatie, et des combats, et la technologie, et l'exploration. Wow, ce serait le jeu le plus extraordinaire de tous les temps – imaginez si quelqu'un créait un tel jeu pour nos petits ordinateurs Apple ou Commodore !

Évidemment, nous n'étions pas les seuls à rêver d'un tel jeu. En fait, nous pouvions sentir après que Will Wright eut créé *SimCity* que quelqu'un devait aller plus loin et inclure le monde entier. Il ne fut donc pas surprenant que Sid Meier – un concepteur de jeux déjà célèbre – soit le premier à concevoir un tel jeu. *Civilization* a vu le jour en 1991, au grand plaisir de tous.

Je suis devenu accro de ce jeu à ma première année à l'université. Le jeu était en quelque sorte tout ce dont j'avais rêvé et une inspiration pour tout ce qui était possible par la suite. Tout était pertinent, puisqu'il s'agissait d'un jeu sur l'histoire de l'homme. Peu après mes années d'études, fondateur et chef de la direction de Firaxis Jeff Briggs m'a permis de contribuer à ses recherches sur *Civilization III*. Quelle expérience merveilleuse – une expérience pour laquelle je n'aurais jamais pu me préparer – nous avons ajouté quelques éléments nouveaux et fascinants à la série, plus particulièrement les ressources et la culture. Cependant, dès que le jeu a commencé à intéresser une nouvelle génération d'amateurs, une question était sur toutes les lèvres : « Pourquoi pas *Civilization IV* ? »

Eh bien... c'est une bonne question.

Il existe des milliers de façons de créer un jeu sur toutes les civilisations – nous avons la chance d'en créer un seul. D'abord, nous voulions créer un jeu autonome. Bien sûr, il s'agissait d'une suite d'un jeu existant, mais nous avions libre cours en termes de conception. Nous avons créé la base de codes à partir de rien ;

nous pouvions donc choisir les éléments de la série récupérables et les parties que nous pouvions retrancher.

Pourquoi les amateurs ont-ils aimé Civ ? Pour différentes raisons bien évidemment. Certaines tendances émergent toutefois : « Si je fais des recherches sur la poudre à canon, je pourrai construire des armées plus puissantes », « Si le capture cette ville, j'obtiendrai un nouveau luxe », « Si je construis les pyramides, mes villes connaîtront la prospérité » et – bien sûr – « Si je joue un seul autre tour... ». Le jeu par tours est à la base d'une série de mini-objectifs se chevauchant qui mènent généralement au même résultat : une très longue soirée de jeu. Nous savions donc que la structure par tours – contrairement à la structure en « temps réel » utilisée par certains jeux de stratégie – représentait un élément essentiel de la formule Civ.

Par ailleurs, qu'est-ce que les amateurs n'appréciaient pas de Civ ? Trop de microgestion trônait en tête de liste. Les émeutes urbaines furent les premières à partir. Au lieu de surveiller vos villes à chaque tour pour vous assurer que le désordre ne s'y installe soudainement, nous avons simplement programmé les citoyens mécontents pour qu'ils cessent de travailler. Au lieu d'un événement unique qui vous punit pour n'avoir pu solutionner une équation compliquée à chaque tour, des citoyens mécontents sont simplement devenus un facteur compensatoire de la croissance de votre civilisation. L'effet fut le même, mais la microgestion en moins.

Nous avons également ajouté un trop-plein de recherche et de production – c'est donc dire qu'au tour où votre ville termine la construction d'un nouveau bâtiment, la production supplémentaire « déborde » sur votre prochain projet. Dans les versions précédentes, ce trop-plein était gaspillé, ce qui incitait les joueurs à sauter d'un citoyen à l'autre à chaque tour pour éviter le gaspillage. Encore une fois, un simple changement permettait de maintenir l'ancien système par tours, moins la microgestion.

Nous avons également examiné la mécanique du jeu qui repoussait les nouveaux joueurs. Un problème commun était que les colons et les travailleurs consommaient la population – la ville pouvait avoir terminé la construction des unités, mais ceux-ci n'apparaissaient pas si la ville n'était pas de la taille exacte. Dans le jeu *Civ IV*, les villes cessent simplement de croître pendant la création des colons et des travailleurs (la nourriture est maintenant transformée en production). Ce changement mineur a permis d'éliminer une autre petite embûche qui paralysait les débutants.

Ensuite, nous avons identifié les éléments de base que nous

pouvions améliorer ou supprimer. Nous n'avons par exemple eu aucune difficulté à éliminer la pollution – tous les joueurs détestaient devoir conserver une multitude de travailleurs pour contrôler la pollution dans les temps modernes. En créant un système de santé complet, nous avons plutôt pu améliorer le système commercial en ajoutant des ressources de « nourriture » tout en proposant aux joueurs un nouveau défi à relever. Beaucoup de travailleurs ont par ailleurs été forcés au chômage.

De plus, la corruption et le gaspillage n'avaient jamais eu la faveur du public, mais nous avions toujours supposé qu'ils étaient des maux nécessaires. Nous avons décidé de recommencer à zéro et de simplement supprimer le caractère, puis voir comment le jeu évoluerait sans elles. Ce choix nous a menés sur des chemins intéressants et inattendus.

L'expression « étalement urbain infini » est bien connue de nos joueurs Internet. La meilleure stratégie du jeu *Civ* avait toujours consisté à construire autant de villes que possible. La corruption et le gaspillage empêchaient la construction des villes en rattachant des résultats négatifs à l'expansion – votre 20e ville était beaucoup moins productive que votre 10e. Dans la première version de *Civ III*, nous avons considérablement accru la corruption afin de – selon nous – supprimer une fois pour toutes l'étalement urbain infini.

Nous avions à la fois tort et raison ; le changement a mis fin à la construction du plus grand nombre possible de villes dans un espace aussi restreint que possible, mais ce fut également la plus grande récrimination des joueurs. Ces derniers n'aimaient pas voir leur production s'envoler – il n'y avait rien de plus désagréable que de fonder une ville pour simplement constater qu'elle ne produirait jamais plus d'une ressource par tour.

De nouvelles possibilités ont émergé dès que nous avons supprimé la corruption et le gaspillage (ou – pour être plus précis – ne les avons jamais codés du tout. D'abord, un système d'entretien modernisé pouvait assurer une résistance subtile contre la construction de nouvelles villes parce que c'était le « meilleur choix ». Au lieu de rattacher l'entretien aux bâtiments – ce qui en fait pénalisait les villes plus développées par rapport aux villes plus modestes et sous-développées d'une stratégie classique d'étalement urbain infini – nous avons transformé les frais d'entretien en frais fixes par ville, qui montait en fonction de la taille de l'empire. Comme chaque ville pouvait coûter dix points d'or par tour, les villes sous-développées représenteraient une perte nette pour votre économie. Un empire bien établi peut

supporter plusieurs villes « coloniales » de ce genre, mais vous auriez de la difficulté à établir une telle stratégie.

L'entretien a toutefois engendré ses propres problèmes. Comme toutes les pénalités, il peut devenir « désagréable » – un fardeau pour le joueur qui pourrait équilibrer la partie mais en drainer tout le plaisir. Pour régler ce problème, nous nous sommes souvenus d'un problème similaire rencontré pendant le développement de *Civ III*. L'Âge d'or de ce jeu – une fonction très populaire – commençait initialement au Moyen-Âge ! Nous voulions montrer que la puissance des empires s'envole au fil du temps ; nous avons donc programmé une phase de chute pour chaque civilisation. Cette fonction n'était pas tellement amusante, cependant. Au lieu d'abandonner la fonction, nous avons simplement modifié le concept. Nous avons remplacé 20 tours de chute par 20 tours de productivité accrue pour donner au jeu un aspect cyclique, tout en étant amusant pour le joueur.

Nous recherchions également une fonction positive qui freinerait la construction de villes plus importantes. Sinon, nous aurions dû augmenter considérablement les frais d'entretien – à des niveaux dangereusement « désagréables ». La solution : la spécialisation des villes. En fait, nous avions toujours voulu encourager ce genre de tactique de jeu ; nous croyions que les joueurs aimeraient affecter une ville à la recherche, une deuxième aux activités militaires et une troisième au commerce. Autrement dit, si la spécialisation des villes devenait un atout, nous pourrions faire oublier le principe d'étalement infini en donnant aux joueurs un nouvel objectif excitant.

Nous avons d'abord créé un lien entre les améliorations et les ressources. *Civilization* avait toujours comporté des améliorations, comme des mines et des fermes, de même que des ressources, comme le fer et le blé. Cependant, nous n'étions jamais passés à la prochaine étape, comme la logique le dictait. Dans *Civ IV*, les fermes et le blé ajouteraient tous deux +1 point de nourriture respectivement, mais une ferme jumelée au blé produirait désormais +4 point de nourriture. Par conséquent, en plaçant une ville près de ressources, on définissait sa nature. Une ville près des ressources fer et chevaux ferait un excellent endroit pour une forge et une caserne en vue de produire des chevaliers. Une ville établie en bordure d'une rivière et près des ressources épices et soie verrait son commerce prospérer et serait une excellente candidate pour des marchés et des ports. Une colonie installée dans des pâturages fertiles avec blé et bétail permettrait à la population de croître et attirerait des spécialistes urbains.

Les spécialistes, en fait, avaient besoin d'un important

remaniement et deviendraient un élément important de la spécialisation des villes. D'abord, nous avons accru leur puissance – désormais, les scientifiques produiraient trois vases à bec, les ingénieurs deux marteaux, les artistes quatre points de culture et un d'or. Mais avant tout, ils serviraient de base au nouveau système de Grands personnages.

Comme pour bon nombre des nouvelles caractéristiques de *Civ IV*, ce genre de système nous avait toujours fasciné – ajouter de grands personnages historiques comme Einstein et Platon, et Michel-Ange. Nous avons regroupé ces personnages en cinq grandes catégories : grands artistes, ingénieurs, commerçants, prophètes et scientifiques. Le système est fort simple – chaque spécialiste créé dans votre ville produit des points grands personnages à chaque tour. Quand vous accumulez suffisamment de points, l'une de ces unités spéciales apparaît dans la ville. Si votre ville se concentre sur les artistes, vous pouvez voir apparaître Beethoven. Si vous vous concentrez sur les commerçants, Marco Polo peut apparaître.

Les grands personnages sont puissants ; ce sont des unités à usage unique qui peuvent changer le cours de la partie. Ils peuvent découvrir une nouvelle technologie ou être jumelés pour déclencher un Âge d'or. Les grands ingénieurs peuvent réaliser une merveille en un seul tour. Les grands artistes peuvent provoquer une explosion culturelle dans une ville. Ils peuvent aussi être combinés pour produire des « super-spécialistes » dans une ville pour accroître sa production en permanence. Un grand scientifique qui produit trois vases à bec supplémentaires dans votre capitale de recherche peut apporter une contribution phénoménale pendant le déroulement de la partie.

Finalement, la spécialisation des villes a été consolidée par les Merveilles nationales ; chaque civilisation peut en posséder une chacune. Ce concept existait dans *Civ III*, mais nous avons rajusté les effets de la construction pour favoriser la spécialisation. Wall Street double la production aurifère d'une ville, Oxford double la production de vases à bec, l'Hermitage double les points de culture, etc. Parmi les autres effets, notons accorder une expérience supplémentaire aux unités militaires et accroître le taux de natalité des grands personnages. Chaque ville ne peut toutefois posséder que deux Merveilles nationales, ce qui force les joueurs à les répartir parmi plusieurs villes.

De puissants outils permettent donc d'accroître la production des villes très développées, plus particulièrement si elles se spécialisent dans un secteur ou l'autre. À un niveau plus élevé, ils

augmentent les choix des joueurs – ou comme Sid aime dire, « donnent aux jours des choix intéressants » – thème repris plusieurs fois dans *Civ IV*. L'unité travailleur en est un bon exemple – on l'a d'ailleurs souvent accusé d'être passablement assommant en fin de partie. Bien des amateurs ont même fait pression pour éliminer complètement l'unité, ce qui est certainement toujours une possibilité quand la microgestion devient une préoccupation.

