

TABLE DES MATIÈRES

Livre 1 - Pour commencer.....4	En ville.....47
Commençons par le début5	Cartes au trésor.....53
Le fichier Lisez-moi5	À terre.....55
Installation5	Batailles terrestres58
Sauvegarder et charger	Entrées et sorties furtives
une partie6	en ville.....64
Écran d'options.....7	Danser avec la fille
Introduction8	du gouverneur.....67
Livre 2 - Les bases.....11	Promotions71
Démarrer le jeu12	Missions et quêtes.....74
Menu principal13	Pirates des Caraïbes77
Informations utiles au jeu.....14	Partager le butin.....80
Livre 3 - Les règles.....15	Vieillessement82
Créer votre pirate16	Fin84
En mer.....19	Fiches “Commandes du jeu” ..86
Batailles navales.....21	Crédits.....90
Escrime et combats à l'épée..25	Assistance technique.....95

COMMENÇONS PAR LE DÉBUT

Le fichier LisezMoi

Le CD-Rom de jeu de *Sid Meier's Pirates!* contient un fichier LisezMoi où vous trouverez à la fois le contrat de licence et les dernières informations mises à jour à propos du jeu. Nous vous encourageons vivement à lire ce fichier afin de bénéficier des changements qui auraient pu être faits après l'impression du manuel. Le fichier LisezMoi est disponible une fois le jeu installé.

Pour lire ce fichier, double-cliquez sur son icône dans le répertoire *Sid Meier's Pirates!* qui se trouve sur votre disque dur (habituellement C:\Program Files\Firaxis Games\Sid Meier's Pirates!). Vous pouvez également lire le fichier LisezMoi en cliquant d'abord sur démarrer dans votre barre des tâches Windows®, puis sur Tous les programmes, Firaxis games, *Sid Meier's Pirates!* et enfin sur le fichier LisezMoi.

LIVRE 1

Pour Commencer



INSTALLATION

1. Démarrez Windows® 98/Se/Me/2000/XP.
2. Insérez le disque de jeu CD-Rom de *Sid Meier's Pirates!* dans votre lecteur de CD-Rom.
3. Si le lancement automatique est activé, un écran de titre devrait apparaître. Si ce n'est pas le cas ou si l'installation ne démarre pas automatiquement, cliquez sur démarrer dans votre barre des tâches Windows® puis sur Exécuter. Entrez D:\Setup et cliquez sur OK.
Note: si votre lecteur de CD-Rom est assigné à une autre lettre que D, substituez cette lettre.
4. Suivez le reste des instructions à l'écran pour terminer l'installation de *Sid Meier's Pirates!*.
5. Une fois l'installation terminée, cliquez sur l'icône *Sid Meier's Pirates!* sur votre bureau ou cliquez sur démarrer dans la barre des tâches Windows® et sélectionnez Program Files/Firaxis/Sid Meier's Pirates! pour démarrer le jeu.

Note : vous devez avoir le disque de jeu de *Sid Meier's Pirates!* dans votre lecteur de CD-Rom à chaque fois que vous jouez.

Installer DirectX®

Sid Meier's Pirates! nécessite DirectX® version 9.0c ou supérieure pour fonctionner. Si DirectX® version 9.0c ou supérieure n'est pas déjà installée sur votre ordinateur, cliquez sur "Oui" lorsqu'on vous demandera si vous souhaitez l'installer.

SAUVEGARDER ET CHARGER UNE PARTIE

Sauvegarder une partie

Vous pouvez sauvegarder une partie uniquement lorsque vous êtes en mer ou à terre, mais pas lorsque vous êtes en ville ni durant une conversation ou un combat. Pour sauvegarder une partie de *Pirates!*, appuyez sur Maj. + s. L'écran de sauvegarde apparaîtra ; cliquez sur l'un des 5 emplacements disponibles pour sauvegarder.

Sauvegarde automatique

Pirates! sauvegarde automatiquement votre partie à chaque fois que vous entrez dans une ville, que vous vous retrouvez impliqué dans un combat ou que vous quittez le jeu.

Charger une partie

Vous pouvez charger une partie uniquement lorsque vous êtes en mer ou à terre. Pour charger une partie de *Pirates!*, appuyez sur Maj. + c. Quand l'écran de chargement s'affichera, cliquez sur la partie que vous souhaitez charger.

Vous pouvez également charger une partie sauvegardée à partir du menu principal ou des écrans d'information (voir la rubrique consacrée aux écrans d'information, pages 25-27).

Si VERR. MAJ est activé, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche [Maj] !

ÉCRAN D'OPTIONS



Comment y accéder

Reportez-vous à la rubrique traitant des commandes du jeu, pages 86-87 pour découvrir comment accéder à l'écran d'options.

Ce qu'il contient

Volume principal

Déplacez ce curseur pour contrôler le volume général du jeu.

Volume de la musique

Déplacez ce curseur pour contrôler le volume de la musique dans *Pirates!*

Volume des effets sonores

Déplacez ce curseur pour contrôler le volume des effets sonores durant le jeu.

Choisir le pilote son 3D

Pour sélectionner un autre pilote audio (ceci peut influencer sur les performances).

Réglages gamma

Déplacez ce curseur pour ajuster la luminosité et le contraste du jeu.

Niveau de détails de l'eau

Déplacez ce curseur pour régler le niveau de détails de l'eau, y compris ses mouvements et réflexions.

Changer la résolution vidéo

Vous pouvez choisir la résolution d'écran dans laquelle vous désirez jouer à *Pirates!*

Activer les ombres

Option activée par défaut. Désactiver les ombres peut améliorer les performances sur les ordinateurs d'entrée de gamme.

Activer l'éclairage avancé

Option désactivée par défaut. Certaines cartes vidéo puissantes sont capables d'afficher des effets d'éclairage avancé et des ombres plus douces, parfois au détriment des performances.

Modifier les voiles de votre navire

Pour appeler un écran permettant de modifier l'emblème de voile de votre flotte.

Quitter le jeu

Cliquez ici pour quitter *Pirates!*

INTRODUCTION

Bienvenue dans Sid Meier's Pirates!

Bienvenue dans les Caraïbes, capitaine ! Vous voici plongé dans un monde nouveau où les aventures et les richesses foisonnent. De gros navires chargés de trésors transportent l'or et l'argent sud-américain jusqu'en Espagne. De leur côté, les vaisseaux français, hollandais et anglais ont à leur bord des butins non moins précieux. Les villes de boucaniers agitées regorgent de pirates avides à la recherche d'un commandant audacieux qui les mènera vers d'incroyables richesses. Constamment en guerre les unes contre les autres, les grandes puissances sont prêtes à recruter de vaillants corsaires pour prendre la mer et livrer bataille en leur nom.

Oui, c'est un monde d'aventures où des hommes habiles et courageux se battent pour l'or et la gloire. Ceux qui réussissent deviendront éminemment riches et célèbres. Quant aux autres, ils feront office de petits-déjeuners pour les requins.

Pour les nouveaux joueurs

Salutations à nos nouveaux joueurs ! Ne soyez pas effrayés par l'épaisseur de ce manuel - bien que *Pirates!* offre une jouabilité riche et subtile, c'est également un jeu étonnamment facile à apprendre. Consultez les instructions de la rubrique "Commandes du jeu" et vous serez en bonne voie pour devenir un grand pirate. Après cette étape, lancez-vous dans une nouvelle partie. Si vous rencontrez un problème, vous pouvez toujours appuyer sur Maj-p pour mettre le jeu en pause et vous plonger dans le manuel si nécessaire.

En attendant, patientez un instant tandis que nous jabotons avec de vieux amis puis vous serez sur les flots en moins de temps qu'il faut pour le dire !

Pour les joueurs ayant joué à des versions antérieures de Pirates!

À tous les fans du *Pirates!* original et de *Pirates! Gold* - heureux de vous revoir ! Nous n'avons pas ménagé nos efforts afin d'adapter *Pirates!* au XXI^e siècle tout en restant fidèles à la jouabilité et à l'esprit du jeu original.

Dans cette version de *Pirates!* nous avons ajouté un certain nombre d'éléments de jeu et modifié ou retiré certains autres, mais un vétéran de n'importe laquelle des versions passées de *Pirates!* pourra se lancer directement dans le jeu. Voici un aperçu rapide des changements majeurs du jeu :

CE QUI A DISPARU

Bataille mer-terre : les batailles mer-terre n'existent plus. À présent, lorsque vous choisissez d'attaquer une ville, vos hommes sont déployés à terre et vous affrontez l'ennemi dans un "combat sur terre" (voir pages 58-63).

CE QUI A CHANGÉ

Équipage insuffisant : dans l'ancienne version de *Pirates!* il était nécessaire d'avoir huit hommes d'équipage pour amarrer n'importe quel navire et quatre hommes supplémentaires pour s'occuper de chaque canon. Si vous n'aviez pas assez d'hommes pour faire tirer tous vos canons, les canons n'étant pas gérés ne tiraient jamais. Si vous n'aviez pas huit hommes pour gérer le navire, ce navire se rendait ou devait être abandonné.

Chaque navire a désormais son effectif minimum à respecter, c'est-à-dire le nombre d'hommes nécessaire pour mener un navire à son plein potentiel (autrement dit, à pleine vitesse). Vous pouvez prendre la mer avec moins d'hommes que nécessaire mais le navire sera bien plus lent et moins manœuvrable. Le navire pourra tirer avec tous ses canons durant une bataille mais il faudra plus de temps à un équipage réduit pour recharger les canons après le tir.

Notez que lorsqu'un navire subit des dégâts, le minimum requis d'hommes d'équipage augmente.

CE QUI EST NOUVEAU

Combat multi-navire : de temps à autre, vous rencontrerez deux vaisseaux qui naviguent ensemble en formation, en général un navire marchand et un navire de guerre lui servant d'escorte. Si vous attaquez l'un ou l'autre de ces vaisseaux, votre vaisseau amiral devra les combattre tous les deux en même temps.

Rentrer et sortir discrètement des cités : le "lancer de dés" décidant

de la réussite ou de l'échec de vos actions furtives a été remplacé par une séquence d'action. Si vous tentez de pénétrer discrètement dans une cité ennemie, la scène changera pour représenter une vue aérienne de la ville. Vous devez alors guider votre pirate à travers les rues en évitant ou assommant les gardes qui patrouillent jusqu'à atteindre votre destination.

Danse : pour impressionner une fille de gouverneur ces temps-ci, un pirate ne doit pas seulement avoir réussi et amassé une certaine fortune mais aussi avoir le pied léger. Tandis que vous lui faites la cour, la fille du gouverneur pourra inviter votre pirate au bal. Vous déplacerez alors votre pirate sur la piste de danse en répondant aux mouvements de votre partenaire en rythme avec la musique. **Note** : il existe différents "objets de jeu" disponibles pour aider ceux qui auraient du mal à suivre le rythme durant cette séquence. Et puisqu'on en parle...

Objets spéciaux : durant le jeu votre pirate pourra se voir offrir (ou donner la possibilité d'acheter) un certain nombre d'objets spéciaux. Chaque objet aide le pirate dans une tâche particulière – par exemple : les bijoux aideront le pirate à gagner le coeur d'une belle jeune femme, une épée acérée améliorera ses talents pour le duel et ainsi de suite. Il y a de nombreux objets de ce type disponibles et le pirate pourra très bien tous les collectionner.

Équipage spécialisé : vous pourrez rencontrer différents "membre d'équipage spécialisés" durant le jeu. Cela inclut des cuisiniers, canonniers, maîtres de voilerie et ainsi de suite. Chaque spécialiste vous aidera d'une manière importante : le cuisinier aide à maintenir le moral des hommes durant les longs voyages en mer ; le maître de voilerie répare les voiles après la bataille ; etc...

À propos de ce manuel

Ce manuel est divisé en différents "livres". Vous lisez actuellement le "Livre 1 – Pour commencer". Le "Livre 2 – Les bases" vous dira comment commencer une nouvelle partie. Le "Livre 3 – Les règles" vous dira comment jouer.

LIVRE 2

Les Bases



Un mot au sujet de vos objectifs

Sid Meier's Pirates! est un jeu ouvert, ce qui signifie que vous pouvez faire globalement ce que vous voudrez. Si vous désirez devenir un paisible négociant et ne combattre personne, c'est possible. Si vous voyez en pirate téméraire qui s'attaque à tout le monde, c'est possible aussi. Ou vous pouvez être un héros romantique cherchant à renverser le cœur des filles de gouverneur qu'il rencontrera. Et ainsi de suite. Vous contrôlez votre propre destin. Faites-en ce que vous voulez.

Cependant, votre pirate n'est pas immortel. Le poids des années finira par peser et il se fera vieux. Et en vieillissant, certains de ses talents commenceront à diminuer. Arrivé à un certain point, il constatera qu'il lui est difficile de recruter des hommes d'équipage, plus intéressés par un jeune et vigoureux capitaine pour prendre leur tête. Finalement, vous devrez considérer l'idée de mettre ce pirate à la retraite et de recommencer à zéro avec un nouveau capitaine.

Lorsque votre pirate prend sa retraite, le jeu examine sa carrière de pirate et, en fonction de ce qu'il a accompli, lui attribue un grade final. S'il a vraiment réussi, il obtiendra une place dans le panthéon des pirates ou bien il pourra prendre sa retraite en tant que gouverneur. Si sa carrière est moins glorieuse, il pourra finir comme tavernier ou balayeur.

DÉMARRER LE JEU

1. Installez d'abord le logiciel *Sid Meier's Pirates!* et la version correcte de DirectX® de la façon décrite dans le Livre 1.
2. Assurez-vous que le CD-Rom n°1 de *Sid Meier's Pirates!* est inséré dans votre lecteur de CD-Rom.
3. Si un icône de *Sid Meier's Pirates!* se trouve sur votre bureau, double-cliquez dessus. Sinon, cliquez sur démarrer dans votre barre des tâches Windows® et choisissez Program Files/Firaxis/Sid Meier's Pirates! pour démarrer le jeu.
4. Le film d'introduction et l'écran de titre apparaîtront. Visionnez-les, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier ou cliquez sur un bouton de la souris pour passer directement au menu principal.

LE MENU PRINCIPAL



Le menu principal contient les éléments suivants. Vous pourrez en sélectionner un à l'aide de la souris ou du clavier.

Jouer à Sid Meier's Pirates!

Sélectionnez ceci si vous souhaitez commencer une nouvelle partie de *Pirates!* depuis le début.

Charger une partie

Pour reprendre une partie entamée. Vous pouvez accéder aux parties sauvegardées manuellement comme aux sauvegardes automatiques.

Modifier les options de jeu

Pour modifier les réglages audio et vidéo par défaut ainsi que les commandes du jeu. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique consacrée à l'écran des options, pages 7.

Accéder au site Internet de Firaxis

Pour consulter le site web d'Atari pour *Pirates!* où vous pourrez enregistrer votre exemplaire de *Pirates!* Vous y trouverez également une communauté passionnante d'autres fans de pirates ainsi que du contenu créé par les joueurs, des aides de jeu et autres contenus intéressants autour de *Pirates!*

Visiter le panthéon

Pour consulter le panthéon de *Pirates!* où sont conservés vos meilleurs scores.

Quitter le jeu

Pour quitter *Pirates!* et revenir au bureau de Windows.

INFORMATIONS UTILES AU JEU

Mettre le jeu en pause

Appuyez sur la touche de pause (Maj-p) pour mettre le jeu en pause durant une séquence d'action – lorsque vous naviguez sur la mer des Caraïbes, que vous êtes au milieu d'une bataille navale, d'une bataille à terre ou d'un duel, lorsque vous êtes descendu à terre avec un détachement terrestre, pendant que vous dansez, et ainsi de suite. Le temps est déjà suspendu lorsque vous êtes devant un écran d'information, un menu ou un écran de conversation, donc vous n'aurez pas besoin d'utiliser la pause dans ces occasions.

LIVRE 3

Les Règles



Les mémoires du capitaine Incognito

Il n'y a que trois règles à connaître pour devenir pirate.

Primo, assurer la satisfaction de l'équipage. Un équipage heureux s'attaquera au monde entier si on le lui demande alors qu'un équipage démoralisé crèvera de frousse devant un harenguiier hollandais.

Secundo, toujours attaquer avec le vent pour soi. Si on a le beau temps de son côté, on peut battre presque n'importe qui... Et si ça tourne mal, on peut s'enfuir bien plus facilement.

Tertio, ne jamais faire confiance à un gars s'appelant Raymondo. Il enlèvera ta famille dès que tu auras le dos tourné.

CRÉER VOTRE PIRATE



Époque du jeu

Plusieurs époques sont disponibles. Pour vos premières parties, nous vous recommandons d'employer l'époque par défaut - 1660 : les héros boucaniers - est la seule époque disponible au niveau de difficulté Apprenti.

Nationalités

Il y a quatre nationalités parmi lesquelles choisir. Vous débuterez avec une "lettre de marque" de votre nationalité— ce qui fait de vous un corsaire à son service. Ceci est important en début de partie car toutes les villes de cette nation vous accueilleront à bras ouverts. Au fil du jeu, vous pourrez acheter ou vous voir remettre des "lettres de marque" d'autres nations. Il est souvent arrivé qu'un pirate se retourne contre son pays d'origine si on lui offrait mieux ailleurs !

LES ANGLAIS

La nationalité anglaise est l'une des plus faciles à jouer à l'époque par défaut (1660 : les héros boucaniers). Vous démarrez le jeu avec des ports amicaux dans des endroits très bien situés et comme l'Angleterre est presque toujours en guerre avec l'Espagne, vous pouvez habituellement obtenir rapidement des promotions anglaises en attaquant villes et navires espagnols.

LES FRANÇAIS

La France dispose elle aussi d'un certain nombre de ports stratégiques - Tortuga est un excellente base d'où il est très commode d'harceler la partie sud de Cuba. La France est souvent en guerre avec l'Espagne.

LES HOLLANDAIS

Ce n'est pas la nation la plus facile avec laquelle jouer. Les Hollandais ont bien moins de ports que les autres nations (même si Curaçao constitue une base de choix pour commercer avec les cités espagnoles des Caraïbes ou pour les attaquer). Du reste, les Hollandais sont plus rarement en guerre avec leurs voisins et en conséquence les promotions hollandaises sont plus difficiles à obtenir.

LES ESPAGNOLS

C'est sans doute la nationalité la plus difficile avec laquelle commencer. L'Espagne a de loin le plus grand nombre de ports du jeu, ce qui vous laisse beaucoup moins de cibles à attaquer (un problème qui n'existe que si vous restez loyal envers la Sainte Espagne). De plus, les navires les plus lucratifs dans les Caraïbes sont souvent espagnols : si vous souhaitez rester loyal, vous devrez faire fortune en attaquant les navires anglais, français et hollandais, moins riches. D'un autre côté, l'Espagne est presque constamment en guerre. Le métier de corsaire peut donc s'avérer extrêmement profitable.

Votre nom

Entrez le nom de votre pirate dans l'espace indiqué.

Difficulté

Il existe cinq degrés de difficulté :

- **Apprenti** (le plus facile)
 - Voyageur
 - Aventurier
 - Forban
 - Bretteur

Le niveau de difficulté affecte un certain nombre d'aspects du jeu. Plus le niveau de difficulté est élevé, plus vos adversaires sont coriaces dans les séquences d'action – batailles navales, duels, etc. De plus, il est plus difficile de recruter des hommes d'équipage et de maintenir leur moral dans les plus hauts niveaux de difficulté. D'un autre côté, au fur et à mesure que le niveau de difficulté augmente, vous pouvez conserver une plus grande partie du butin lorsque vous divisez celui-ci. Durant la partie, vous pouvez augmenter ou diminuer le niveau de difficulté uniquement lorsque vous divisez le butin.

Choisissez votre talent

Les talents suivants sont disponibles :

ESCRIME

Ceci aidera votre pirate dans les duels contre les épéistes ennemis.

CANONNIER

Ceci aidera votre pirate à vaincre les navires ennemis en combat naval.

NAVIGATION

Ceci améliorera votre vitesse dans toutes les conditions de navigation.

MÉDECINE

Ce "talent" ralentira les effets du temps sur votre pirate.

Une fois le talent de votre pirate sélectionné, vous êtes prêt à jouer ! Le décor change et vous vous retrouvez en mer, juste à l'extérieur d'un port correspondant à votre nationalité.

EN MER

Les mémoires du capitaine Incognito

La mer des Caraïbes est comme une fille de la noblesse espagnole : on peut l'aimer, mais on ne peut pas s'y fier. Elle peut être aussi placide qu'un lamantin et tout vogue sans un clapot, l'équipage le nez au vent à cracher dans l'eau, mais l'instant d'après, elle lâche sur toi un ouragan, te voilà à fuir comme si tous les chiens de l'enfer étaient après toi et tu jures que si t'en sors en vie, tu ne mettras jamais plus les pieds sur un navire.

Mais tu retourneras toujours vers elle, tu vois ? Parce qu'elle a beau être traîtresse, ingrate, meurtrière et tout ça, tu l'aimes vraiment, plus que tu n'aimes la vie elle-même.

Raah. C'est toute la satanée poésie que tu tireras de moi aujourd'hui, matelot. Ressers-moi donc un coup de rhum, par les Puissances !

L'écran de navigation

Cet écran affiche une portion de la mer des Caraïbes. La vue reste en permanence centrée sur votre navire.