Quand nous avons étudié la question de plus près, nous avons toutefois senti que le problème ne situait pas nécessairement au niveau de la gestion de l'unité, mais était attribuable au manque de décisions intéressantes. (Nous avons quand même apporté une légère modification qui a fait une énorme différence au niveau de la gestion du travailleur – en lui donnant deux mouvements, les joueurs peuvent désormais déplacer le travailleur ET lui donner un ordre au même tour, ce qui contribue à alléger les tâches des joueurs.) Dans les versions précédentes de *Civ*, les options du travailleur se limitaient essentiellement aux fermes ou aux mines, à accroître la nourriture ou la production. L'ennui venait du fait que les joueurs n'avaient que deux choix – et souvent, l'un d'eux était évident.

Nous avons donc ajouté toute une série de nouvelles options de travailleur. Ateliers, moulins à vent et moulins à eau sont devenus de nouveaux choix pour accroître la nourriture, la production ou le commerce, selon l'environnement local. Les cottages constituent des options intéressantes pour le commerce – avec le temps, ils deviennent des hameaux, puis des villages et finalement des villes, chaque niveau produisant plus de commerce que le précédent. Un certain nombre de nouvelles améliorations ont été créées en fonction des ressources, comme les pâturages pour le bétail, les plantations pour la soie et les puits pour le pétrole.

Nous avons aussi ajouté beaucoup de choix dans un autre secteur du jeu : le système civique. Celui-ci remplace les anciens gouvernements monolithiques. Au lieu de gouvernements statiques, comme le despotisme ou la république, le joueur peut désormais choisir parmi diverses options, dans cinq catégories générales. Libre échange ou environnementalisme – Suffrage universel ou règne par l'hérédité – Théocratie ou liberté de religion – Ce système est de toute évidence inspiré par Alpha Centauri, mais nous voulions que les choix soient plus clairs cette fois-ci pour favoriser les styles de jeu uniques. La représentation, par exemple, donne plus de points de recherche à tous les spécialistes, et le mercantilisme crée un spécialiste gratuit dans chaque ville, ce qui donne une puissante combinaison.

L'arbre des technologies a également été considérablement modifié afin d'accroître les choix des joueurs. Nous avons abandonné les ères distinctes de *Civ III* qui plaçaient souvent les joueurs dans un carcan en limitant leurs options de recherche. De plus, nous avons ajouté des liens « ou » à cet arbre. Toutes les versions précédentes du jeu avaient utilisé des liens « et » exclusivement (vous devez posséder le Code des lois ET la Philosophie pour rechercher la République). *Civ IV* procure d'autres voies par les liens « ou » (vous n'avez besoin que de Guildes OU de l'Éducation pour rechercher la Poudre à canon). Ce changement à lui seul a donné un nouveau souffle à l'arbre des technologies – chaque visite pouvait être radicalement différente.

Ce développement est aussi excitant du point de vue historique – *Civilization* est un jeu sur les différentes histoires, mais l'arbre est trop souvent configuré en fonction de ce qui est arrivé et non de ce qui aurait pu arriver. Une civilisation a-t-elle vraiment besoin du Vol pour découvrir la Technologie des fusées ? Les scientifiques ne pourraient-ils pas plutôt tirer simplement leur inspiration de l'Artillerie ? Une partie de *Civilization* devrait exciter l'imagination et inciter à chercher d'autres voies que l'histoire aurait pu emprunter ; l'arbre des technologies renouvelé et plus ouvert permet d'explorer de nombreuses nouvelles avenues.

Et parlant d'histoires alternatives, l'ajout de vraies religions à *Civ IV* crée d'autres possibilités fort intéressantes. Que serait-il arrivé si les Aztèques avaient créé le bouddhisme ? Et si Rome n'avait pas adopté le christianisme et contribué à répandre le classicisme ? Et si le judaïsme avait développé une tradition de missionnaires ? Pour *Civ IV*, l'introduction de la religion crée un nouveau vecteur de jeu tout à fait autonome, mais qui interagit aussi avec les autres systèmes. Une civilisation comportant plusieurs religions peut construire plusieurs temples et obtenir des prêtres supplémentaires. Un état religieux bien réparti peut engendrer une puissante armée de guerriers saints avec l'autorité Théocratique ou une frénésie de construction par la Religion organisée.

Comme pour bon nombre de systèmes de jeu que nous avons étudiés, la religion n'est pas amusante tant que le joueur ne peut exercer un certain contrôle sur elle. Notre première tentative de modélisation de religion comportait un algorithme compliqué qui permettait de la répandre le long des routes commerciales, des lieux de culte aux nouveaux territoires. Ce système démontrait peut-être à quel point les chefs politiques n'exercent souvent que très de contrôle sur l'ardeur religieuse, mais il frustrait les joueurs

qui ne pouvaient aucunement contrôler un aspect aussi important du jeu. Nous avons donc introduit l'unité missionnaire pour permettre aux joueurs de consacrer des ressources à répandre leur religion partout dans le monde.

La raison la plus importante pour répandre proactivement la religion est la diplomatie. La diplomatie dans les versions antérieures de *Civ* souffrait d'un manque de raison – il paraissait très arbitraire qu'une civilisation vous aime et qu'une autre vous déteste. La religion donne une logique aux tractations diplomatiques. Choisir une autre religion d'état que votre voisin peut engendrer l'animosité et peut-être la guerre. Cependant, quelques missionnaires bien placés dans les plus grandes villes peuvent attirer des citoyens à leur religion et faire des alliés à long terme.

De plus, les personnalités des nouveaux chefs de *Civ IV* présentent de nombreux autres problèmes diplomatiques. Bien des chefs ont des autorités civiques préférées et peuvent chercher à vous forcer de les suivre. Gandhi peut vous inciter à adopter le suffrage universel, alors que Mao Zedong peut vous contraindre à adopter la propriété de l'état. De plus, les chefs trouveront leurs propres alliés et ennemis, et vous demanderont de vous joindre à eux dans une guerre ou un embargo. Ça demande beaucoup d'aptitude – spécialement aux niveaux supérieurs de difficulté – pour entretenir de bonnes relations diplomatiques avec toutes les grandes puissances. En effet, il faut souvent faire des choix à long terme de partenaires commerciaux, en sachant que si vous tentez de plaire à tous, vous risquez de vous retrouver tout à fait sans amis.

La diplomatie fait inévitablement des ratées avec l'un de vos rivaux et la guerre est déclarée. La fonction Combat de *Civ IV* a été passablement modifiée par rapport aux versions antérieures. En fait, c'est peut-être le combat qui a subi les plus importantes transformations. D'abord, les anciennes valeurs d'attaque et de défense ont été jumelées en une seule valeur de puissance. Ce changement a permis de créer de un nouvel espace de conception beaucoup plus complexe. Les unités de combat comprennent désormais des modificateurs situationnels spéciaux. Les archers, par exemple, sont meilleurs à défendre une ville ou une colline ; les lanciers sont meilleurs pour combattre les unités montées ; les archers à cheval obtiennent un boni quand ils attaquent des catapultes ; et ainsi de suite.

Ce mode de jeu favorise une approche de combinaison d'armes pour le combat. En vous concentrant sur une seule unité précise,

vous créez un talon d'Achille qu'un adversaire qui s'adapte peut exploiter. La reconnaissance et l'espionnage gagnent en importance, car vous connaissez au préalable la combinaison de forces de votre ennemi et profitez d'un avantage au début des hostilités.

Cependant, nous avons constaté une lacune pendant que nous développons ce système. En réalité, il s'agit d'une vieille lacune connue de nos amateurs sous l'appellation SoD (Stack-of-Doom). La meilleure stratégie, si chaque unité comporte une contre-unité, consiste essentiellement à simplement placer toutes vos unités dans une pile géante. Ce mouvement garantit que – si la pile est attaquée – le meilleur défenseur possible sera toujours disponible, annulant ainsi l'équilibre précaire des contre-unités.

Pour régler ce problème, nous nous sommes inspirés de *Civ I*, qui disposait d'un système de dommages collatéraux qui tuait toutes les unités qui partageaient une tuile avec un défenseur vaincu. Ce système était tellement radical que nous l'avons supprimé complètement de *Civ III*, mais une version moins catégorique de ce système pouvait régler le problème du SoD. Ainsi, les catapultes, les canons et les unités d'artillerie ne sont pas des contre-unités d'un type particulier d'unité ; ils sont plutôt une contre-unité d'un style de jeu. Ils peuvent tuer des piles et créent beaucoup de tension – rassembler les unités pour assurer la défense mutuelle et répartir les unités pour éviter les dommages collatéraux.

L'autre grand changement apporté au système de combat fut l'introduction de promotions. La personnalisation de vos unités a été intégrée à Alpha Centauri par le biais de l'Atelier d'unités, mais sa complexité a effrayé plus d'un joueur. De plus, nous voulions un système qui ressemblait davantage à *Civ* – c'est-à-dire que les habiletés spéciales devaient être lentement accessibles avec le temps sous forme de récompenses.

En fait, le système que nous recherchions paraissait très similaire au système de nivelage RPG traditionnel. Nous ne craignons jamais d'emprunter une bonne idée si elle est disponible – plus particulièrement d'un genre familier pour nos amateurs. C'est ainsi que le système de promotion a vu le jour ; les unités acquièrent des points d'expérience des batailles remportées, lesquels peuvent ensuite être dépensés pour apporter des améliorations uniques en vue de spécialiser l'unité.

Un épéiste possédant la promotion Prédator urbain peut devenir un tueur de ville. Un piquier ayant la promotion Infirmier peut non seulement protéger contre les chevaliers, mais aussi aider

à soigner les unités blessées de la même pile. Les unités développent finalement une personnalité ; les joueurs commencent à réfléchir avant de lancer des troupes haut gradé dans la mêlée. Et point encore plus important, le système est simple mais « hot » et « profond » – certes un solide principe directeur pour la conception de jeu en général.

Alors... qu'en est-il de *Civ IV* ? Eh bien, finie la lecture. Jetez vous-mêmes un coup d'oeil. Nous espérons seulement que vous aurez autant de plaisir à y jouer que nous à le concevoir.

Avant de terminer, j'aimerais cependant profiter de l'occasion pour remercier les gens qui ont rendu *Civ IV* possible. Tout bon jeu doit son existence à une extraordinaire équipe de concepteurs et je crains qu'ils ne sauront jamais à quel point je suis reconnaissant des efforts et de la passion qu'ils ont investis dans le projet. Mustafa Thamer, notre programmeur en chef, a fait un travail remarquable en réalisant mes idées sur le travail de modification *Civ IV*. Je n'ai rien dit quand j'ai initialement lancé l'idée, mais un DLL central et autonome m'avais toujours paru davantage comme un rêve qu'une réalité. Merci, Moose.

Steve Ogden, notre artiste en chef, a assumé l'immense tâche de diriger notre équipe artistique, du prototype à la production, au produit fini. Il est très difficile de réaliser la création artistique d'un jeu qu'on doit pouvoir jouer dès le départ, mais il était déjà prêt à répondre à nos besoins, quels qu'ils soient. Dorian Newcomb, notre animateur en chef, est celui qui a donné vie à nos unités – il nous a montré que rien ne « vend » une idée comme une pièce mobile d'art conceptuel. De plus, Dorian est doué pour faire ressortir les bonnes idées qui auraient pourtant dû être évidentes pour tous – vous savez, comme les métaux et les mines qui travaillent réellement ensemble !

Nos deux réalisateurs, Barry Caudill et Jesse Smith, ont trouvé le moyen de livrer ce monstre de produit à temps – Barry, par son expérience, et Jesse, par son énergie, ont su mener l'équipe à bon port. Tim McCracken, notre directeur AQ, a organisé et dirigé quelque 20 testeurs répartis sur deux côtes opposées ; il nous a toujours donné un compte rendu exact du jeu. Paul Murphy, notre rédacteur doué pour les blagues spirituelles, a écrit et écrit, puis écrit encore – rares sont les jeux qui comportent plus de 100 000 lignes de texte !