QUE VOIT-ON SUR L'ÉCRAN DE NAVIGATION ?

Votre navire : votre navire apparaît au centre de la carte. Si vous avez plus d'un navire, votre "vaisseau amiral" est à l'avant, suivi par les autres.

Autres navires : d'autres navires apparaîtront sur la carte lorsqu'ils seront à portée de vue de votre navire. Chaque navire affiche une

bande de couleur, un emblème de voile et un pavillon indiquant sa nationalité : noir pour les pirates, jaune pour l'Espagne, orange pour la Hollande, rouge pour l'Angleterre et bleu pour la France. Si vous êtes dans le doute, vous pouvez identifier le type et la nationalité d'un navire en vous en approchant ou en déplaçant le curseur au-dessus de lui.

Terre : les îles et continents des Caraïbes.

Cités : la carte affiche les cités actuellement visibles. Le nom et la nationalité apparaissent au-dessus de la cité et vous pouvez vous faire une idée de la puissance militaire de la ville selon la taille des fortifications qui la gardent.

Hauts-fonds : récifs saillants susceptibles d'endommager les grands navires qui passeraient au-dessus.

Nuages blancs : ils indiquent des vents forts. Pour pouvez les utiliser pour accélérer votre vitesse de croisière.

Nuages noirs : ce sont de dangereuses tempêtes qui apparaissent fréquemment dans les Caraïbes, en particulier durant la saison des ouragans. Ces tempêtes s'accompagnent de vents violents qu'un marin rusé pourra utiliser pour accélérer son voyage ; cependant, si vous vous approchez trop près d'une telle tempête, vous risquez d'occasionner de sérieux dégâts aux voiles de votre navire.

Amer : de nombreux amers et points de repère émaillent la mer des Caraïbes. Les pirates s'y réfèrent souvent lorsqu'ils dessinent des cartes au trésor. Certains d'entre eux ne sont visibles qu'en faisant descendre des hommes à terre.



Compteur de renommée : ceci affiche le niveau actuel de la renommée de votre pirate. Plus sa renommée est élevée, plus la carrière du pirate est un succès.



Indicateur d'or : il affiche la quantité d'or dont vous disposez actuellement.



Indicateur de nourriture : ceci affiche la quantité de nourriture disponible pour votre équipage.



Indicateur de la taille de l'équipage : ceci vous informe sur le nombre d'hommes que vous avez dans votre équipage.

Indicateur de moral : ceci affiche le moral actuel de l'équipage.



TRÈS HEUREUX



HEUREUX



SATISFAIT

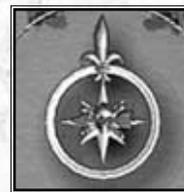


MALHEUREUX



MUTINÉ

Indicateur de vitesse du vent : cela vous indique à quelle vitesse le vent souffle.



Direction du vent : ceci vous informe sur la direction du vent.

Icones de quête : ils vous reportent à des liens vers les quêtes et missions actuelles et vers les cartes de trésor en votre possession.



COMMENT NAVIGUER

Barrer votre navire

Le timonier du navire dirige celui-ci en faisant tourner la roue du navire, laquelle est rattachée au gouvernail par une série de poulies et de cordes. (Certains des navires les plus petits sont dirigés à l'aide d'une barre de gouvernail en bois). Utilisez les touches de contrôle de la barre (4 et 6 sur le pavé numérique) pour diriger votre navire.



Bâbord et tribord

Comme le savent tous les pirates, bâbord se situe à gauche lorsque vous vous tenez sur un navire, tourné vers l'avant. Tribord est sur la droite.

Changer les voiles

Vos voiles peuvent être arrangées selon deux configurations : toutes voiles dehors ou voilure réduite. Un navire qui navigue toutes voiles dehors étale autant de toile que possible pour maximiser sa vitesse ; la voilure réduite ralentit le navire mais améliore sa réactivité dans les eaux difficiles. Pour passer d'une configuration à l'autre, utilisez la

touche Toutes voiles dehors (8 sur le pavé numérique) ou la touche de voilure réduite (2 sur le pavé numérique).

Amariner votre navire

Vous avez besoin d'un nombre minimum de marins pour amariner votre navire et l'utiliser au mieux de ses capacités. Si votre équipage est inférieur à ce nombre d'hommes, votre navire sera plus lent et votre équipage mettra plus longtemps à recharger ses canons durant le combat.

Si vous avez plusieurs navires dans votre flotte, vous devrez avoir un nombre suffisant d'hommes pour répondre au minimum requis par chaque navire. Si tel n'est pas le cas, votre flotte sera plus lente et votre navire amiral moins efficace au combat.

Note : vous commencerez habituellement une partie de *Pirates!* à bord d'un sloop. Vous aurez besoin de huit hommes d'équipage pour naviguer et combattre efficacement avec ce navire.



Utiliser le vent

La coque et le gréement d'un navire déterminent son comportement à la mer. En général, les navires à voiles carrées tels que la frégate ou le navire marchand fonctionnent mieux par vent arrière (vent en poupe). Les navires à voiles triangulaires tels que la pinasse préfèrent les vents de travers (ils serrent au vent).

Entrer dans une cité

Pour entrer dans le port d'une cité, dirigez simplement votre navire jusqu'à la cité. En fonction du contexte, soit vous entrerez directement dans le port pour y mouiller paisiblement soit, si la ville vous est hostile, les défenses de la cité pourront ouvrir le feu sur vous. Vous devrez choisir entre vous éloigner, attaquer la ville ou y entrer subrepticement.

Débarquer à terre

Dirigez votre navire vers l'endroit sur le rivage où vous souhaitez débarquer. Le jeu vous demandera de confirmer que vous désirez vous rendre à terre et votre équipage formera alors un détachement terrestre (reportez-vous au chapitre "À terre" ci-dessous pour plus d'informations).

Attaquer d'autres navires

Être pirate, c'est ça avant tout ! Durant le jeu, vous serez souvent tenté de lancer une attaque contre l'un des autres navires que vous rencontrerez en mer. Vous trouverez plus bas les détails sur les rencontres avec d'autres navires et les batailles navales.

Appuyez sur la touche d'attaque (5 sur le pavé numérique) ou foncez sur le navire adverse pour lancer une attaque contre un navire proche.

Pause

Appuyez sur Maj-P pour mettre la partie en pause. Notez que le temps ne s'écoule pas lorsqu'un menu est affiché à l'écran, lorsque vous êtes dans une cité ou visualisez un écran d'information. Vous n'avez besoin de mettre le jeu en pause que lorsque vous êtes en mer, à terre ou au milieu d'une séquence d'action (bataille navale, duel, danse ou bataille terrestre).

Zoom

Vous pouvez utiliser le zoom pour obtenir une vue rapprochée de votre navire ou au contraire couvrir un secteur plus large de la mer des Caraïbes.

Pour zoomer vers l'avant et l'arrière, utilisez la molette de la souris.

Caméra de poursuite

En caméra de "poursuite", l'angle de vue change ; de la vue aérienne classique, la caméra descend pour se positionner à l'arrière et légèrement au dessus de votre navire. Appuyez sur la touche de changement de vue (9 sur le pavé numérique) pour basculer entre la vue normale et la caméra de poursuite.

Changer votre navire amiral

Lorsque vous commencez une partie de *Pirates!* vous n'avez qu'un seul navire. Une fois que vous aurez capturé un autre navire et que vous aurez choisi de le garder, vous aurez deux navires dans votre flotte. Votre navire d'origine est désigné comme le "vaisseau amiral". C'est le navire de tête ; tous les autres suivent derrière. Vous pouvez changer de vaisseau amiral à l'aide du raccourci clavier Tab ou dans l'écran de statut de la flotte.

Taille maximale de la flotte

Votre flotte peut comporter jusqu'à huit navires (y compris votre vaisseau amiral) simultanément. Si vous vainquez un navire supplémentaire, vous devrez abandonner l'un des huit que vous possédez déjà avant de pouvoir ajouter ce nouveau navire à votre flotte.

Équipage requis

Chacun des navires de votre flotte requiert un nombre minimal d'hommes d'équipage pour pouvoir naviguer au mieux de ses performances. Si vous avez moins d'hommes que le nombre requis, votre vitesse et vos performances en combat s'en ressentiront. Si vous avez plus d'hommes que le minimum requis, les marins supplémentaires seront avec vous à bord du vaisseau amiral et prendront part à toutes les batailles navales auxquelles vous participerez.

Vitesse de la flotte

En général, votre flotte se déplace approximativement aussi vite que ne le fait votre vaisseau amiral en fonction des vents du moment. Cependant, des navires plus lents ralentiront l'allure générale de la flotte.

Abandon de navires

La meilleure manière de se débarrasser d'un navire est de le faire entrer dans une cité et de le vendre au constructeur naval. Cependant, il pourra arriver que vous jugiez nécessaire d'abandonner un navire en mer – parce que vous n'avez pas assez d'hommes ou parce que vous êtes poursuivi par un adversaire plus rapide ou plus puissant que vous, par exemple. Vous ne pouvez abandonner de navire qu'à partir de l'écran de statut de la flotte (voir page suivante).

ÉCRANS D'INFORMATION

Plusieurs types d'écrans d'information vous sont accessibles lorsque vous êtes en mer. Reportez-vous à la rubrique des commandes du jeu pour savoir comment y accéder.

Écran Statut de la flotte



Sur cet écran vous verrez tous les navires présents dans votre flotte ainsi que leurs améliorations, la taille de leur équipage et leur niveau de dégâts. Vous pouvez également utiliser cet écran pour changer de vaisseau amiral, renommer vos vaisseaux et abandonner les navires que vous ne voulez pas conserver.

Journal du capitaine



Cet écran contient une liste mise à jour de vos actions et de vos exploits ainsi que des autres événements qui se déroulent dans l'univers de jeu.

Il indique également les nations en guerre.

Écran de statut

Cet écran affiche les exploits de votre pirate, notamment les promotions qu'il a reçues, le nombre de pirates du Top 10 qu'il a vaincus, le nombre de trésors enfouis qu'il a découverts, sa richesse personnelle, etc.

Cartes du monde

Cette carte affiche la position actuelle de votre flotte dans les Caraïbes. Il est possible de zoomer sur la carte à l'aide de la molette de la souris et de la faire défiler en amenant le pointeur sur le bord de l'écran. Cliquer sur les noms de villes affiche les informations dont vous disposez à leur sujet (vous pourrez aussi parfois acheter des informations sur les villes auprès de mystérieux voyageurs dans les tavernes... à moins que vous ne préfériez les visiter vous même, bien entendu).

Journal des quêtes

Le journal des quêtes présente le nom du malfaisant que vous poursuivez, ce qu'il vous a fait (par exemple, l'enlèvement de votre sœur) et toutes les autres informations dont vous pouvez disposer sur lui.

Cartes au trésor

Durant la partie, vous pourrez acquérir une ou plusieurs cartes au trésor. Vous pourrez les voir sur cet écran. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique "Cartes au trésor", pages 53-54.

Top 10 des pirates

	Age	Health	Mana	Strength	Speed	Stun	Fire
Henry Morgan	33/38	44	0	0	0	0	0
Don Lopez	32/27	34	0	0	0	0	0
Captain Kidd	35/41	23	0	0	0	0	0
C. Jack Luffey	32/37	19	0	0	0	0	0
Woods Rogers	44/44	14	0	0	0	0	0
J. Hornum	34/32	11	0	0	0	0	0
Blud Brachman	25/55	7	0	0	0	0	0
Bill Roberts	44/44	5	0	0	0	0	0
Jack Rackham	40/27	5	0	0	0	0	0

Ceci affiche le classement des dix pirates les plus dangereux des Caraïbes.

LES PÉRILS DE LA MER

Les mémoires du capitaine Incognito

Je me souviens, un jour, on se battait contre cette frégate française – bon, il serait plus juste de dire qu'on fuyait pour sauver notre peau devant cette frégate française. On était sur mon brick, Faucheuse souriante, et les vents étaient doux et constants. Je venais juste de me payer ces nouvelles voiles de coton et tout allait bien – on restait devant et peut-être même qu'on gagnait quelques mètres sur lui lorsque mon imbécile de timonier Johnson l'Aveugle nous a plongés dans la pire tempête que j'aie jamais vue ! On a perdu la moitié de nos voiles et le grand Français s'est mis à gagner sur nous.

Par chance, on a réussi à garder de l'avance sur lui pendant encore une heure, juste assez longtemps pour que le soleil se couche. Par la grâce de la Providence, on l'a perdu dans l'obscurité.

Ce qu'on a fait ensuite ? Eh bien, la première chose à faire était de changer de cap et de gagner Nevis pour réparer proprement. Ensuite, j'ai eu une petite discussion privée avec Johnson l'Aveugle.

Mais ça, c'est une autre histoire.

AGITATION DANS L'ÉQUIPAGE

Les pirates sont du genre inconstant. Au début d'un voyage, ils sont plutôt faciles à satisfaire tant que vous les nourrissez correctement et que le butin s'amoncelle. Mais tôt ou tard, en fonction de votre succès et du niveau de difficulté du jeu, ils commenceront à s'agiter. Ils commenceront à penser qu'il est temps de retourner sur la terre ferme et de diviser le butin (voir "Partager le butin", pages 80-81) afin de pouvoir dépenser leur part dans la taverne la plus proche.

Vous pouvez prolonger assez longtemps un voyage en faisant rentrer le butin à un rythme rapide mais, quels que soient vos succès, l'équipage finira toujours par vouloir rentrer. Votre second vous prendra à part et vous dira qu'il est sans doute temps de diviser le butin.

Si vous ignorez ce conseil et continuez votre expédition, le moral de votre équipage commencera à décliner (l'indicateur de moral sur l'écran de navigation affiche le moral actuel de votre équipage). Ils finiront par désertir en emportant leur part du trésor avec eux. Si vous êtes en mer et disposez d'une flotte, ils pourront s'emparer de l'un de ces navires. Sinon, ils s'enfuiront à la prochaine escale dans un port.

AIDE AU MORAL

Certains officiers et objets spéciaux vous aideront à maintenir un moral élevé dans l'équipage et vous permettront d'augmenter la durée de vos voyages.

LA FAIM

Votre équipage a besoin de se nourrir. De la nourriture peut être achetée dans les entrepôts des marchands. Vous pouvez également en récupérer sur un navire capturé. L'indicateur de nourriture sur l'écran de navigation (voir page 19) montre combien de mois vous transportez en nourriture. Vous pouvez consulter la section de l'écran de statut de la flotte pour connaître le tonnage exact de nourriture transportée.

Lorsque vous vous trouvez à cours de nourriture, votre équipage commence à souffrir de la faim. Il le tolérera pendant une courte période mais son moral se mettra rapidement à chuter. Si vous ne vous en préoccupez pas, ils commenceront à désertir.

Une fois que vous aurez acquis de la nourriture, le moral de votre équipage cessera de chuter. Il pourra même commencer à remonter lorsque les trésors s'accumuleront de nouveau dans la cale.

Le cuisinier du navire : un cuisinier peut faire durer les rations de l'équipage en réduisant les portions de nourriture pour chaque homme. Il est parfois possible de récupérer un cuisinier sur un navire vaincu.

TEMPÊTES EN MER

La mer des Caraïbes est imprévisible. Le ciel est bleu et les vents modérés et la minute d'après, une tempête tropicale fait brusquement son apparition, déchiquetant vos voiles. Ceci est particulièrement vrai durant la saison des ouragans, de juin à novembre.

Nuages blancs : ils annoncent un grain léger ou des tempêtes qui ne sont pas vraiment dangereuses, accompagnées de fortes rafales de vent. Les bons marins peuvent "chevaucher" ces nuages pour gagner temporairement en vitesse sans pour autant prendre de grands risques.

Nuages noirs : ils sont signe de grosses tempêtes. Tout navire se trouvant pris dans les nuages noirs risque de sérieux dégâts à la voilure et à la coque. Ces tempêtes violentes s'accompagnent de vents très puissants. Un capitaine avisé pourra gagner temporairement en vitesse en se déplaçant près des nuages tout en faisant attention à ne pas y pénétrer.

BAROMÈTRE ET BAROMÈTRE DE PRÉCISION

Ces objets spéciaux vous aideront à éviter les dégâts lorsque vous voyagez le long ou à l'intérieur des tempêtes. Vous pourrez parfois les acquérir auprès d'un voyageur mystérieux.

Rencontres de navires

De nombreux navires circulent dans les Caraïbes – des marchands transportant des biens vers de riches cités, des navires à trésor emportant des richesses inouïes vers l'Europe, des bateaux de pêche aux cales lourdement chargées, de puissants navires de guerre à la recherche d'un adversaire et bien sûr des pirates et des corsaires. Durant vos voyages, vous rencontrerez forcément d'autres navires – la façon dont vous interagirez avec eux est un critère essentiel d'échec ou de succès dans le jeu.

Voir les autres navires

Une vigie perchée au sommet du mât d'un navire peut voir étonnamment loin, parfois à plusieurs kilomètres, en fonction de l'heure et des conditions météorologiques. A chaque fois qu'un navire entre dans le champ visuel de votre vigie, il apparaîtra sur la carte. L'apparence d'un navire est très révélatrice.

Chacun d'eux affiche ses couleurs et un drapeau dénotant sa nationalité :



HOLLANDAIS



MISSIONNAIRE



INDIEN



FRANÇAIS



ANGLAIS



ESPAGNOL

De plus, le type de coque dont est équipé un navire vous renseignera sur sa fonction : coques sombres pour les navires de guerre et coques aux teintes plus claires pour les marchands.

Chaque type de navire a son propre modèle.

Notez que la nationalité et le type d'un navire sont également affichés lorsque vous faites passer votre curseur au-dessus de lui.

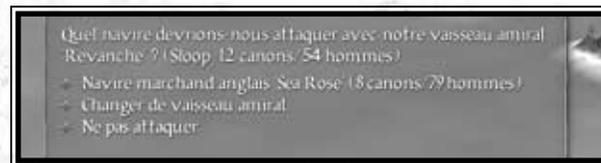
COMMUNICATION AVEC LES AUTRES NAVIRES

Certains des navires pourraient avoir des messages pour vous lorsque vous les approchez. Les navires ennemis pourraient vous demander de vous éloigner ou exiger que vous les affrontiez. Les navires neutres ou amicaux pourraient vous livrer quelques rumeurs ou informations récentes.

Si un navire a quelque chose à vous dire, le message apparaîtra une fois qu'il se sera approché relativement près de votre flotte. Le message est également affiché lorsque vous faites passer votre curseur au-dessus du navire.

ATTAQUER LES AUTRES NAVIRES

Lorsque vous serez assez près d'un autre navire pour lancer une attaque, vous pourrez appuyer sur la touche "d'attaque" (5 sur le pavé numérique) ou foncer sur lui pour engager le combat.



FENÊTRE DE CONFIRMATION D'ATTAQUE

La fenêtre de confirmation d'attaque vous permet de spécifier quel navire vous attaquez, dans le cas où plusieurs cibles sont à votre portée. Elle vous permet également de changer de vaisseau amiral (si vous naviguez avec deux navires ou plus). Enfin, elle permet d'annuler l'attaque si vous avez changé d'avis.

ÊTRE ATTAQUÉ PAR D'AUTRES NAVIRES

Vous vous ferez sans doute de nombreux ennemis durant votre carrière. Si vous attaquez les expéditions d'une nation, cette dernière pourra fort bien envoyer un navire de guerre pour mettre fin à vos exactions. Si vous disposez d'un butin conséquent, un pirate croisant votre route pourrait bien avoir en tête de s'approprier vos richesses. Et si vous dérobez le trésor enfoui d'un pirate, celui-ci vous attaquera pour le principe.

Les mémoires du capitaine Incognito

Ça devait être en 65 ou 66, le vieux capitaine Briggs et moi on se demandait quel était le meilleur navire pour faire le pirate.

"Un sloop royal", j'ai dit. "Il va vite par vent faible, vire bien et a assez de canons pour faire peur aux galions bien gras transportant l'or des grands d'Espagne."

"Tu n'es qu'un fou", qu'il m'a répondu. "Il vaut mieux un brick de guerre. Il va peut-être moins vite que ton sloop, mais il emporte presque deux fois plus d'hommes et de canons. Et pareil pour la cale. Ça sert à quoi de prendre du butin si on n'a pas de quoi le ramener ?"

"C'est toi qui penses de travers", que j'ai dit. "Le brick est un bon navire, je le reconnais, mais pourquoi diable veux-tu autant de canons ? Le travail d'un pirate, c'est d'amener son navire au plus près et de prendre le bateau ennemi avec le moins d'ennuis possible. Il faut bien parfois envoyer quelques boulets pour que ceux d'en face comprennent, mais une seule bordée de 16 canons de ton brick risque plus de couler l'ennemi que de le faire se rendre. Et là, tu gagnes quoi, demeuré ?"

Après, il m'a traité de fils de fermier et moi de bête à cornes et la discussion s'est bien animée. On n'a pas réussi à se mettre d'accord alors, et toujours pas depuis.

Finalement, je crois qu'un pirate doit choisir le bateau qui lui va : s'il est bon marin, qu'il en prenne un agile et rapide ; s'il est bon artiller, qu'il en prenne un qui a assez de canons pour faire la différence.

MESSAGE D'AVERTISSEMENT

Lorsqu'un navire qui désire vous affronter approche, il annoncera parfois ses intentions. Ceci peut fournir l'occasion d'adopter une position favorable pour le combat qui s'annonce ou de filer vous mettre en sécurité.