Jeff Briggs et Mark Cromer ont travaillé à la création de nombreuses heures de musique originale pour agrémenter le jeu ; nous sommes particulièrement fiers de la musique, de la diplomatie et espérons que nos fidèles amateurs reconnaîtront

quelques-uns des anciens thèmes repris. Michael Curran a ponctué le jeu d'une extraordinaire collection d'effets sonores.

Notre équipe de programmation a créé un univers remarquable que j'apprécie en tant que concepteur. Tom Whittaker a dirigé le groupe chargé de créer la première version de *Civilization* en trois dimensions et a toujours fait preuve de patience quand mes connaissances limitées en graphisme me trahissaient. Il a découvert une façon de faire fonctionner les tuiles dans un environnement 3D, de créer un monde à la fois beau et agréable à jouer – toute une nouveauté. Bart Muzzin a construit notre système d'animation, et s'est chargé élégamment des plus importants changements pendant le projet – les unités à entités multiples. Sid nous a démontré qu'elles pouvaient fonctionner dans *Sid Meier's Pirates* ! et Bart l'a réalisé dans un monde de beaucoup plus grandes proportions. La contribution de Nat Duca a été à la fois littéralement énorme et minuscule. Nous devons la vue épique du globe et les fins détails des villes et des améliorations à son travail acharné. Jason Winokur a créé notre système de caméras souple avec une ambition secrète – Nous n'avions pas prévu faire voler le joueur à travers le monde, mais Jason ne m'en a pas donné le choix.

Dan McGarry a rédigé notre code multijoueurs, qui présente un défi énorme pour un jeu qui se joue en termes d'heures ou de mois. Le fait de mettre l'accent sur le mode multijoueurs si tôt dans le processus a vraiment rapporté ; nous pensons en surprendre plus d'un avec un jeu aussi accrocheur en mode multijoueurs qu'en mode joueur unique. Pat Dawson, un vétéran de la version *Civ III*, a construit notre interface, finalement conforme aux attentes des gamers modernes – l'information au bout des doigts et un niveau élevé de contrôle pour battre la microgestion. Il a de plus bâti le tout premier arbre des technologies intégré et entièrement dynamique. Finis les codes fixes !

Eric MacDonald, qui a créé notre constructeur de monde intégré, est celui qui nous a convaincus que le format XML représentait le meilleur moyen de stocker les données. Tous les moddeurs devraient l'en remercier. Alex Mantzaris a créé les écrans de conseiller et la base Civilopédia, des tâches exigeant la passion et la connaissance de *Civ*. Son oeil pour les détails a rendu possible toutes les formules d'écrans surgissants. Jon Shafer a peiné avec Mustafa pour construire une infrastructure pour *Civ IV* dont rêvaient les moddeurs – nous avons hâte de voir les amateurs nous épater.

Et que dire de notre équipe d'artistes qui réagissent avec

professionnalisme et travail acharné face à la tâche monumentale qui les attend ? Je ne peux que les remercier. Justin Thomas a amélioré à lui seul l'apparence et la sensation de l'interface en concevant des icônes et des boutons attrayants, illustrés à la main. Plus de 1 500, en fait ! Tom Symonds, qui est passé de stagiaire à employé à temps plein pendant le développement de *Civ IV*, s'est avéré excellent pour régler les problèmes, un artiste de production prolifique et un garçon tout à fait charmant, toujours soucieux de trouver la bonne solution pour le joueur. Il a contribué au développement du système de ressources et d'améliorations et a versé sang et larmes pour améliorer le terrain jusqu'au moment de la livraison. Mike Bates fut l'un des premiers artistes affectés au projet et l'un des derniers à quitter, et participé à tous ses aspects. Sa principale contribution fut toutefois le splendide système de villes sur lequel il a travaillé avec le programmeur Nat Duca. Greg Cunningham n'a pas ménagé les efforts pour aider à développer les ressources et les améliorations, en plus de contribuer à l'animation des unités. Jerome Atherholt, la Main du maître, a contribué les études classiques au crayon qui ornent différents éléments du jeu. Ces études ont fini par représenter la nature élégante et civilisée de *Civ IV*. Rob Cloutier, qui possède des connaissances approfondies de la cinématique, a aidé à développer un grand nombre de films pour le jeu. Il a travaillé avec Mike Bates pour concevoir la cinématique d'ouverture ainsi que le système qui nous permet de réaliser les animations de construction accélérée qui conviennent si parfaitement aux films sur les merveilles. Ed Lynch a relevé le défi gigantesque de développer un système animation faciale et d'animer plus de la moitié des chefs du jeu. Il a su leur donner beaucoup de vie et de caractère, et élevé les chefs AI de simples dirigeants à de réels personnages. Ryan Murray a construit plusieurs de nos unités avant de passer à la création de chefs d'état. Son Tokugawa vous sidère de son regard particulariser menaçant. Mark Shahan a contribué au développement du pipeline de modélisation des chefs en créant des modèles efficaces qui paraissent beaucoup plus polygonalement complexes qu'ils ne l'étaient en réalité. Il a aussi travaillé avec Bart Muzzin au développement d'un outil à ombrer la carte normale et d'un outil à ombrer la peau, les touches supplémentaires qui font la différence entre l'apparence d'un modèle bien constitué et un personnage historique en chair et en os. Megan Quinn a construit de nombreux bâtiments et défini l'élégante apparence ornementale des édifices religieux. Alex Kim a créé d'extraordinaires modèles d'animaux au début, puis a contribué d'excellentes animations. Son loup débraillé mérite notre admiration. Nick Rusko-Berger a

recherché et minutieusement construit toutes les merveilles, tous les lieux de culte et toutes les cathédrales, en plus de nous aider à optimiser tous les bâtiments. Marc Hudgins a créé les dessins conceptuels pour tous les chefs et la plupart des unités du jeu, et a éventuellement participé à l'animation de quelques-unes. Il a également contribué à concevoir l'apparence et la sensation de la moitié des films de victoire. Dennis Moellers a conçu l'autre moitié et aussi collaboré avec Ed Lynch au reste des animations de chefs, allant jusqu'à étendre leur registre émotif jusqu'aux personnalités AI. Greg Foertsch a considérablement amélioré le terrain, les arbres, les icebergs et les montagnes, en plus de travailler avec Tom Whittaker pour concevoir un système de terrain permettant à ce jeu dynamique de tuiles de paraître complètement organique. Brian Busatti, notre chef d'unité, a accompli un travail remarquable en transformant les unités floues, bouffies et sans personnalité en machines de combat efficaces, nettes et bien définies (ou dans certains cas, en machines de colonisation, évangélisation, travail ou exploration...). Mike Bazzell a contribué quelques unités maritimes époustouflantes (pas surprenant pour le gars qui vous a offert des navires incroyables dans *Pirates I*). De plus les effets spéciaux du jeu sont tous de lui - étincelles, feu, fumée et même les explosions nucléaires. Les stagiaires Darren Gorthey, Chris Sulzbach et Kevin Bradley ont aussi apporté une aide précieuse. Darren a contribué à divers éléments de l'interface, Chris a participé à la création des unités et des états des dommages et Kevin a créé de fantastiques animations d'unités. Et le dernier et non le moindre, le directeur artistique Mike Gibson a dirigé son équipe de main de maître, en gardant toujours un oeil sur le grand portrait, toujours soucieux de la qualité Firaxis. Il croyait que l'apparence et la sensation de *Civilization* étaient simples à saisir : c'est le monde de Sid.

Ed Piper, notre concepteur de mod, a construit les superbes scénarios Croisades et Alexandre le Grand. Il a également travaillé au tutoriel, un excellent point de départ tant pour les novices que les experts.

À chaque version de *Civilization*, nous nous sommes fait point d'honneur de remercier les amateurs grâce auxquels tout cela est possible en appuyant le jeu depuis tant d'années. Cette fois-ci, cependant, nous les remercions de leur étroite collaboration. *Civ IV* a été construit main dans la main avec la collectivité des amateurs. Au tout début du projet, nous avons rassemblé une équipe constituée des meilleurs joueurs de *Civ* au monde, en nous assurant d'une représentation égale des univers de jeu à joueur unique, plusieurs joueurs et modding. La majeure partie de cette

équipe de bénévoles provenait des deux grands sites d'amateurs Civ : Apolyton (www.apolyton.net) et CivFanatics (www.civfanatics.com).

Mené par nos trois chefs de session, Sirian (joueur unique), Friedrich Psitalon (plusieurs joueurs) et Isak (moddage), notre groupe est lentement passé de 10 à 20, puis à 50 bénévoles et plus. Il est impossible de créer un jeu du néant et les commentaires recueillis des forums ont permis d'améliorer *Civ IV* beaucoup plus que si nous l'avions fait seuls. En fait, quelques-uns des testeurs ont « changé de camp » pour se joindre à l'équipe de développement – Alex Mantzaris et Jon Shafer, qui sont tous deux mieux connus sous les sobriquets de Alexman et Trip, respectivement, ont apporté une énorme contribution. Bob Thomas (Sirian) a reconçu notre système de création de carte tout en créant de nombreux nouveaux éléments préférés pour la rotation, comme les Grandes plaines et l'Oasis. Michael Soracoe (Sulla) est devenu un précieux membre de notre équipe d'essais sur place et a aussi contribué à la rédaction du manuel et du texte d'aide en cours de jeu.

Le groupe de moddage nous a montré le droit chemin en offrant de construire des scénarios pour la version finale. Rhye, Locutus et Dale se sont joints à Isak pour tirer le maximum de notre système et nous assurer ainsi que nous avions bâti les assises d'une communauté de moddage prospère. Les efforts et les contributions de notre modeste groupe furent édifiants et je préfère ne mentionner personne de peur d'en oublier, mais je ne peux terminer sans souligner les efforts de Aeson, Rob, Vondrack, notyoueither, ColdFever, Solver et Dominae. Ils font partie d'un plus grand groupe de bénévoles dévoués qui ont dû endurer de terribles bogues, manques de communications, incompatibilités système, terrain invisible et pire encore, tout simplement parce qu'ils aiment le jeu. Votre travail ne pourra jamais être adéquatement récompensé, mais vous avez toute mon admiration et ma reconnaissance. Je suis conscient du travail que vous avez accompli.

En terminant, je tiens à remercier personnellement les deux personnes qui ont rendu cette aventure possible, qui m'ont confié les clés de la voiture familiale, si on peut dire. Ils ont permis à notre équipe de faire des erreurs, d'arriver à des culs de sac et de pondre un jeu que les amateurs dévoreront.

Merci Jeff et Sid. J'espère que *Civ IV* inspirera un autre jeune de dix ans qui aime voir grand. Très grand.