Le message d'avertissement apparaîtra une fois que le navire sera suffisamment proche de vous ou lorsque vous ferez passer le votre curseur de souris sur l'ennemi.

TIR AUX CANONS

Quand un navire ennemi sera à portée, il pourra faire feu. Ses salves pourront endommager votre vaisseau amiral et les autres navires de votre flotte. Le poursuivant continuera à tirer jusqu'à ce que vous l'ayez semé, soyez entré dans un port... ou ayez décidé de riposter.

RIPOSTER

Si vous désirez affronter votre poursuivant, appuyez sur la touche d'attaque (5 sur le pavé numérique) ou abordez le vaisseau ennemi (pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique "Aborder les autres navires" ci-dessus).



Combattre ou fuir

Il n'existe aucune loi affirmant que vous devez affronter tous ceux qui veulent s'en prendre à vous : si votre navire est endommagé, si l'adversaire a plus d'hommes ou de canons que vous ou si vous transportez un trésor que vous ne voulez pas prendre le risque de perdre, alors n'hésitez pas à vous enfuir !

Si vous pouvez trouver une position d'allure optimale dans laquelle vous êtes plus rapide que votre adversaire, vous pouvez simplement le distancer. Une fois que vous vous serez bien éloigné, il pourrait bien perdre votre trace ou simplement abandonner la poursuite.

Une autre possibilité consiste à vous réfugier dans une ville : il est probable qu'il sera parti lorsque vous quitterez le port. Mais il est aussi possible qu'il vous attende. Vous aurez donc tout intérêt à réparer votre navire et à recruter des hommes supplémentaires avant de repartir.

BATAILLES NAVALES

Introduction

Le mécanisme de jeu des batailles navales est plutôt simple : vous dirigez votre navire, vous montez ou baissez vos voiles et vous tirez des bordées. Le défi consiste à apprendre à utiliser ces différents outils au mieux dans une mer perpétuellement changeante.



Contrôler votre navire

Reportez-vous aux commandes du jeu pour connaître les touches et commandes de souris spécifiques au contrôle de votre navire en combat.

BARRER VOTRE NAVIRE

Les commandes de direction pour barrer le navire sont les mêmes que pour les mouvements normaux en mer (4 et 6 sur le pavé numérique).

CHANGER LA VOILURE

Vos voiles peuvent être hissées selon deux configurations : toutes voiles dehors ou voilure réduite.

Pour changer de configuration, appuyez sur la touche Toutes voiles dehors (8 sur le pavé numérique) ou Voilure réduite (2 sur le pavé numérique).

Toutes voiles dehors : un navire qui avance toutes voiles dehors étale un maximum de toile pour avancer aussi vite que possible. Les navires allant toutes voiles dehors tendent à subir plus de dégâts durant les combats, en particulier lorsque l'adversaire utilise des boulets enchaînés.

Voilure réduite : un navire qui affiche une voilure réduite a abaissé certaines de ses voiles pour les protéger des tirs de canons adverses, en particulier les bordées de boulets enchaînés. De plus, les navires

à voilure réduite vivent plus serré que les navires allant toutes voiles dehors mais ils progressent nettement plus lentement.

TIRER UNE BORDÉE

Les navires de cette époque sont armés de rangées de canons sur les deux côtés de la coque. La position des canons fait que les navires ne peuvent tirer droit devant ou derrière eux mais seulement sur des cibles situées d'un côté ou de l'autre. Lorsque vous donnez l'ordre à votre navire de tirer, vos hommes s'assurent de la présence d'une cible d'un côté ou de l'autre et déclenchent les canons appropriés à bâbord ou à tribord. S'il y a plusieurs cibles sur les côtés, vos hommes tireront sur l'adversaire le plus proche. De plus, les canons d'un navire sont répartis équitablement entre bâbord et tribord, ce qui veut dire qu'il ne peut jamais tirer avec plus de la moitié de ses canons dans une unique bordée.

Appuyez sur la touche de tir d'une bordée (Espace ou 5 sur le pavé numérique) pour tirer les canons chargés.

BOULETS RATISSEURS

Il s'agit de tirs touchant l'adversaire à la proue ou à la poupe et traversant le navire selon son axe longitudinal. Ils causent plus de dégâts que les tirs atteignant l'adversaire de flanc.

RECHARGEMENT DES CANONS

Votre équipage recharge automatiquement les canons du navire après avoir tiré une bordée. Ils utilisent le même type de munitions sauf si vous leur ordonnez d'en utiliser d'autres (voir ci-dessous). Le temps qu'il faut à votre équipage pour recharger dépend de son nombre. Un grand nombre d'hommes signifie un rechargement plus rapide ; en cas d'effectifs insuffisants, il faut songer aux manœuvres évasives. L'indicateur de l'état des canons vous dit combien de vos canons sont actuellement chargés. Vous n'avez pas besoin d'attendre qu'ils soient tous rechargés pour tirer.

MUNITIONS POUR CANONS

Il existe trois types de munitions disponibles pour vos canons : boulets ronds, boulets enchaînés et mitraille.

Boulet rond : C'est un boulet de canon classique. Lorsque vous commencez une bataille, vos canons sont chargés de boulets ronds. Ce type de munition est celui qui offre la plus grande portée. Bien que les boulets ronds puissent frapper n'importe quelle partie d'un navire, ils tendent à infliger de sévères dégâts sur la coque et les canons.

Boulet enchaîné : Les boulets enchaînés sont composés de deux boules de petite taille reliées ensemble par une chaîne. Une fois

tirées, les boules ont tendance à se séparer et à tourner, en infligeant surtout des dégâts aux voiles ennemies. Les boulets enchaînés offrent une portée moyenne : ils vont moins loin que les boulets ronds mais plus loin que la mitraille.

Mitraille : La mitraille est la munition antipersonnelle classique. L'équipage charge le canon avec des balles de mousquet et des morceaux de fer, transformant l'arme en un fusil de chasse géant. La mitraille est particulièrement efficace contre les hommes d'équipage ennemis mais elle dispose d'une très faible portée.

CHANGER LES MUNITIONS DES CANONS

Lorsque débute le combat, les canons de votre navire sont chargés de boulets ronds. Si vous avez d'autres types de munitions à votre disposition, vous pourrez sélectionner à loisir celles qui vous conviennent.

Appuyez sur la touche de boulets ronds (3 sur le pavé numérique), de mitraille (1 sur le pavé numérique) ou de boulets enchaînés (7 sur le pavé numérique) pour sélectionner le type de munitions souhaité.



Disponibilité des munitions

Tous les navires sont équipés de boulets ronds mais certains ne disposent pas forcément des deux autres types. Si vous vous retrouvez dans un navire qui ne propose pas un certain type de munitions, adressez-vous à un constructeur naval qui pourra peut-être vous fournir le matériel manquant.

EFFETS DES DÉGÂTS

Un navire touché par le feu des canons ennemis subira des dommages sur l'un des points suivants : sa coque, ses voiles, son équipage ou ses canons. La partie endommagée du navire est déterminée par un algorithme de dégâts : certains types de munitions ont une chance plus importante d'endommager un point du navire particulier. Des dégâts collatéraux sur les autres parties du navires restent cependant possibles, quel que soit le type de munition employé.

Dégâts à la coque : lorsqu'un navire subit des dégâts sur sa coque, sa vitesse et sa manœuvrabilité se dégradent. Si la coque est totalement détruite, le navire coule.

Dégâts aux voiles : lorsqu'un navire subit des dégâts aux voiles, sa vitesse et sa manœuvrabilité déclinent. Si les voiles sont entièrement

détruites, il devient impossible de le contrôler et il est susceptible de se rendre lors de l'approche suivante.

Perte d'équipage : lorsque des hommes d'équipage sont mis hors de combat, l'équipage survivant mettra plus de temps à recharger les canons après avoir tiré une bordée.

Pertes de canons : lorsqu'un navire perd des canons, il se trouve moins bien armé pour tirer sur l'ennemi (mais vous l'aviez sans doute déjà deviné).

À L'ABORDAGE !

Lorsqu'un navire en percute un autre, l'équipage du navire assaillant s'élance à bord du vaisseau adverse pour affronter l'ennemi tandis que vous livrez un combat sans merci au capitaine. La bataille s'arrête lorsque vous ou l'autre capitaine se rend.

Reportez-vous à la section suivante, "Escrime et combats à l'épée" pour en savoir plus sur ces conflits héroïques.

Les mémoires du capitaine Incognito

Je l'ai déjà dit : un bon pirate ne se bat que quand il y a quelque chose à gagner... ou pas d'autre choix.

Quand un pirate se bat pour le profit, il doit se rappeler que chaque boulet envoyé à un navire ennemi diminue sa valeur de revente et qu'un boulet bien placé suffit à couler la meilleure coque. Moi, j'ai toujours préféré tirer quelques bordées de loin, histoire de flanquer une trouille du diable à l'équipage puis m'approcher par la poupe ou la proue, déchiqueter l'équipage à la mitraille et aborder pour terminer au sabre.

Les échanges de bordées avec un navire marchand, ça fait de belles chansons et légendes, mais je préfère entendre le son des pièces dans ma bourse.

En revanche, quand on se bat pour sa survie, la situation est exactement inverse. Quand on s'est fait rattraper et contraint au combat par un bellâtre chasseur de pirates commandant un énorme vaisseau de guerre, il faut l'immobiliser ou le couler : peu importe la valeur de sa coque. J'attaque les navires marchands pour les piller et je combats les vaisseaux de guerre pour pouvoir profiter du butin.

Secourir l'équipage

Lorsqu'un navire perd des membres d'équipage, certains d'entre eux peuvent avoir été projetés par-dessus bord. Ils s'agrippent alors à des morceaux d'épaves, implorant qu'on vienne les chercher. Vous pou-

vez récupérer ces hommes d'équipage barbotant en passant par-dessus l'endroit où ils se trouvent avec votre navire.

Ramasser de la cargaison

Un navire subissant une attaque particulièrement sévère pourra voir une partie de sa cargaison projetée par-dessus bord. Vous pouvez récupérer les cargaisons perdues en passant par-dessus les tonneaux. Chaque tonneau récupéré ajoute 50 pièces d'or à votre trésor.

Comment se termine la bataille

Une bataille navale peut se terminer par une victoire, une défaite ou un match nul.

MATCH NUL

Le combat se terminera de manière indécise lorsque les adversaires seront trop loin l'un de l'autre pour se voir. En général, cela signifie que le plus faible a réussi à échapper à son poursuivant. Il se peut également que la tombée de la nuit cause la fin de la bataille (si elle dure trop longtemps sans résultats décisifs). Si une bataille se termine par un match nul, vous retournez à l'écran de navigation, votre adversaire n'étant plus visible. Si vous avez subi des dégâts durant le combat, ces dégâts restent présents jusqu'à ce que vous fassiez réparer votre navire chez un constructeur naval. Et si vous avez perdu des hommes, leur nombre restera diminué jusqu'à ce que vous ayez recruté des remplaçants dans une taverne.