Soren Johnson
5 septembre 2005

ANNEXE

Tableaux de référence

TOUCHE FONCTION

Unités

[B]	Bombarder
[B]	Construire une ville (avec colon)
[C]	Centrer sur unité
[E]	Explorer avec unité (automatisé)
[F]	Fortifier
[G]	Mode Aller à
[L]	Charger (sur bateau)
[S]	Sentinelle
[U]	Décharger (de bateau)
[W]	Attendre
[Alt-Clic]	Regrouper toutes les unités sur une tuile
[Ctrl-touche #]	Relier certaines unités ou regrouper à cette touche numérique
[Ctrl-Clic]	Regrouper toutes les unités de même type sur une tuile
[Delete]	Supprimer unité
[Shift-Clic]	Menu de contexte de tuile
[Barre d'espace]	Sauter tour

Commandes de travailleur

[A]	Construire améliorations (automatisé)
[H]	Construire camp
[I]	Construire ferme
[K]	Construire atelier
[L]	Construire moulin à bois
[M]	Construire mine
[N]	Construire réseau commercial (automatisé)
[Q]	Construire carrière

[R]	Construire route/chemin de fer
[T]	Construire cottage
[Alt-C]	Supprimer forêt ou jungle
[Alt-R]	Mode Route vers
[Ctrl-C]	Améliorer ville la plus proche (automatisé)
[Ctrl-F]	Construire fort
[Shift-P]	Construire pâturage, plantation
[Shift-W]	Construire moulin à eau (sur rivière), moulin à vent (sur colline)
[Shift-W]	Construire vinerie (sur vin), puits (sur pétrole)

Bateaux de travail

[F]	Construire filets de pêche
[O]	Construire plate-forme de forage
[Shift-W]	Construire baleiniers

Unités aériennes

[B]	Mode bombardement aérien (villes/tuiles ennemies)
[R]	Mode reconnaissance
[S]	Mode frappe aérienne (unités ennemies)
[Alt-R]	Mode changer de base

Conseillers

[F1]	Conseiller domestique
[F2]	Conseiller financier
[F3]	Conseiller civique
[F4]	Conseiller étranger
[F5]	Conseiller militaire
[F6]	Conseiller technologique
[F7]	Conseiller religieux
[F8]	Victoire
[F9]	Démographie
[F10]	Capitale

[F11]	Vue du globe
[F12]	Civilopédia

Généralités

[P]	Sonder la carte
[Alt-I]	Supprimer l'interface
[Alt-Q]	Retraiter (abandonner)
[Alt-W]	Accéder au constructeur de monde
[Alt-D]	Changer le nom/courriel d'un joueur
[Ctrl-touche #]	Sauvegarder une file de production (écran de ville)
[Ctrl-B]	Activer/désactiver carte nue
[Ctrl-I]	Réduire l'interface
[Ctrl-L]	Charger le jeu
[Ctrl-M]	Activer/désactiver la musique
[Ctrl-O]	Menu Options
[Ctrl-R]	Activer/désactiver les ressources
[Ctrl-S]	Sauvegarder une partie
[Ctrl-T]	Activer/désactiver la grille
[Ctrl-Y]	Activer/désactiver la production des tuiles
[Ctrl-flèche gauche]	Bloquer l'angle de caméra à 45 degrés à droite
[Ctrl-flèche droite]	Bloquer l'angle de caméra à 45 degrés à gauche
[Retour]	Faire avancer les unités, passer au tour suivant
[N]	Passer à l'unité précédente
[Esc]	Quitter l'écran actuel/appeler le menu
[.]	Passer à l'unité précédente (même tuile)
[,]	Passer à l'unité suivante (même tuile)

[/]	Parcourir les travailleurs actifs
[Home], [End]	Parcourir les villes
[Insert]	Ouvrir l'écran de ville amie la plus proche
[Flèches gauche / droite]	Passer à la ville suivante (écran de ville)
[PageDown]	Zoom arrière de caméra
[PageUp]	Zoom avant de caméra
[Pause]	Faire une pause
[PrintScreen]	Prendre un cliché
[Shift-Retour]	Fin de tour forcée
[Shift-flèche gauche]	Tourner la caméra vers la droite
[Shift-flèche droite]	Tourner la caméra vers la gauche
[Tab]	Clavarder avec l'équipe
[Shift-Tab]	Clavarder avec tous
[Ctrl-Tab]	Registre de clavardage/événements
[Scroll Lock]	Conversation vocale avec l'équipe
[Shift-Scroll Lock]	Conversation vocale avec tous
[Ctrl-Scroll Lock]	Conversation vocale à l'écran Diplo

NOM CIVIQUE	FRAIS D'ENTRETIEN	TECHNOLOGIE OBLIGATOIRE	EFFET UN	EFFET DEUX
Gouvernement				
Despotisme	Faibles	Aucune	Aucun	Aucun
Règne par hérédité	Moyens	Monarchie	+1 bonheur par unité militaire stationnée dans la ville	Aucun
Représentation	Faibles	Constitution	+3 bechers par spécialiste	+3 bonheur dans les 5 plus grandes villes
État policier	Élevés	Fascisme	+25 % production unité militaire	-50 % lassitude de guerre
Suffrage universel	Moyens	Démocratie	+1 marteau de ville	Peut dépenser or pour terminer la production dans une ville
Juridique				
Barbarisme	Faibles	Aucune	Aucun	Aucun
Vassalité	Élevés	Féodalisme	Nouvelles unités reçoivent +2 points d'expérience	Coûts de soutien d'unité plus bas
Bureaucratie	Moyens	Service civil	+50 % marteaux, +50 % commerce dans la capitale	Aucun
Nation	Faibles	Nationalisme	Peut engager 3 unités par tour	+2 bonheur par caserne
Liberté de parole	Aucuns	Libéralisme	+2 or de ville	+100 % culture dans toutes les villes

NOM CIVIQUE	FRAIS D'ENTRETIEN	TECHNOLOGIE OBLIGATOIRE	EFFET UN	EFFET DEUX
Main-d'oeuvre				
Tribalisme	Faibles	Aucune	Aucun	Aucun
Esclavage	Faibles	Travail du bronze	Peut sacrifier population pour terminer la production dans une ville	Aucun
Servitude	Faibles	Féodalisme	Travailleurs construisent des améliorations +50 % plus rapidement	Aucun
Système de castes	Moyens	Code des lois	Artistes, scientifiques, commerçants illimités	Aucun
Émancipation	Aucuns	Démocratie	+100 % croissance pour cottage, hameau, village	Pénalité de malheur pour civilisations sans émancipation
Économie				
Décentralisation	Faibles	Aucune	Aucun	Aucun
Mercantilisme	Moyens	Barque	+1 spécialiste gratuit par ville	Aucune route commerciale étrangère
Marché libre	Faibles	Économie	+1 route commerciale par ville	Aucun
Propriété de l'état	Aucuns	Communisme	Aucuns frais d'entretien des villes éloignées du palais	+1 nourriture d'atelier, +1 nourriture de moulin à eau

NOM CIVIQUE	FRAIS D'ENTRETIEN	TECHNOLOGIE OBLIGATOIRE	EFFET UN	EFFET DEUX
Environnementalisme	Élevés	Écologie	+6 santé dans toutes les villes	+1 bonheur de la jungle, forêt
Religion				
Paganisme	Faibles	Aucune	Aucune	Aucun
Religion organisée	Élevés	Monothéisme	Peut construire des missionnaires sans monastère	Villes avec religion d'état construisent des bâtiments +25 % plus rapidement
Théocratie	Moyens	Théologie	+2 points d'expérience dans les villes avec religion d'état	Aucune religion non d'état répandue
Pacifisme	Aucuns	Philosophie	+100 % taux de natalité de grands personnages dans les villes avec religion d'état	+1 or en coûts de soutien par unité militaire
Liberté de religion	Faibles	Libéralisme	+1 bonheur par religion dans une ville	+10 % recherche dans toutes les villes

TERRAIN	NOURRITURE	PRODUCTION	COMMERCE	BONI DE DÉPENSE	COÛT DE DÉPLACEMENT	COMMENTAIRES
Terrain de base						
Côte	1	0	2	10%	1	
Désert	0	0	0	0%	1	
Prairie	2	0	0	0%	1	
Neige	0	0	0	0%	1	
Océan	1	0	1	0%	1	
Pic	0	0	0	0%	Infranchissable	
Plaines	1	1	0	0%	1	
Toundra	1	0	0	0%	1	
Caractéristiques du terrain						
Retombées	-3	-3	-3	0%	2	-0,50 santé
Plaines inondables	+3	0	0	0%	1	-0,4 santé
Forêt	0	+1	0	50%	2	+0,4 santé
Collines	-1	+1	0	25%	2	
Glace	0	0	0	0%	Infranchissable	
Jungle	-1	0	0	50%	2	-0,25 santé
Oasis	+3	0	+2	0%	2	Source d'eau potable

NOM D'UNITÉ	PUISSANCE	DÉPLACEMENT	COÛT	CATÉGORIE D'UNITÉ	EXIGENCES TECHNOLOGIQUES	EXIGENCES DE RESSOURCES	HABILETÉS SPÉCIALES
Archer	3	1	25	Tir à l'arc	Tir à l'arc	Aucune	1 première frappe, +50 % défense de ville, +25 % défense de colline
Artillerie	18	1	150	Siège	Artillerie	Aucune	Aucun boni de défense, 25 % chance de retrait, dommages collatéraux, +50 % vs siège, bombarder défenses de la ville (-25 % par tour)
Hallebardier	5	1	35	Mélee	Travail du bronze	Bronze OU fer	+50 % vs mêlée
Navire de guerre	40	6	225	Naval	Industrialisme	Pétrole OU uranium	Bombarder les défenses de la ville (-20 % par tour), dommages collatéraux
Bombardier	16	8	140	Aérien	Radio, vol	Pétrole	Dommages collatéraux, -50 % vs naval, peut détruire les améliorations de tuile, bombarder les défenses de la ville (-15 % par tour)
Archer à dos de chameau	10	2	90	Monté	Guildes, équitation, tir à l'arc	Aucune	Unité unique arabe de chameau (chevalier), immunité contre les premières frappes, aucun boni de défense, 25 % chance de retrait
Canon	12	1	100	Siège	Acier	Fer	Aucun boni de défense, 25 % chance de retrait, dommages collatéraux, bombarder les défenses de la ville (-20 % par tour)
Caravelle	3	3	60	Naval	Optique	Aucune	Espace de cargo 1 (peut transporter missionnaires, éclaireurs, explorateurs, espions, grands personnages), peut explorer le territoire rival

NOM D'UNITÉ	PUISSANCE	DÉPLACEMENT	COÛT	CATÉGORIE D'UNITÉ	EXIGENCES TECHNOLOGIQUES	EXIGENCES DE RESSOURCES	HABILETÉS SPÉCIALES
Navire de transport	16	5	175	Naval	Vol	Pétrole OU uranium	Espace de cargo 3 (transporte guerriers)
Catapulte	5	1	40	Siège	Construction	Aucune	Aucun boni de défense, 25 % chance de retrait, dommages collatéraux, bombarder les défenses de la ville (-15 % par tour)
Cavalerie	15	2	120	Monté	Tradition militaire, poudre à canon, équitation	Chevaux	Aucun boni de défense, 30 % chance de retrait, +50 % attaquer vs canon
Chariot	4	2	25	Monté	La roue	Chevaux	Aucun boni de défense, 20 % chance de retrait
Cho-Ko-Nu	6	1	60	Tir à l'arc	Machinerie, tir à l'arc	Fer	Unité unique chinoise (abalère), 2 premières frappes, dommages collatéraux, +50 % vs mêlée
Conquistador	10	2	90	Monté	Guildes, équitation, Fer, chevaux		Unité unique espagnole (chevalier), immunité contre les premières frappes, +50 % vs mêlée
Cosaque	18	2	120	Monté	Tradition militaire, poudre à canon, équitation	Chevaux	Unité unique russe (cavalerie), aucun boni de défense, 30 % chance de retrait, +50 % attaquer vs canon, +50 % vs monté
Abalétrier	6	1	60	Tir à l'arc	Machinerie, tir à l'arc	Fer	1 première frappe, +50 % vs mêlée

NOM D'UNITÉ	PUISSANCE	DÉPLACEMENT	COÛT	CATÉGORIE D'UNITÉ	EXIGENCES TECHNOLOGIQUES	EXIGENCES DE RESSOURCES	HABILETÉS SPÉCIALES
Destroyer	30	8	200	Naval	Combustion	Pétrole OU uranium	Peut voir les sous-marins, 30 % chance d'intercepter aérien, bombarder les défenses de la ville (-15 % par tour)
Explorateur	4	2	40	Reconnaissance	Compas	Aucune	Meilleurs résultats des villages tribaux, peut seulement se défendre, ignore les coûts de déplacement sur le terrain, commence par Guérilla I, Bûcheron I
Travailleur rapide	0	3	60	Spécial	Aucune	Aucune	Unité unique indienne (travailleur), peut améliorer les tuiles
Avion de chasse	12	6	100	Aérien	Vol	Pétrole	Peut intercepter les avions (50 % chance), détruire les améliorations de tuile, bombarder les défenses de la ville (-5 % par tour)
Frégate	8	4	90	Naval	Astronomie, chimie	Pétrole	Peut bombarder les défenses d'une ville (-10 % par tour)
Galion	4	4	80	Naval	Astronomie	Aucune	Espace de cargo 2, ne peut pénétrer les carrés maritimes
Galère	2	2	50	Naval	Voile	Aucune	Espace de cargo 2, ne peut pénétrer les carrés maritimes
Grand artiste	0	2	0	Spécial	Aucune	Aucune	Peut entreprendre un âge d'or, découvrir une technologie, créer un chef-d'oeuvre (+4000 culture), se joindre à une ville

NOM D'UNITÉ	PUISSANCE	DÉPLACEMENT	COÛT	CATÉGORIE D'UNITÉ	EXIGENCES TECHNOLOGIQUES	EXIGENCES DE RESSOURCES	HABILETÉS SPÉCIALES
Grand ingénieur	0	2	0	Spécial	Aucune	Aucune	Peut entreprendre un âge d'or, découvrir une technologie, accélérer la production d'un bâtiment ou d'une merveille, se joindre à une ville
Grand commerçant	0	2	0	Spécial	Aucune	Aucune	Peut entreprendre un âge d'or, découvrir une technologie, diriger une mission commerciale, explorer un territoire rival, se joindre à une ville
Grand prophète	0	2	0	Spécial	Aucune	Aucune	Peut entreprendre un âge d'or, découvrir une technologie, construire un temple religieux, se joindre à une ville
Grand scientifique	0	2	0	Spécial	Aucune	Aucune	Peut entreprendre un âge d'or, découvrir une technologie, construire une académie, se joindre à une ville
Grenadier	12	1	100	Poudre à canon	Chimie	Aucune	+50 % attaquer vs Fusilier
Hélicoptère de combat	20	4	160	Hélicoptère	Fusées, vol	Pétrole	Ne peut capturer les villes, aucun boni de défense, vol au-dessus du terrain, 25 % chance de retrait, +100 % vs blindé
Archer à cheval	6	2	50	Monté	Équitation, tir à l'arc	Chevaux	Immunité contre les premières frappes, aucun boni de défense, +50 % attaquer vs catapulte
Missile balistique intercontinental	0	0	400	Spécial	Fusées, fission	Uranium	Attaque nucléaire contre territoire ennemi, exige la merveille mondiale Projet Manhattan

NOM D'UNITÉ	PUISSANCE	DÉPLACEMENT	COÛT	CATÉGORIE D'UNITÉ	EXIGENCES TECHNOLOGIQUES	EXIGENCES DE RESSOURCES	HABILÉTÉS SPÉCIALES
Immortel	4	2	25	Monté	La roue	Chevaux	Unité unique perse (chariot), 30 % chance de retrait, +50 % vs tir à l'arc +25 % vs poudre à canon
Infanterie	20	1	140	Poudre à canon	Ligne d'assemblage, tir au fusil	Aucune	
Cuirassé	12	2	100	Naval	Acier, puissance de la vapeur	Fer, charbon	Ne peut pénétrer les carés maritimes, peut bombarder les défenses de la ville (-10 % par tour)
Jaguar	5	1	40	Mêlée	Travail du fer	Aucune	Unité unique azèque (épéiste), +25 % défense de jungle, +10 % attaque de ville (-10 % par tour)
Chasseur à réaction	24	10	150	Aérien	Composites, vol	Pétrole, aluminium	Peut intercepter les acronés (70 % chance), détruire les améliorations de tuile, bombarder les défenses de la ville (-10 % par tour)
Keshik	6	2	50	Monté	Équitation, tir à l'arc	Chevaux	Unité unique mongole (archer à cheval), 1 première frappe, aucun boni de défense, ignore les coûts de déplacement sur le terrain, +50 % attaquer vs catapulte
Chevalier	10	2	90	Monté	Guildes, équitation	Fer, chevaux	Immunité contre les premières frappes, aucun boni de défense
Grand arc	6	1	50	Tir à l'arc	Féodalisme, tir à l'arc	Aucune	1 première frappe, +25 % défense de ville, +25 % défense de colline
Massier	8	1	70	Mêlée	Service civil, machinerie	Cuivre OU fer	+50 % vs mêlée

NOM D'UNITÉ	PUISSANCE	DÉPLACEMENT	COÛT	CATÉGORIE D'UNITÉ	EXIGENCES TECHNOLOGIQUES	EXIGENCES DE RESSOURCES	HABILÉTÉS SPÉCIALES
Mitrailleuse	18	1	125	Siège	Chemin de fer	Aucune	Peut seulement défendre, 1 première frappe, +50 % vs poudre à canon
Marine	24	1	160	Poudre à canon	Industrialisme, tir au fusil	Aucune	Commence par amphibie, +50 % attaquer vs mitrailleuse, +50 % attaquer vs artillerie
Infanterie mécanisée	32	2	200	Poudre à canon	Robotique, tir au fusil	Aucune	Commence par marche, 20 % chance d'intercepter les acronés
Missionnaire	0	2	40	Spécial	Aucune	Aucune	Peut répandre la religion, exige monastère
Armure moderne	40	2	240	Blindé	Composites, vols, ordinateurs	Pétrole, aluminium	1 première frappe, aucun boni de défense, commence par blitz
Mousquetaire	9	2	80	Poudre à canon	Poudre à canon	Aucune	Unité unité française (mousquetaire)
Arquebûster	9	1	80	Poudre à canon	Poudre à canon	Aucune	
Navy SEAL	24	1	160	Poudre à canon	Industrialisme, tir au fusil	Aucune	Unité unique américaine (Marine), 1-2 premières frappes, +50 % attaquer vs mitrailleuse, +50 % attaquer vs artillerie, commence par amphibie et marche
Cuirassé	28	2	180	Blindé	Industrialisme, tir au fusil	Pétrole	Unité unique allemande (char d'assaut), aucun boni de défense, +50 % vs blindé, commence par blitz

NOM D'UNITÉ	PUISSANCE	DÉPLACEMENT	COÛT	CATÉGORIE D'UNITÉ	EXIGENCES TECHNOLOGIQUES	EXIGENCES DE RESSOURCES	HABILETÉS SPÉCIALES
Phalange	5	1	35	Mélée	Chasse	Cuivre OU fer	Unité unique grecque (lancier), +25 % défense de colline, +100 % vs monté +100 % vs monté
Piquier	6	1	60	Mélée	Ingénierie	Fer	Unité unique romaine (épéiste)
Prétorien	8	1	40	Mélée	Acierie	Fer	Unité unique inca (guerrier), +25 % défense de ville, +100 % vs tir à l'arc
Quechua	2	1	15	Mélée	Aucune	Aucune	Unité unique anglaise (fusilier), +25 % vs monté, +25 % vs poudre à canon
Habit rouge	16	1	110	Poudre à canon	Tir au fusil	Aucune	+25 % vs monté
Fusilier	14	1	110	Poudre à canon	Tir au fusil	Aucune	+25 % vs monté
Infanterie missile sol-air	18	1	150	Poudre à canon	Fusées	Aucune	40 % chance d'intercepter les aéronefs, +50 % vs hélicoptère
Samourai	8	1	70	Mélée	Service civil, machinerie	Fer	Unité unique japonaise (massier), 2 premières frappes, +50 % vs mêlée
Éclaireur	1	2	15	Reconnaissance	Chasse	Aucune	Résultats des villages tribaux peut seulement se défendre, +100 % vs animaux
Colon	0	2	100	Spécial	Aucune	Aucune	Peut fonder une nouvelle ville
Escarnouchier	4	1	25	Tir à l'arc	Tir à l'arc	Aucune	Unité unique malienne (archer), 1-2 premières frappes, +50 % défense de ville, +25 % défense de colline

NOM D'UNITÉ	PUISSANCE	DÉPLACEMENT	COÛT	CATÉGORIE D'UNITÉ	EXIGENCES TECHNOLOGIQUES	EXIGENCES DE RESSOURCES	HABILETÉS SPÉCIALES
Lancier	4	1	35	Mélée	Chasse	Cuivre OU fer	+100 % vs monté
Espion	0	2	80	Spécial	Communisme	Aucune	Exige la merveille nationale Scotland Yard, invisible pour toutes les unités, peut explorer les territoires rivaux, peut exposer les espions rivaux, commence par sentinelle, coûte 4 or/tour
Bombardier stealth	20	12	200	Aérien	Composites, vol, robotique	Pétrole et aluminium	50 % chance d'éviter l'interception, dommages collatéraux -50 % vs naval, peut détruire les améliorations de tuile, bombarder les défenses de la ville (-20 % par tour)
Sous-marin	24	6	150	Naval	Radio, combustion	Pétrole OU uranium	Espace de cargo 1 (peut transporter missionnaires, éclaireurs, explorateurs, espions, grands personnages), invisible pour la plupart des unités, 50 % chance de retrait
Épéiste	6	1	40	Mélée	Travail du fer	Fer	+10 % attaque de ville
Char d'assaut	28	2	180	Blindé	Industrialisme, tir au fusil	Pétrole	Aucun boni de défense, commence par blitz
Navire de transport	16	5	125	Naval	Combustion	Pétrole OU uranium	Espace de cargo 4
Chariot de guerre	5	2	25	Monté	La roue	Chevaux	Unité unique égyptienne (chariot), immunité contre les premières frappes, aucun boni de défense, 20 % chance de retrait

NOM D'UNITÉ	PUISSANCE	DÉPLACEMENT	COÛT	CATÉGORIE D'UNITÉ	EXIGENCES TECHNOLOGIQUES	EXIGENCES DE RESSOURCES	HABILETÉS SPÉCIALES
Éléphant de guerre	8	1	60	Monté	Construction	Ivoire	Aucun boni de défense, +50 % vs monté
Guerrier	2	1	15	Mélée	Aucune	Aucune	+25 % défense de ville
Bateau de travail	0	2	30	Spécial	Pêche	Aucune	Ne peut pénétrer les carrés maritimes, peut créer des bateaux de pêche, baleiniers, plates-formes de forage
Travailleur	0	2	60	Spécial	Aucune	Aucune	Peut améliorer les tuiles

NOM	COÛT	CULTURE	EXIGENCE(S)	EFFET
Bâtiments				
Académie	Spécial	4	Unité grand scientifique	+50 % recherche
Aéroport	250		Vol (utilisez les icônes tech)	-1 santé, +1 routes commerciales, transport aérien unité par tour
Aqueduc	100		Mathématiques, maçonnerie	+2 santé
Banque	200		Banque	+50 % or
Caserne	60		Aucun	Nouvelles unités terrestres reçoivent +4 points d'expérience
Abris contre avions	100		Électricité, Projet Manhattan	-75 % dommages d'armes nucléaires
Tour de transmission	175	+50 %	Mass media	+1 bonheur par 10 % taux de culture, peut transformer 2 citoyens en artiste, +1 bonheur des films, musique ou drame
Stoupa bouddhiste	300 (double avec cuivre)	+50 %	Musique, bouddhisme, trois temples bouddhistes	+2 bonheur si le bouddhisme est la religion d'état, peut transformer 2 citoyens en prêtre, +1 bonheur de l'encens
Bunker	100		Électricité	-75 % dommages des unités aériennes
Château	100 (double avec pierre)	1	Ingénierie, murs	+50 % défense (avant unités poudre à canon)
Cathédrale chrétienne	300 (double avec pierre)	+50 %	Musique, chrétienté, trois temples chrétiens	+2 bonheur si la chrétienté est la religion d'état, peut transformer 2 citoyens en prêtre, +1 bonheur de l'encens
Usine de charbon	150		Ligne d'assemblage, usine	Tire l'énergie du charbon pour une usine, -2 santé
Colysée	120		Construction	+1 visage heureux, +1 visage heureux par 20 % taux de culture