DÉFAITE

Il y a deux façons de perdre une bataille : soit votre navire est envoyé par le fond, soit vous êtes capturé durant un duel avec le capitaine adverse. Les deux résultats sont plutôt malheureux.

Couler avec le navire : si vous n'avez qu'un navire et qu'il est coulé durant la bataille, vous perdez pratiquement tout : navire, or, équipage. Un navire de passage vous ramassera et vous pourrez redémarrer avec un nouveau navire et un nouvel équipage. Vous conserverez toutes les cartes au trésor que vous aurez pu trouver auparavant mais c'est tout.

Si votre vaisseau amiral est envoyé par le fond mais que vous disposez d'autres navires dans votre flotte, l'un d'entre eux vous récupérera dans l'eau (devenant par la même occasion votre nouveau vaisseau amiral). Vous perdrez une portion de votre équipage, de votre cargaison et de votre trésor mais vous garderez tous les spécialistes et les objets spéciaux (ainsi que les cartes au trésor).

Vous ne pouvez pas perdre l'argent déjà placé après avoir divisé le butin. Vous ne pouvez perdre que l'argent actuellement à bord de votre flotte.

Être capturé : si vous êtes capturé durant un abordage, vous serez jeté en prison jusqu'à ce que vous vous échappiez ou que l'on paye une rançon pour vous libérer. Une fois sorti de prison, vous retrouverez vos hommes d'équipage survivants et tous les navires et trésors qu'ils auront réussi à sauver de la catastrophe.

VICTOIRE

Vous remportez une bataille navale en coulant ou en capturant le navire adverse. Chaque victoire augmente votre réputation de pirate féroce et dangereux ; cependant il est beaucoup plus profitable de capturer un navire ennemi que de le couler. Lorsque vous coulez un navire adverse, tout ce qu'il contenait coule avec lui. Lorsque vous en capturez un, vous récupérez la cargaison du navire, tout l'or présent à bord ainsi que tous les objets spéciaux et membres d'équipage spécialisés, en plus du navire lui-même.

Voici comment cela fonctionne.

Des marins ennemis se portent volontaires pour rejoindre votre équipage : en fonction de votre réputation et de l'état actuel de vos richesses (ainsi que du niveau de difficulté du jeu), plusieurs hommes d'équipage du navire capturé peuvent se porter volontaires pour rejoindre votre équipage. Si vous les acceptez, la taille de votre équipage augmentera en conséquence. Sinon, ils seront déposés sur le rivage avec tous les autres marins capturés (ceci se produit automatiquement).

Des spécialistes se joignent à votre équipage : si un spécialiste que vous ne possédez pas actuellement se trouve à bord du navire capturé, il sera rapidement "persuadé" de rejoindre vos hommes.



L'écran de pillage

Sur l'écran de pillage, vous pouvez choisir de conserver le navire capturé ou de l'abandonner. Vous pouvez également vous emparer tout ou partie de la cargaison de votre proie. Vous récupérez automatiquement l'or transporté sur le navire.

Une fois que vous avez fini de piller votre victime, vous retournez à l'écran de navigation. Si vous avez choisi de conserver le navire capturé, il prendra place derrière vous.

Batailles navales et opinion mondiale

La mer des Caraïbes n'est pas très grande et les nouvelles y circulent vite. Les différentes nations – Espagne, France, Angleterre et Hollande – observent vos actions avec grand intérêt. Si celles-ci vont dans leur sens, ces nations tendront à vous considérer de manière favorable. Si, par contre, vous vous en prenez à leurs intérêts, leur opinion à votre sujet déclinera rapidement.

Les effets sont plutôt évidents. Une nation qui vous apprécie vous laissera pénétrer dans ses ports, acheter et vendre des marchandises, recruter des hommes d'équipage et ainsi de suite. Vous pourrez recevoir des propositions de travail, des promotions et être présenté à des jeunes femmes en âge de se marier. Si une nation ne vous apprécie pas, elle vous interdira l'accès à ses cités. Ses navires tireront sur vous lorsque vous approcherez et elle pourrait même envoyer des chasseurs de pirates à vos trousses.

SI VOUS PERDEZ UNE BATAILLE NAVALE

Si vous perdez une bataille navale, personne ne s'en préoccupe. Cela n'a aucun effet sur l'opinion mondiale, ni en bien ni en mal.

SI UNE BATAILLE SE TERMINE EN MATCH NUL

Si la tombée de la nuit ou la distance met fin à la bataille et que vous n'avez pas endommagé l'autre navire, la bataille n'a aucun effet sur l'opinion mondiale. Si vous avez causé des dégâts à l'autre navire, les effets sont identiques à ceux d'une bataille remportée.

SI VOUS REMPORTEZ UNE BATAILLE NAVALE

Contre les pirates ou les indiens : si vous l'emportez sur un navire pirate, tous les autres camps auront une meilleure opinion de vous. Les autres pirates vous apprécieront moins, cependant. Le même principe s'applique à une victoire sur un navire indien.

Contre un navire marchand appartenant à une nation : si vous l'emportez sur un navire marchand appartenant à une nation, cette nation et toutes celles avec lesquelles elle a signé un traité de paix vous apprécieront moins. Les nations en guerre contre cette nation vous apprécieront plus. Les nations neutres n'y prêteront aucun intérêt.

Contre un navire de guerre appartenant à une nation : Les nations et leurs alliés vous détestent réellement lorsque vous remportez une

victoire sur l'un de leurs navires de guerre. À l'inverse, les nations en guerre contre la nation concernée approuvent totalement vos actes. Les nations neutres s'en moquent royalement.

COMBAT PRÈS D'UNE VILLE

Non seulement les nations se forment une opinion basée sur vos actions, mais chaque cité en fait de même. Si vous attaquez un chargement originaire ou à destination d'une ville, l'opinion de cette ville à votre sujet baissera. Les villes vous en voudront particulièrement si vous attaquez une cargaison juste à la sortie de leurs ports.

Il est possible que vos relations avec une ville soit très différente de vos relations avec la nation à laquelle la ville appartient, à tel point que vous pourriez être bienvenu dans toutes les villes d'une nation et vous faire tirer dessus à la moindre tentative d'approche d'une ville que vous auriez terriblement offensée.

Les mémoires du capitaine Incognito

Un capitaine pirate doit donner l'exemple. Il suffit de faire aborder un vaisseau ennemi par une troupe de hardis boucaniers en restant à se curer les ongles dans sa cabine pour le découvrir.

Celui qui veut devenir un bon capitaine doit être le premier sur le pont du navire ennemi. Des boucaniers suivront un homme courageux en enfer mais n'iront pas se battre pour un lâche.

Voilà pourquoi il faut savoir manier l'épée, par les Puissances ! Très souvent, lors d'un abordage, le capitaine pirate devra se battre avec le capitaine ennemi. Si ce dernier est battu, son équipage perdra courage et se rendra. Pareil dans l'autre sens.

ESCRIME ET COMBATS À L'ÉPÉE

Introduction

Le dix-septième siècle était une époque violente. L'Europe "civilisée" était infestée de bandits de grands chemins, de milices armées et de groupes d'anciens soldats errants et affamés. La plupart des hommes portaient des épées et disposaient au minimum des notions de base quant à la manière de s'en servir.

En tant que pirate, vous pouvez vous attendre à participer à de nombreux combats à l'épée. Dans une bataille navale votre objectif sera habituellement de capturer des navires sans les endommager ou les couler. C'est pourquoi vous monterez à l'abordage pour vous en emparer lors d'un assaut violent. Vous ferez face au capitaine adverse dans un duel.

D'une manière générale, l'échec et le succès seront déterminés par votre habileté à l'épée.



L'ÉCRAN DE DUEL

Le diagramme de l'écran de duel montre un exemple de duel typique qui se déroule après que vous soyez passé à l'abordage d'un navire ennemi lors d'une bataille navale. L'écran comprend les éléments suivants :

Vous : votre personnage.

Votre adversaire : le capitaine ennemi.

Barre d'avantage : ceci montre lequel des duellistes a l'avantage (ou "initiative"). Lorsque la barre se trouve à gauche du centre, vous avez l'avantage. Lorsqu'elle est à droite du centre, c'est votre ennemi qui a l'avantage. Le duelliste ayant l'avantage se déplace plus vite que de coutume. Vous pourrez éloigner la barre d'avantage en provoquant

oralement l'adversaire, en esquivant une estocade, en parant une botte rapide ou en sautant par-dessus une frappe basse.

Combat d'équipage

Tandis que se déroule le duel du capitaine, votre équipage affronte les forces adverses. À intervalles réguliers, l'un ou l'autre des deux camps perd des hommes, en fonction du déroulement du duel et de la taille, de la compétence et du moral des forces en présence.

Équipage ennemi : le nombre d'hommes d'équipage adverses restant dans la bataille.

Votre équipage : le nombre de vos pirates restant dans la bataille.

Le diagramme des commandes du pavé numérique : ceci vous montre comment contrôler votre pirate en utilisant les touches du pavé numérique.

Introduction au combat en duel

Durant un duel, vous menez vos hommes à l'assaut des forces ennemies (parfois vous vous battez seul ; nous en discuterons plus tard). Vous affrontez le capitaine ennemi dans un combat à un contre un tandis que votre équipage affronte les hommes de l'ennemi.

Vous tentez de frapper votre adversaire à l'aide de votre épée tout en évitant ses attaques. Un coup bien porté repousse la victime d'un ou deux pas en arrière ; la bataille se termine lorsque l'un des duellistes est acculé contre un obstacle, fait une chute par-dessus bord ou se trouve mis hors de combat de quelque manière que ce soit.

Tandis que se déroule votre duel personnel, votre équipage affronte les forces adverses. À intervalles réguliers, l'un ou l'autre des deux camps perd des hommes, en fonction du déroulement du duel et de la taille, de la compétence et du moral des forces en présence. Si votre équipage est réduit à un seul homme et que vous encaissez un coup, vous serez forcé de vous rendre ; si l'équipage de votre adversaire est réduit à un homme et que vous le touchez, il se rendra.

Attaques

Vous disposez de trois attaques différentes : estocade, botte rapide et frappe basse.

ESTOCADE

L'estocade est une attaque en hauteur. Vous tirez votre épée en arrière avant de vous fendre en direction de la tête ou du cou de l'adversaire. Cette attaque est longue à développer mais elle est dévasta-

trice lorsque bien assénée. Pour l'exécuter, appuyez sur la touche d'estocade (7 sur le pavé numérique).

Résultat : l'adversaire est repoussé de 2 pas.