NOM	COÛT	CULTURE	EXIGENCE(S)	EFFET
Académie confucéenne	300 (double avec matre)	+50 %	Musique, confucianisme, trois temples confucéens	+2 bonheur si le confucianisme est la religion d'état, peut transformer 2 citoyens en prêtre, +1 bonheur de l'encens
Cale sèche	120		Acier	Les nouvelles unités maritimes reçoivent +4 points d'expérience, construire des unités maritimes 50 % plus rapidement, -1 santé
Usine	250		Ligne d'assemblage	+25 % marteaux, +50 % marteaux avec énergie, peut transformer 2 citoyens en ingénieur, -1 santé
Forge	120		Fonderie des métaux	+25 % marteaux, peut transformer 1 citoyen en ingénieur, +1 bonheur de pierres précieuses, or ou argent, -1 santé
Grenier	60		Poterie	Stocke 50 % de la nourriture après la croissance, +1 santé du maïs, riz ou blé
Épicier	150		Guildes, devise	+25 % or, peut transformer 2 citoyens en commerçant, +1 santé de bananes, épices, sucre ou vins
Port	80		Compas	+50 % production des routes commerciales, +1 santé de palourdes, crabes ou poissons
Mandir hindou	300 (double avec matre)	+50 %	Musique, hindouisme, trois temples hindous	+2 bonheur si l'hindouisme est la religion d'état, peut transformer 2 citoyens en prêtre, +1 bonheur de l'encens
Hôpital	200		Médecine	+3 santé, soigne les unités dans la ville 10 % dommages par tour
Centrale hydroélectrique	200		Plastique, usine	Alimente une usine en courant
Mosquée islamique	300 (double avec matre)	+50 %	Musique, islam, trois temples islamiques	+2 bonheur si l'islam est la religion d'état, peut transformer 2 citoyens en prêtre, +1 bonheur de l'encens

NOM	COÛT	CULTURE	EXIGENCE(S)	EFFET
Prison	120		Constitution	-25 % lasitude de la guerre
Synagogue juive	300 (double avec pierre)	+50 %	Musique, judaïsme, trois temples juifs	+2 bonheur si le judaïsme est la religion d'état, peut transformer 2 citoyens en prêtre, +1 bonheur de l'encens
Laboratoire	250		Ordinateurs, observatoire	+25 % recherche, +50 % production de vaisseaux spatiaux, peut transformer 1 citoyen en scientifique, -1 santé
Bibliothèque	90	2	Écriture	+25 % recherche, peut transformer 2 citoyens en scientifique
Phare	60		Voile	Tuiles maritimes +1 nourriture
Marché	150		Devises	+25 % or, peut transformer 2 citoyens en commerçant, +1 bonheur de fourrure, ivoire, soie ou baleines
Monastère (1 par religion)	60	2	Méditation, religion du monastère	+10 points de recherche, peut former les missionnaires de la religion dans la ville
Centrale nucléaire	250		Fission, usine	Alimente une usine en uranium, faible chance de fusion nucléaire
Obélisque	30	1	Mysticisme	
Observatoire	150		Astronomie	+25 % recherche, peut transformer 1 citoyen en scientifique
Centre de recyclage	300		Écologie	Aucune insalubrité des bâtiments
Supernarché	150		Réfrigération	+1 santé de vache, chevreuil, porcs ou mouton

NOM	COÛT	CULTURE	EXIGENCE(S)	EFFET
Pagode taoïste	300 (double avec cuivre)	+50 %	Musique, taoïsme, trois temples taoïstes	+2 bonheur si le taoïsme est la religion d'état, peut transformer 2 citoyens en prêtre, +1 bonheur de l'encens
Temple (1 par religion)	80	1	Prêtrise, religion du temple	+1 bonheur, peut transformer 1 citoyen en prêtre
Théâtre	50	3	Drame	+1 bonheur par 10 % taux de culture, peut transformer 2 citoyens en artiste, +1 bonheur de teintures
Université	200	3	Éducation, bibliothèque	+25 % recherche
Murs	50 (double avec pierre)	Maçonnerie		+50 % défense (avant unités poudre à canon)

Merveilles nationales (max. 2 par ville)

Palais interdit	200	4	6 palais de justice, 8 villes ou plus	Réduit les frais d'entretien des villes à proximité
Théâtre Globe	300	6	Drame, 6 théâtres	Aucun mécontentement dans la ville, peut transformer 3 citoyens en artiste.
Hermitage	300 (double avec marbre)	+100 %	Nationalisme	
Épopée héroïque	200 (double avec marbre)	4	Littérature, caserne dans la ville, une unité avec expérience de niveau 4	+100 % production d'unités militaires dans la ville
Ferromnerie	700		Acier, 6 forges	+50 marreaux dans une ville avec fer, +50 % marreaux dans une ville avec charbon, peut transformer 3 citoyens en ingénieur, -2 santé
Mont Rushmore	500 (double avec pierre)	4	Fascisme	-25 % lassitude de la guerre dans toutes les villes

NOM	COÛT	CULTURE	EXIGENCE(S)	EFFET
Épopée nationale	250 (double avec marbre)	4	Littérature, bibliothèque dans la ville	+100 % taux de natalité des grands personnages dans la ville
Université Oxford	400 (double avec pierre)	4	Éducation, 6 universités	+100 % recherche dans la ville
Palais	160	2	4 villes ou plus	Convertit cette ville en capitale, réduit les frais d'entretien des villes à proximité, +1 bonheur
Croix Rouge	600	2	Médecine, 6 hôpitaux	Promotion Infirmier I gratuite pour les unités construites dans la ville
Scotland Yard	500		Communisme	La ville peut construire des unités espion.
Wall Street	600		Corporation, 6 banques	+100 % or, peut transformer 3 citoyens en commerçant
West Point	800 (double avec pierre)		Tradition militaire, une unité avec expérience de niveau 5	+4 points d'expérience pour les nouvelles unités formées dans la ville

Merveilles mondiales

Angkor Wat	500 (double avec pierre)	8	Philosophie	+1 marteau d'un prêtre dans les villes, peut transformer 3 citoyens en prêtre
Broadway	800	+50 %	Électricité	Donne 5 comédies musicales à succès (+1 visage heureux)
Chichen Itza	500 (double avec pierre)	6	Code des lois	+25 % défense dans toutes les villes
L'Église de la Nativité	Spécial	4	Ville sainte de la chrétienté, grand prophète	+1 or par tour pour chaque ville avec la chrétienté, répand la chrétienté, peut transformer 3 citoyens en prêtre

NOM	Coût	Culture	Exigence(s)	Effet
Le Colosse	250 (double avec cuivre)	6	Fonderie de métaux, forge, ville côtière	Toutes les tuiles maritimes +1 or
Le Dai Miao	Spécial	4	Ville sainte taoïste, grand prophète	+1 or par tour pour chaque ville avec le taoïsme, répand le taoïsme, peut transformer 3 citoyens en prêtre
La Tour Eiffel	1250 (double avec fer)	6	Radio, forge	Tour de transmission gratuite dans chaque ville Tour
La Grande bibliothèque	350 (double avec marbre)	8	Littérature, bibliothèque	2 scientifiques gratuits dans la ville
Le Grand phare	200	6	Maçonnerie, phare, ville côtière	+2 routes commerciales dans toutes les villes côtières
Le Hagia Sophia	550 (double avec marbre)	8	Ingénierie	Les travailleurs construisent des améliorations 50 % plus rapidement
Les Jardins suspendus	300 (double avec pierre)	6	Mathématiques, aqueduc	+1 santé dans toutes les villes, +1 population dans toutes les villes
Hollywood	1000	+50 %	Mass media	Donne 5 films à succès (+1 bonheur)
Le Kashi Vishwanath	Spécial	4	Ville sainte hindoue, grand prophète	+1 or par tour pour chaque ville avec l'hindouïsme, répand l'hindouïsme, peut transformer 3 citoyens en prêtre
Le Kong Miao	Spécial	4	Ville sainte confucéenne, grand prophète	+1 or par tour pour chaque ville avec le confucianisme, répand le confucianisme, peut transformer 3 citoyens en prêtre

NOM	Coût	Culture	Exigence(s)	Effet
Le Kremlin	1000 (double avec pierre)	1000	Communisme	-50 % coût de production accélérée
Le Mahabodhi	Spécial	4	Ville sainte bouddhiste, grand prophète	+1 or par tour pour chaque ville avec le bouddhisme, répand le bouddhisme, peut transformer 3 citoyens en prêtre
Le Masjid al-Haram	Spécial	4	Ville sainte islamique, grand prophète	+1 or par tour pour chaque ville avec l'islam, répand l'islam, peut transformer 3 citoyens en prêtre
Notre-Dame	650 (double avec pierre)	10	Musique	+1 bonheur pour toutes les villes de ce continent
L'Oracle	150 (double avec marbre)	8	Prétrie	1 technologie gratuite
Le Parthénon	400 (double avec marbre)	10	Polythéisme	+50 % taux de natalité de grands personnages dans toutes les villes
Le Pentagone	1250 (double avec marbre)		Ligne d'assemblage	+2 points d'expérience pour les nouvelles unités formées dans toutes les villes
Les Pyramides	450 (double avec pierre)	6	Maçonnerie	Accepte toutes les autorités civiques
Rock 'n Roll	800	+50 %	Radio	Donne 5 chansons à succès (+1 bonheur)
La Chapelle Sixtine	600 (double avec marbre)	10	Théologie	+2 culture par spécialiste dans toutes les villes
L'Ascenseur spatial	2000 (double avec aluminium)		Robotique	+50 % production de vaisseaux spatiaux dans toutes les villes

NOM	COÛT	CULTURE	EXIGENCE(S)	EFFET
Le Minaret spiral	550 (double avec pierre)	8	Droit divin	+1 or de tous les bâtiments de religion d'état
La Statue de la liberté	1500 (double avec cuivre)	6	Démocratie, forge	+1 spécialiste gratuit dans toutes les villes de ce continent
Stonehenge	120 (double avec pierre)	8	Mysticisme	Obélisque gratuit dans chaque ville, centre la carte du monde
Le Taj Mahal	700 (double avec marbre)	10	Nationalisme	Entreprind un âge d'or
Le temple de Solomon	Spécial	4	Ville sainte juive, grand prophète	+1 or par tour pour chaque ville avec le judaïsme, répand le judaïsme, peut transformer 3 citoyens en prêtre
Le barrage des Trois Gorges	1750	Plastique		Alimente toutes les villes de ce continent
Les Nations unies	1000	Mass media		Déclenche des élections à l'échelle mondiale, garantit l'admissibilité des votes diplomatiques
Versailles	800 (double avec marbre)	10	Droit divin	Réduit les frais d'entretien des villes à proximité
Projets				
Programme Apollo	1000 (double avec aluminium)	Fusées		Nécessaire pour construire des pièces de vaisseau spatial
L'Internet	2000 (double avec cuivre)	Fibre optique		Accorde toutes les technologies acquises par 2 civilisations connues.