Contre : se baisser

BOTTE RAPIDE

La botte rapide est une attaque rapide et directe qui vise le torse de votre adversaire. Cette attaque demande peu de temps pour être développée mais fait moins de dégâts que l'estocade ou la frappe basse. Pour l'exécuter, appuyez sur la touche de botte rapide (4 sur le pavé numérique).

Résultat : l'adversaire est repoussé de 1 pas.

Contre : parade

FRAPPE BASSE

La frappe basse est une attaque dirigée vers les jambes de l'adversaire. Elle requiert un certain temps pour être développée mais inflige d'importants dégâts lorsqu'elle est bien assénée. Pour l'exécuter, appuyez sur la touche de frappe basse (1 sur le pavé numérique).

Résultat : l'adversaire est repoussé de 2 pas.

Contre : saut

Manœuvres défensives

Vous avez également trois manœuvres défensives à votre disposition : se baisser, parade, et saut.

SE BAISSER

Durant cette manœuvre vous vous baissez pour éviter l'estocade de votre adversaire. Pour l'exécuter, appuyez sur la touche permettant de se baisser (2 sur le pavé numérique).

Se baisser contre estocade : lorsque vous vous baissez avec succès pour éviter l'estocade de votre adversaire, celui-ci se trouve momentanément désorienté, ce qui vous permet éventuellement de lui asséner une attaque rapide avant qu'il n'ait eu le temps de se reprendre.

Se baisser contre botte rapide ou frappe basse : l'ennemi vous touche.

PARADE

Dans cette manœuvre, vous bloquez l'attaque de l'adversaire avec votre épée. Cette action défensive est plus ou moins efficace contre l'ensemble des attaques. Pour l'exécuter, appuyez sur la touche de parade (5 sur le pavé numérique).

Parade contre botte rapide : l'attaque de votre ennemi est complètement bloquée.

Parade contre estocade ou frappe basse : vous parvenez à intercepter partiellement l'attaque : vous êtes repoussé de 1 pas au lieu de 2.

SAUT

Cette manœuvre consiste à sauter au-dessus de la frappe basse de votre adversaire. Pour l'exécuter, appuyez sur la touche de saut (8 sur le pavé numérique).

Saut contre frappe basse : lorsque vous sautez avec succès pour éviter la frappe basse de votre adversaire, celui-ci se trouve momentanément désorienté, ce qui vous permet éventuellement de lui asséner une attaque rapide avant qu'il n'ait eu le temps de se reprendre.

Saut contre botte rapide ou estocade : l'ennemi vous touche.

Bravade

En employant la bravade, vous tentez de démoraliser votre adversaire à l'aide d'une attaque verbale bien sentie. Une bravade réussie déplace la barre d'avantage en votre faveur. Il n'y a pas de contre face à la bravade ; cependant votre ennemi risque fort de vous faire taire à l'aide d'un objet pointu pendant que vous vous gaussez. Pour l'exécuter, appuyez sur la touche de bravade (6 sur le pavé numérique).

Le combat entre hommes d'équipage

Tandis que vous affrontez le capitaine adverse, votre équipage combat l'équipage ennemi. À intervalles réguliers, l'un ou l'autre des deux camps perd des hommes, en fonction du déroulement du duel et de la taille, de la compétence et du moral des forces en présence.

EFFETS DU MORAL SUR LE COMBAT

Le niveau de moral de votre équipage au moment où il se lance au combat affecte ses performances à la bataille. Si vos hommes sont heureux, ils se batront comme des lions et viendront à bout d'ennemis pourtant supérieurs en nombre ; s'ils sont malheureux, ils se batront beaucoup moins bien.

Les forces ennemies disposent elles aussi d'un indicateur de moral. En général, les hommes d'équipage à bord des navires de guerre ou des vaisseaux pirates ont un moral plutôt élevé alors que l'équipage des navires marchands dispose d'un moral plus bas.

EFFETS DE VOTRE DUEL SUR LE COMBAT ENTRE HOMMES D'ÉQUIPAGE

Le moral de l'équipage dépend énormément de la réussite de votre combat contre le capitaine ennemi. Si vous vous en sortez bien et que vous êtes parvenu à le faire reculer, le moral de votre équipage augmentera. Si c'est lui qui vous force à lâcher pied, le moral de vos hommes baissera.

Ceci est d'une importance cruciale. Si vous gagnez, vos hommes pourront affronter et vaincre des ennemis bien supérieurs en nombre. Mais si par contre vous êtes en train de perdre, une force à première vue inférieure pourra les tailler en pièces.

COMMENT LE COMBAT ENTRE HOMMES D'ÉQUIPAGE AFFECTE VOTRE DUEL

Lorsque l'équipage ennemi perd des hommes, la barre d'avantage se déplace en votre faveur. Lorsque vos hommes essuient des pertes, la barre se déplace en faveur de votre adversaire.

LA FIN DU COMBAT ENTRE ÉQUIPAGES

Le combat entre hommes d'équipage continuera jusqu'à ce que quelqu'un remporte le duel ou que l'un des deux camps soit réduit à un seul homme.

Victoire ou défaite

Le duel se termine lorsque l'un des duellistes est poussé par-dessus bord (ou acculé contre un mur) ou lorsque l'un d'entre eux se rend.

NULLE PART OÙ FUIR

Lorsque débute le combat, les deux duellistes se trouvent au centre de la "scène" de duel (habituellement au milieu du pont principal du navire). Chaque duelliste se voit repoussé par les attaques réussies de son ennemi ; s'il encaisse suffisamment de coups, un duelliste se trouvera repoussé à l'extrême bord de la "scène". S'il est touché à nouveau, il perdra le duel et devra se rendre (ou tombera par-dessus bord).

COMBAT ENTRE HOMMES D'ÉQUIPAGE PERDU

Lorsque l'équipage de l'un des duellistes a été réduit à un seul homme, il se rendra automatiquement au prochain coup encaissé. (Note : vous pouvez encore remporter un duel si votre équipage a été réduit à un seul homme : il vous suffit d'éviter toutes les attaques de l'ennemi et de le repousser hors de la scène de duel).

EN VILLE

Les mémoires du capitaine Incognito

De toutes les villes des Caraïbes, je crois bien que ma préférée était Tortuga. L'homme du chantier naval était rapide et assez honnête, les marchands ne demandaient jamais d'où provenait notre cargaison et la taverne grouillait toujours de boucaniers cherchant du travail.

Je me rappelle que j'étais aussi en bons termes avec le gouverneur, malgré le fait que je sois un capitaine anglais et Tortuga, une ville française, alors que la France et l'Angleterre étaient presque toujours en guerre.

En fait, la France était généralement aussi en guerre contre l'Espagne et tant que je capturais des navires espagnols sans m'attaquer aux bâtiments français, le gouverneur se moquait bien de mes origines.

Je t'avais dit que le bonhomme m'avait promu amiral ? Moi, amiral de la marine française ! J'ai failli éclater de rire quand il me l'a annoncé !

Le gouverneur m'a également présenté sa fille, ce qui était bien urbain de sa part, si tu veux mon avis. Mais il ne s'est jamais rien passé : elle était plutôt quelconque et j'avais déjà donné mon cœur à cette beauté de Saint Kitts...

Ports d'escale

Au dix-septième siècle, on compte déjà des douzaines de colonies européennes sur les îles et les continents autour de la mer des Caraïbes. Certaines sont d'anciennes cités bien établies comptant des milliers d'habitants. D'autres sont de minuscules établissements tentant de survivre à une existence précaire causée par des indigènes hostiles, des pirates prédateurs et des fanatiques religieux ennemis... sans même parler des dangers naturels inhérents au lieu. Certains constituent des cachettes temporaires où les boucaniers viennent préparer leurs prochains exploits ; d'autres sont des établissements religieux où des missionnaires zélés tentent de convertir les indigènes au christianisme. Et en plus des colonies européennes, on trouve encore quelques villages indigènes subsistant ici et là, contre toute attente.

Votre pirate passera beaucoup de son temps dans l'un ou l'autre de ces ports, à vendre et acheter des marchandises, faire réparer son navire, recruter des hommes, acheter des cartes au trésor auprès d'individus louches, accepter des missions confiées par des gouverneurs désespérés, faire la cour aux filles des dits gouverneurs, combattre de malfaisants étrangers et autres activités du même genre.

Cités

Les cités sont les colonies européennes permanentes majeures des Caraïbes. Les noms, coordonnées et nationalités des cités restent constants de partie en partie dans une même époque.

TYPES DE CITÉS

Le jeu compte différents types de cités : capitale, port, ville... À chaque type correspondent certaines caractéristiques :

Capitale : grande et riche cité aux défenses importantes.

Port : grande et riche cité aux défenses faibles.

Ville : ville grande mais pauvre aux défenses importantes.

Possession : ville grande mais pauvre aux défenses faibles.

Comptoir commercial : petite cité riche aux défenses importantes.

Citadelle : petite cité pauvre aux défenses importantes.

Village : petite cité riche aux défenses faibles.

Poste : petite cité pauvre aux faibles défenses.



Parler ne coûte pas cher dans les Caraïbes

Et c'est aussi très facile. Lorsque vous rencontrez quelqu'un qui a quelque chose à vous dire, il ou elle vous saluera d'une tirade rapide. S'il s'agit d'une simple information qui ne nécessite pas de réponse de votre part, sa tirade se terminera par un bouton "Quitter".



Cliquez sur le bouton lorsque vous aurez fini de lire la tirade et vous pourrez reprendre votre chemin.

Si la tirade requiert une réponse de votre part, les différentes répliques possibles seront listées en dessous.

Le menu des cités

Il existe une variété d'endroits que vous pouvez visiter dans une cité. Déplacez-vous dans le menu à l'aide de la souris (ou du clavier) et entretenez des conversations avec les occupants de la cité.



LE MANOIR DU GOUVERNEUR

Entrez-y pour parler à l'homme qui gère le port. Il pourra vous proposer des missions d'ordre politique ou militaire. Il vous récompensera aussi de vos succès. Une fois que vous aurez connu suffisamment de succès, vous pourriez même avoir la chance de rencontrer sa charmante fille (s'il en a une).

Le gouverneur : les gouverneurs constituent les individus les plus importants et les plus puissants d'une cité. Il sera extrêmement bénéfique pour vous d'être en bons termes avec au moins un ou deux gouverneurs à travers les Caraïbes.

- Ils peuvent vous fournir des lettres de marque qui font de vous un corsaire officiel pour leur nation.
- Si vous avez une lettre de marque, ils peuvent vous récompenser d'avoir attaqué leurs ennemis à l'aide de promotions.
- Si vous avez attaqué leurs convois, les gouverneurs peuvent vous offrir l'amnistie (pour un certain prix), ce qui vous permet d'obtenir une lettre de marque de leur nation et par la suite des promotions.
- Ils peuvent vous demander d'accomplir des missions spéciales qui, si elles sont couronnées de succès, vous vaudront des promotions supplémentaires et la bienveillance de la nation concernée.
- Ils peuvent vous fournir des informations concernant vos ennemis.
- Et enfin, ils peuvent vous présenter leurs filles.