NOM	COÛT	CULTURE	EXIGENCE(S)	EFFET
La Projet Manhattan	1500 (double avec uranium)		Fission	Permet les armes nucléaires, abris contre avions pour tous les joueurs
Initiative de défense stratégique	500 (double avec aluminium)		Satellites	+75 % chance d'intercepter les armes nucléaires
Caisson de vaisseau spatial	400 (double avec aluminium)		Fusées, programme Apollo	Victoire de la course pour l'espace (5 nécessaires)
Propulseurs de vaisseau spatial	600 (double avec aluminium)		Satellites, programme Apollo	Victoire de la course pour l'espace (3 nécessaires)
Moteur de vaisseau spatial	1000		Fusion, programme Apollo	Victoire de la course pour l'espace (1 nécessaire)
Débarcadère de vaisseau spatial	1200 (double avec aluminium)		Robotique, programme Apollo	Victoire de la course pour l'espace (1 nécessaire)
Cockpit de vaisseau spatial	800 (double avec cuivre)		Fibre optique, programme Apollo	Victoire de la course pour l'espace (1 nécessaire)
Soutien vital de vaisseau spatial	600 (double avec cuivre)		Écologie, programme Apollo	Victoire de la course pour l'espace (1 nécessaire)
Chambre de dormance de vaisseau spatial	1000 (double avec cuivre)		Génétique, programme Apollo	Victoire de la course pour l'espace (1 nécessaire)

SID MEIER'S CIVILIZATION®

Crédits

Firaxis Games

Créateur original de Civilization
Sid Meier

*Concepteur principal et
programmeur IA*
Soren Johnson

Programmeur principal
Mustafa Thamer

Chef artistique
Steve Ogden

Réalisateur principal
Barry Caudill

Réalisateurs
Jesse Smith

Dan Magaha

Directeur AQ
Tim McCracken

Équipe de programmation
Alex Mantzaris
Bart Muzzin
Dan McGarry
Eric MacDonald
Jason Winokur
Jon Shafer
Mike Breitreutz
Nat Duca
Pat Dawson

Rob McLaughlin
Tom Whittaker
Casey O'Toole
Dave Evans
David McKibbin
Don Wuenschell
Jacob Solomon
Nathan Mefford
Theresa Bogar

Programmation additionnelle
Jesse Smith

Andy Szybalski
Robert Thomas
Sergey Tiraspolksy

Équipe artistique
Lead Modellers
Brian Busatti
Mark Shahan

Animateur principal
Dorian Newcomb

Animateurs
Dennis Moellers
Ed Lynch
Greg Cunningham
Alex Kim

Artistes
Alex Kim
Brian Busatti

Chris Sulzbach
Dorian Newcomb
Greg Cunningham
Greg Foertsch
Jerome Atherholt
Justin Thomas
Marc Hudgins
Mark Shahan
Mike Bates
Mike Bazzell
Nick Rusko-Berger
Rob Cloutier
Ryan Murray
Steve Ogden
Tom Symonds
Steve Chao
Ben Harris
Benoit Regimbal
Brandon Blackwell
Darren Gorthey
Jack Snyder
Kevin Bradley
Megan Quinn
Nathan Wright
Russel Vaccaro

Digital Steamworks
(Dave Thompson)
Sound Group

Concepteur audio principal
Mark Cromer

Concepteur du son
Michael Curran

Narration
Leonard Nimoy

Compositeurs
Jeffery L. Briggs

Mark Cromer
Michael Curran
Christopher Tin
John Adams
Allegri
Bach
Beethoven
Brahms
Brumel
De La Torre
Desprez
Dvorak
Lassus
Mozart
Ockeghem
Palestrina
Praetorius
Sheppard

Enregistrements vocaux
Talisman

Rédacteurs
Rédacteur principal
Paul Murphy

Rédacteurs
Barry Caudill
Jesse Smith
Michael Soracoe
Rex Martin

Concepteurs de scénarios et tutoriel
Ed Piper
Jesse Smith
Jon Shafer
Martin "Isak" Isaksen
Wouter "Locutus" Snijders
Dale "Dale" KentA
Sergey Tiraspolksy

Cartes de la Terre / Monde grec
Gabriele “Rhye” Trovato

Conception additionnelle
All Firaxians

Gestion Firaxis
Président et chef de la direction
Jeffrey L. Briggs

*Responsable principal
de la création*
Sid Meier

Directeur de l'exploitation
Steve Martin

Directeur technique
Bretton Wade

Directeur artistique
Mike Gibson

Directrice, Marketing
Deborah Briggs

Directrice, Marketing et médias
Kelley Gilmore

Directeur, Marketing en ligne
Dennis Shirk

Associé Web
Jason Cohen

Directrice, Ressources humaines
Susan Meier

Gestionnaire de bureau
Donna Rubb

Directeur de la TI
Josh Scanlan

Testeurs 2K Games

James Copestake
Kevan Killion
Michael Soracoe
Patrick GlascoeRex Martin
Scott Wittbecker
Sergey Tiraspolksky

Responsables de session de jeu
Jesse “Friedrich Psitalon”
Fletcher
Martin “Isak” Isaksen
Robert “Sirian” Thomas

Conseiller AI et Gameplay
Robert “Sirian” Thomas

Production additionnelle
James Copestake
Clint McCaul

Testeurs bêta
Sirian
Friedrich
Isak
Rob
Notyoueither
CanuckSoldier
Vondrack
Nolan
Aeson
ColdFever
Chieftess
Gramphos
Thamis
danthrax
Solver
Rhye
Kal-El
Thunderfall
Dominae
Curtsibling

Sulla
Civrules
Onan
Dale
Ainwood
Locutus
Frank
Kring
DeepO
Pfeffersack
Islonian
Wolfsbane
Asterix
Warpstorm
Alva
Alski
Griselda
TheDohr
MarkG
Arrian
Bluminator
Wtiberon
Cyrene
Doc Tsiolkovski
Earl Harewood
WarningU2
bobT
Reptile
Dexters
Bsarsgard
Krill
Homegrown
Srayman
GBM
Asleepathewheel
Kemal
Maxfin
SirPartyMan
Loulong
Heroic

StrictlyRockers
Unimatrix_zero
Funkychicken
Trayk
Yoda Power
ME0003
MagicNo3
LotharBot
PeteT
Randy
DonaldKipper
Avogadro
Whiplash
Craigbob

Remerciements spéciaux
Ryan Meier
Heather Dyer
Darren Bartlett
Kurt Squire
Kai Fiebach
Sergey Tiraspolksky
Apolyton
Civ Fanatics

Publiée par 2K Games

Directeur, Édition
Ryan Brant

Directeur général
Christoph Hartmann

*Vice-président,
Développement de produits*
Greg Gobbi

*V.-P. Nouvelles affaires et
Planification des produits*
Susan Lewis

V.-P. Activité commerciale

David Ismailer

V.-P. Ventes et Licences

Steve Glickstein

Vice-président, Marketing

Sarah Anderson

Directeur, Développement

Jon Payne

Producteur associé

James Pacquing

Directeur technique

Dylan Bromley

Directeur principal de produits

Tom Bass

Directrice des relations publiques

Marci Ditter

Adjoint au chef RP

Jason Bergman

Directeur des services Marketing

Dorian Rehfeld

Directeur artistique

Lesley Zinn

Directeur de Web

Gabe Abarcar

Concepteur de Web

John Kauderer

Analystes du jeu

Walt Williams

Jim Yang

Chef, Production

Jack Scalici

Directeur AQ

Michael Motoda

Lawrence Durham

Chefs AQ

Michael Chang

Sebastian Jennings

AQ senior

Angel Gonzalez

Dave Miao Astremitzkov

AQ

Steve Allstead Jr.

Steve Bianchi

Caleb Cervenka

James Copestake

Jon Debiase

Patrick Glascoe

Andy Goble

Owen Hopson

Michael Huang

Nikola Kantar

Tracy Kazaleh

Kristin Kerwitz

Kevan Killion

Jesse Kude

Lucas Marsh

Rex Martin

Dawn Owens

Michael Soracoe

Sergey Tirasopsky

Scott Wittbecker

Remerciements spéciaux

Marc Berman

David Boutry

Dan Einzig

Xenia Mul

Matt Schlossberg

Nan Teh

Natalya Wilson

Peggy Yu

GARANTIE LIMITÉE DU LOGICIEL ET CONVENTION D'UTILISATION SOUS LICENCE

TOUTE UTILISATION DE CE LOGICIEL EST ASSUJETTIE AUX PRÉSENTES GARANTIE LIMITÉE ET CONVENTION D'UTILISATION SOUS LICENCE (LA « CONVENTION ») ET RÉGIE PAR LES DISPOSITIONS DÉTAILLÉES CI-DESSOUS. LE « LOGICIEL » COMPREND TOUTES LES COMPOSANTES LOGICIELLES RELATIVES À CETTE CONVENTION, LES MANUELS, L'EMBALLAGE AINSI QUE TOUT AUTRE MATÉRIEL OU DOCUMENT IMPRIMÉ, ÉLECTRONIQUE OU EN LIGNE ET TOUTE COPIE DU PRÉSENT LOGICIEL ET DE SES COMPOSANTES, EN DÉBALLANT, INSTALLANT ET (OU) UTILISANT LE PRÉSENT LOGICIEL ET AUTRES COMPOSANTES L'ACCOMPAGNANT, VOUS ACCEPTEZ LES DISPOSITIONS DE LA PRÉSENTE CONVENTION AVEC [TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.] (LE « CONCÉDANT DE LICENCE »).

LICENCE. En vertu de la présente convention et de ses dispositions, le CONCÉDANT DE LICENCE vous accorde par les présentes le droit et l'autorisation limités, incessibles et non exclusifs d'utiliser une copie du présent logiciel pour votre usage personnel sur un ordinateur domestique ou portable. Vous êtes autorisé à utiliser le logiciel et convenez par les présentes qu'aucune propriété ou aucun titre afférent au logiciel ne vous est cédé ou affecté et que la présente convention ne doit d'aucune façon être interprétée comme la vente de quelque droit que ce soit relatif au logiciel. Tous les droits qui ne sont pas expressément accordés en vertu de cette convention sont des droits réservés au CONCÉDANT DE LICENCE et, le cas échéant, à ses propres concédants.

DROIT DE PROPRIÉTÉ. Le CONCÉDANT DE LICENCE conserve tous les droits, titres et intérêts afférents au présent logiciel, y compris mais sans s'y limiter, la totalité des droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, raisons sociales, droits d'exclusivité, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, scénarios, dialogues, paramètres, œuvres artistiques, effets sonores, œuvres musicales et droits moraux. Le présent logiciel est protégé en vertu de la loi américaine en matière de droit d'auteur, ainsi que des autres lois ou traités de même nature partout dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le logiciel, en tout ou en partie, de quelque façon ou sur quelque support que ce soit sans l'autorisation préalable par écrit du CONCÉDANT DE LICENCE. Toute personne qui copie, reproduit ou distribue le logiciel, en tout ou en partie, contrevient volontairement aux lois sur le droit d'auteur et pourra être l'objet de poursuites civiles ou criminelles. Avertissement : toute contravention aux droits d'auteur est passible d'une amende pouvant atteindre 100 000 \$ US par délit. Le présent logiciel contient certaines composantes sous licence et les concédants du CONCÉDANT DE LICENCE peuvent protéger leurs droits en prévision de toute contravention à la présente convention.

MODALITÉS DE LA LICENCE

Vous convenez que sont interdits :

- l'exploitation commerciale du présent logiciel;
- la distribution, la concession, l'attribution de licence, la vente, la location, ainsi que toute cession ou affectation du présent logiciel, ou de toute copie dudit logiciel, sans obtenir au préalable l'autorisation expresse par écrit du CONCÉDANT DE LICENCE ;
- la fabrication de copies du présent logiciel ou de ses composantes mentionnées aux présentes, sauf à des fins de copies de secours ou d'archives ;
- l'utilisation ou l'installation du logiciel sur un réseau, à des fins d'utilisation en ligne, ou sur plus d'un ordinateur, terminal informatique ou poste de travail au même moment (ou toute autorisation à d'autres personnes de le faire), sauf dans les cas précisés dans le logiciel ou la présente convention.
- la sauvegarde du présent logiciel sur un disque dur ou tout autre dispositif de stockage, ce qui implique l'obligation d'utiliser le logiciel à partir du CD-ROM inclus (même si le logiciel peut automatiquement enregistrer une partie de son contenu sur le disque dur pendant son installation, en vue d'un fonctionnement plus efficace) ;
- l'utilisation ou la copie du présent logiciel dans tout centre de jeux informatiques ou tout autre site de location ; à certaines conditions, le CONCÉDANT DE LICENCE peut offrir une convention d'utilisation sous licence distincte à votre site pour permettre l'utilisation commerciale du présent logiciel ;
- la décompilation, le désassemblage ou toute autre modification du logiciel, en tout ou en partie ;

- (h) le retrait ou la modification de tout avis ou de toute étiquette stipulant les droits de propriété, à l'extérieur ou à l'intérieur du logiciel; et,
- (i) le transport, l'exportation ou la réexportation (directement ou indirectement) vers des pays où il est interdit de recevoir de tels logiciels en vertu soit des lois américaines en matière d'exportation, soit de réglementations afférentes ou en contravention, de quelque façon que ce soit, des dites lois ou réglementations qui peuvent être amendées de temps à autre.

GARANTIE LIMITÉE. Le CONCEDEANT DE LICENCE garantit à l'acheteur original du présent produit que le support original sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de toute défectuosité de matériel et de main-d'œuvre, dans des circonstances d'utilisation normales, et ce, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si ce support est trouvé défectueux pendant la période de la garantie, le CONCEDEANT DE LICENCE convient de le remplacer, sans frais pour l'acheteur, à condition que le logiciel soit encore fabriqué par le CONCEDEANT DE LICENCE. Dans le cas où le logiciel en question n'est plus disponible, le CONCEDEANT DE LICENCE se réserve le droit de lui substituer un programme semblable de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement original du logiciel fourni par le CONCEDEANT DE LICENCE et ne couvre pas l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est déclarée nulle si les défectuosités sont causées par un usage abusif, de mauvais traitements ou la négligence. Toute garantie implicite requise par la loi est expressément limitée à la période susmentionnée de quatre-vingt-dix (90) jours.

À l'exception de l'énoncé précédent, la présente garantie remplace toute autre garantie, orale ou écrite, explicite ou implicite, y compris toute autre garantie relative à la qualité marchande, à la convenance à des fins particulières ou à l'interdiction de la contrefaçon et le CONCEDEANT DE LICENCE n'est lié par aucune autre déclaration ou garantie, quelle qu'en soit la forme.

Lorsque vous retournez le logiciel assujéti à la garantie limitée susmentionnée, veuillez envoyer seulement le logiciel original au CONCEDEANT DE LICENCE à l'adresse indiquée plus bas, en fournissant votre nom et l'adresse de retour, une photocopie de votre reçu de caisse daté et un court texte décrivant la défectuosité du logiciel et le système utilisé pour le faire fonctionner.

LE CONCEDEANT DE LICENCE NE SE TIENT RESPONSABLE D'AUCUN DOMMAGE PARTICULIER, ACCIDENTEL ET (OU) ACCESSOIRE, DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS LES DOMMAGES MATÉRIELS, LES PERTES COMMERCIALES, LA PANNE OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT D'UN ORDINATEUR ET, DANS TOUTE LA MESURE PRÉVUE PAR LA LOI, LES BLESSURES, MÊME SI LE CONCEDEANT DE LICENCE A ÉTÉ PRÉVENU DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES. LA RESPONSABILITÉ DU CONCEDEANT DE LICENCE NE DÉPASSERA PAS LE COÛT RÉEL DE L'UTILISATION DU LOGICIEL. COMME CERTAINS ÉTATS ET CERTAINES PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE NI L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES INDIRECTS OU ACCESSOIRES, IL EST POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS PRÉVUES PLUS HAUT NE S'APPLIQUENT PAS À VOUS. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS ACCORDE CERTAINS DROITS LÉGAUX, ET VOUS POURRIEZ AUSSI AVOIR D'AUTRES DROITS SUSCEPTIBLES DE VARIER D'UN ÉTAT ET D'UNE PROVINCE À L'AUTRE.

RÉSILIATION : Cette convention sera automatiquement résiliée si vous n'en respectez pas les modalités. Dans ce cas, vous devez détruire toutes les copies du logiciel et toutes ses composantes. Vous pouvez également résilier cette convention en détruisant le logiciel, les copies et reproductions qui en ont été faites ainsi qu'en supprimant le logiciel et en l'éliminant de façon permanente de tout serveur client ou ordinateur sur lequel il a été installé.

DROITS RESTREINTS PAR LE GOUVERNEMENT DES ÉTATS-UNIS : L'élaboration du logiciel et des documents accompagnateurs a été entièrement financée par des fonds privés et ils sont fournis à titre de « logiciel commercial » ou « logiciel d'utilisation restreinte ». L'utilisation, la reproduction ou la divulgation par le gouvernement des États-Unis ou un sous-traitant du gouvernement des États-Unis est soumise aux restrictions précisées à l'alinéa (c) (1) (ii) de la clause Rights in Technical Data and Computer Software (DFARS 252.227-7013) ou aux alinéas (c) (1) et (2) de la clause Commercial Computer Software Restricted Rights (FAR 52.227-19), selon le cas. L'entrepreneur-fabricant est le CONCEDEANT DE LICENCE à l'adresse figurant plus bas.

RECOURS ÉQUITABLES : Par la présente, vous convenez que si les modalités de cette convention ne sont pas précisément exécutées, le CONCEDEANT DE LICENCE subira des torts irréparables. Vous convenez également qu'en ce cas, le CONCEDEANT DE LICENCE a le droit, sans fournir de cautionnement, nantissement ou preuve de dommages, de se prévaloir de tout recours équitable relativement à la présente convention, en plus de tout autre recours dont il peut disposer.

INDEMNITÉ : En vertu des dispositions de cette convention, vous convenez d'indemniser le

CONCEDEANT DE LICENCE, ses partenaires, concédants, affiliés, entrepreneurs, officiers, directeurs, employés et agents, de défendre leurs intérêts et de les garder indemnes des dommages, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes ou de votre défaut d'agir en votre qualité d'utilisateur du présent logiciel.

DIVERS : Cette convention constitue la convention intégrale relative à la licence agréée entre les parties et elle remplace toute autre convention ou déclaration antérieure entre les parties. La convention peut être amendée uniquement par un texte écrit, exécuté par les deux parties. Si pour quelque raison que ce soit, une disposition de cette convention ne peut être exécutée, la disposition en question doit être modifiée dans la mesure nécessaire pour la rendre exécutoire, sans cependant affecter les autres dispositions de la présente convention. Cette convention doit être interprétée en vertu de la législation de New York telle qu'elle s'applique en matière de conventions entre résidents de New York, conclues et exécutées dans les limites de New York, sauf si elles relèvent de la législation fédérale américaine et vous convenez de la juridiction exclusive des tribunaux étatiques et fédéraux de New York, État de New York.

POUR TOUTE QUESTION AU SUJET DE CETTE LICENCE, COMMUNIQUEZ PAR ÉCRIT AVEC [TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.] 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

GARANTIE

2K Games, une division de Take-Two Interactive Software, Inc., garantit à l'acheteur que le disque qui accompagne ce manuel et le logiciel qui y est codé fonctionnera selon la description contenue dans ce manuel lorsqu'il est utilisé avec l'équipement précisé, pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Dans l'éventualité où il jugé défectueux dans les 90 jours suivant l'achat, ce programme est sera remplacé. Il suffit de retourner le disque à 2K Games ou à son marchand autorisé en même temps que la preuve d'achat datée. Le remplacement du disque, sans aucuns frais pour l'acheteur original (sauf le coût de retour du disque) représente notre seule responsabilité.

LA PRÉSENTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, ORALES OU ÉCRITES, EXPRESSES OU IMPLICITES. TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, DONT CELLES DE VALEUR MARCHANDE ET DE L'APTITUDE À UN EMPLOI PARTICULIER, S'IL Y A LIEU, SONT LIMITÉES À 90 JOURS À PARTIR DE LA DATE D'ACHAT DE CE PRODUIT.

2K Games ne sera pas tenue responsable des dommages accidentels et/ou accessoires découlant de la violation d'une garantie expresse ou implicite, y compris les dommages matériels et, dans la mesure permise par la loi, les blessures personnelles, même si 2K Games a été avisée de la possibilité de tels dommages. Certaines provinces ne permettent pas l'exclusion ni la restriction des dommages accidentels ou accessoires, ni les restrictions relatives à la durée d'une garantie implicite ; par conséquent, les restrictions ou exclusions susmentionnées peuvent ne pas s'appliquer à vous. La présente garantie ne s'appliquera pas dans la mesure où une disposition de cette garantie est interdite en vertu d'une loi fédérale, provinciale ou municipale, laquelle ne peut être empêchée. Cette garantie vous confère des droits légaux spécifiques et vous pouvez avoir d'autres droits qui peuvent varier d'une province à l'autre.

Il est interdit de reproduire, préparer une oeuvre dérivée similaire, distribuer des copies, offrir pour la vente, vendre, céder la propriété, louer ou prêter à d'autres le programme ou la documentation d'accompagnement, ni aucune partie ni aucun élément du programme ou de la documentation d'accompagnement ; pourvu, toutefois, que vous puissiez céder le programme et la documentation d'accompagnement au complet, en permanence, pourvu que vous ne conserviez aucune copie (y compris des copies d'archives ou de sauvegarde) du programme, de la documentation d'accompagnement ou des parties ou des éléments de la documentation d'accompagnement du programme et que le destinataire accepte les conditions de ce contrat. Vous ne pouvez en outre modifier, désosser, démonter, décompiler ni traduire le programme ni la documentation d'accompagnement, ni aucune partie ni aucun élément du programme ou de la documentation d'accompagnement, ni faire des copies des modules du programme pour fins d'utilisation avec d'autres programmes. Ce programme est réservé à l'usage privé.

2K GAMES, 575 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012

SOUTIEN DU PRODUIT

Aux États-Unis :

Téléphone : 1-866-219-9839

Courriel : usa@take2support.com

Au Canada :

Téléphone : 1-800-638-0217

Courriel : Canada@take2support.com

<http://www.take2games.com/support>

Sélections classiques du domaine public courtoisie de Naxos of America Inc.

John Adams éditeurs :
Boosey and Hawkes
Music Sales West
Associated Music Publishers

John Adams matrices :
Nonesuch Records
E M I Classics
Naxos of America Inc.

Des parties de ce logiciel sont incluses sous licence. ©2005 Numerical Design, LTD.
Tous droits réservés.

Utilise Bink Video. Copyright ©1997-2005 par RAD Game Tools, Inc.

Utilise Miles Sound System. Copyright ©1991-2005 par RAD Game Tools, Inc.

Des parties de ce logiciel sont incluses sous licence : ©2005 Scaleform Corporation.
Tous droits réservés.



Ce produit contient une technologie logicielle sous licence de
GameSpy Industries, Inc. © 1999-2005 GameSpy Industries, Inc.
Tous droits réservés.

Les échantillons orchestraux inclus dans cet enregistrement proviennent de la
Vienna Symphonic Library

Menu principal Terre sur Bille bleue : Reto Stöckli, NASA Earth
Cinématique d'observatoire courtoisie de Liquid Development, LLC et Brain Zoo Studios

Pen Tools Scripts courtoisie de Paul Neale (www.paulneale.com)

Speex Codec © 2002-2003, Jean-Marc Valin/Xiph.Org Foundation

La redistribution et l'utilisation en formats source et binaire, avec ou sans modification,
sont permises pourvu que les conditions suivantes soient respectées :

- Les redistributions de code source doivent conserver l'avis de droits d'auteur ci-dessus, cette liste de conditions et la renonciation qui suit.
- Les redistributions en format binaire doivent reproduire l'avis de droits d'auteur ci-dessus, cette liste de conditions et la renonciation qui suit dans la documentation et/ou les autres documents fournis avec le produit.
- Il est interdit d'utiliser le nom de la fondation Xiph.org ou les noms de ses collaborateurs pour endosser ou promouvoir des produits dérivés de ce logiciel sans en avoir au préalable obtenu la permission écrite.

CE LOGICIEL EST FOURNI PAR LES DÉTENTEURS DES DROITS D'AUTEUR ET LES COLLABORATEURS « TELS QUELS » ET TOUTES LES GARANTIES EXPRESSES OU IMPLICITES, DONT NOTAMMENT LES GARANTIES IMPLICITES DE VALEUR MARCHANDE ET D'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER SONT REJETÉES. LA FONDATION OU LES COLLABORATEURS NE SERONT EN AUCUN TEMPS TENUS RESPONSABLES DES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCIDENTELS, SPÉCIAUX, EXEMPLAIRES OU ACCESSOIRES (DONT NOTAMMENT L'OBTENTION DE PRODUITS OU SERVICES DE REMPLACEMENT.