Les filles de gouverneurs : certains gouverneurs ont des filles jeunes et célibataires, impatientes de rencontrer un gredin fringant et vaillant tel que vous. Si vous réussissez à conquérir le cœur d'une fille de gouverneur, elle pourra vous apporter des informations de valeur sur vos

ennemis ou les membres perdus de votre famille. Qui plus est, elles sont susceptibles de vous offrir des objets spéciaux ou des cartes au trésor si elles jugent que vous les méritez. Si vous vous montrez suffisamment fervent, la fille d'un gouverneur pourrait accepter de vous épouser, ce qui vous apporterait beaucoup de prestige dans la haute société des Caraïbes.

Vous pourrez impressionner la fille d'un gouverneur en atteignant un rang élevé (mais uniquement auprès de sa nation, voir la section "Rangs" ci-dessous). Vous pourrez également conquérir son cœur en vous montrant bon danseur et en lui offrant les bijoux qu'elle désire.

Ajoutons que toutes les filles de gouverneurs ne se ressemblent pas. Certaines sont d'apparence plutôt ordinaire, d'autres sont séduisantes et quelques-unes sont très belles. Vous ne serez pas surpris d'apprendre que plus une fille de gouverneur est belle, plus elle sera difficile à impressionner !

LA TAVERNE

Entrez ici pour recruter des hommes, écouter les ragots locaux, acheter des cartes au trésor, etc.



LES PERSONNAGES

Votre pirate apparaît au centre de la pièce, entouré d'un certain nombre de personnages différents. Chaque personne peut avoir quelque chose à vous dire (ou à vous vendre). Cliquez sur la personne à laquelle vous souhaitez parler.

Le tavernier : il est habituellement celui qui sait où trouver des améliorations pour votre navire. De plus, il est généralement au courant des allers et venues des personnages importants (et célèbres) des Caraïbes. Enfin, il montre une connaissance assez troublante de la localisation des jeunes femmes les plus séduisantes.

La serveuse : elle peut vous informer à propos des pirates et des scélérats situés dans le coin. Elle est souvent au courant de la présence de proies bien garnies qui croisent non loin.

Le voyageur mystérieux : ce personnage louche peut vous parler des cités qu'il a récemment visitées ou dont il a entendu parler. Il pourrait aussi vous proposer un fragment de carte au trésor ou un objet spécial... contre monnaie sonnante et rébuchante.

Hommes d'équipage : des marins sans emploi passent souvent leur temps dans les tavernes à la recherche d'un travail. Toutes les tavernes n'accueillent pas de marins à la recherche d'un travail et une fois que vous aurez engagé des hommes dans une taverne, cela pourra prendre un certain temps avant que d'autres recrues potentielles n'y fassent leur apparition.

LE MARCHAND

Visitez cet endroit pour acheter et vendre des marchandises et des canons. Utilisez la souris pour sélectionner, vendre et acheter des cargaisons, etc.

LE CONSTRUCTEUR NAVAL

Rendez-vous à l'établissement du constructeur naval pour faire réparer ou améliorer votre navire. Vous pourrez aussi y vendre les navires en surplus que vous possédez.

DIVISER LE BUTIN

Choisissez cette section à la fin d'un voyage pour diviser le butin entre vous et vos hommes impatientes. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique "Partager le butin", pages 80-81.

VÉRIFIER LE STATUT

Rendez-vous ici pour examiner vos navires, cargaisons, équipage, missions, etc. Vous pouvez accéder à tous les écrans d'informations à partir de cet endroit.

METTRE LES VOILES

Cliquez ici pour quitter la ville et repartir en mer.

Autres types d'établissements

Les cités ne sont pas les seules agglomérations humaines dans les Caraïbes. Il existe d'autres enclaves plus petites. La localité de ces endroits change d'une partie à l'autre.

ÉTABLISSEMENT

Il s'agit de villes plus petites et plus récentes, souvent peu peuplées, parfois même à la limite de l'extinction. Occasionnellement, le maire d'un établissement pourrait avoir un travail à vous confier.

Les établissements sont susceptibles de proposer une partie ou la totalité des lieux que l'on trouve dans les cités : taverne, marchand, constructeur naval, etc. Cependant, ces lieux sont souvent pauvres et

primitifs, n'espérez donc pas y trouver la même qualité de biens et de services que dans les grandes cités.

MISSIONS JÉSUITES

Les missions sont les endroits où des membres de l'ordre religieux des jésuites tentent de convertir les indigènes au christianisme. Les prêtres jésuites sont souvent influents dans les cités alentour : ils pourraient proposer d'intercéder en votre faveur avec les gouverneurs ennemis.

Les missions abritent des marchands, mais ils sont souvent pauvres et n'ont que peu de stock.

REPAIRE DE PIRATES

Il s'agit là d'établissements temporaires où les pirates se rassemblent pour recruter des hommes d'équipage et préparer leur prochaine mission. Si vous êtes assez retors, vous pourrez même convaincre le capitaine des pirates de lancer un assaut sur une ville à proximité.

Chacun des pirates du "Top 10" se trouve dans un repaire de pirates différents.

Les repaires de pirates contiennent des tavernes, des constructeurs navals, des marchands pauvres et primitifs, etc.

VILLAGE INDIEN

Ce sont les endroits où les indigènes tentent de survivre aux attaques européennes. Les villages indiens apprécient généralement très peu leurs voisins non indigènes : vous pourrez réussir à convaincre leur chef d'attaquer une cité européenne à proximité, fripouille que vous êtes !

Les villages indiens sont susceptibles de contenir des marchands capables de vous vendre les quelques marchandises qu'ils possèdent.

Les mémoires du capitaine Incognito

Je n'ai jamais compris pourquoi les pirates célèbres ont enfoui leurs trésors dans toutes les Caraïbes. Moi, j'ai dépensé jusqu'à mon dernier shilling ou j'ai mis en sécurité mon argent dans une banque.

J'ai toujours pensé qu'un trésor enfoui n'était bon qu'à se faire déterrer et voler. Où est l'intérêt,

franchement ?

Bien sûr, il faut avoir de l'estomac pour aller voler le butin d'un autre pirate, en particulier s'il s'agit de Barbe Noire, de Kidd ou de quelqu'un de ce genre. Ceux-là ont la rancune tenace.

CARTES AU TRÉSOR

Introduction

Il n'y a rien qu'un pirate aime plus que de dissimuler une partie de son butin dans un endroit secret, assassiner les hommes qui l'ont aidé à l'enfouir et créer une carte cryptique montrant où le trésor est dissimulé... avant de promptement la perdre.

Durant vos voyages, vous découvrirez peut-être des fragments de telles cartes. Une fois que vous aurez collecté suffisamment de fragments, vous serez sans doute en mesure de suivre les indices de la carte jusqu'au trésor enfoui. Ceci vous rendra soudain beaucoup plus riche... et, vous vous y attendiez, vous attirera les foudres du pirate dont vous aurez volé le trésor.



Obtenir les fragments de cartes

Vous rencontrerez parfois un mystérieux voyageur désireux de vous vendre un morceau de carte. On trouve les mystérieux voyageurs dans les tavernes. Les filles de gouverneur pourront, de leur côté, posséder des fragments de cartes menant aux cités d'or. On les trouve dans les manoirs des gouverneurs.

Examiner votre carte

Une fois acquis, le morceau de carte est stocké dans l'écran d'information de carte au trésor. Si vous récupérez d'autres fragments de cartes, ils seront automatiquement assemblés sur une page dans la bonne position. Si vous avez plus d'une carte, chacune d'entre elles apparaîtra sur une page séparée. Une fois que vous aurez trouvé le trésor, la carte associée sera retirée.

INDICES DES CARTES

Les pirates utilisent toutes sortes d'indices pour indiquer la localisation de leurs trésors. Certains sont visibles depuis la mer. Cela inclut les habitations humaines – cités, établissements, villages, missions et repaires de pirates. Les pirates utilisent également des amers – Chutes du poignard,

Hauts-fonds de la tête de mort, Roc du diable, etc. qui sont également visibles depuis le pont de votre navire.

Certains indices sont plus petits et visibles uniquement après avoir formé un détachement terrestre et être descendus à terre. Vous devez débarquer de votre navire pour voir les rochers cambrés, totems indiens, arbres morts, etc.

Pour trouver un trésor, vous devez repérer un amer visible qui apparaît sur la carte au trésor puis débarquer non loin. Vous pourrez alors suivre les autres indices jusqu'à atteindre le trésor. Voir "À terre" ci-dessous pour plus d'informations sur la manière de se déplacer une fois à terre et de retrouver le trésor.

Notez que la localité des amers et des établissements change de partie en partie. Ce n'est pas parce que vous avez trouvé la Pointe de la dague sur la côte sud de Cuba durant une partie qu'elle y sera à nouveau la prochaine fois que vous jouerez...

AUTRES TYPES DE CARTES

Durant votre voyage, vous pourrez rencontrer d'autres cartes menant à des membres de votre famille perdus de vue, des cités d'or secrètes, etc. Vous obtenez généralement ces cartes auprès des filles de gouverneur, bien qu'elles puissent aussi provenir d'autres sources.

Ces cartes fonctionnent comme les cartes au trésor. Elles sont également stockées dans l'écran "Carte au trésor" et vous utiliserez le procédé décrit ci-dessus pour atteindre leur destination secrète.



Robert Lewis Stevenson nous doit des explications !

Pour autant que nous puissions en juger, dans la réalité un seul pirate a réellement enterré son trésor... et ce fut dans des circonstances inhabituelles. Le capitaine corsaire William Kidd regagnait New York où il savait qu'on allait l'accuser de piraterie. Il avait caché une partie de son trésor sur Long Island et avait conservé une carte dans sa manche pour les négociations à venir. Cela ne marcha pas : Kidd fut rapidement emprisonné, contraint d'indiquer l'emplacement de son trésor et expédié en Angleterre pour y être jugé et pendu en tant que pirate.

En réalité, le mythe du trésor enfoui semble avoir pour origine le roman de Robert Lewis Stevenson, "L'île au trésor". Écrit en 1881, ce livre à succès décrivait une chasse au trésor enfoui d'un pirate. Bien que pure fiction, les gens se mirent à croire que les pirates avaient pour habitude d'enfouir une partie de leur butin.

La plupart du temps, les pirates buvaient leur trésor. Ou le perdaient au jeu. Ou auprès des dames de plus ou moins petite vertu. Les plus intelligents plaçaient leur or dans une banque ou le dépensaient à acheter des grâces et des titres de noblesse, mais la plupart le dépensaient sur-le-champ.

À TERRE

Introduction

Les pirates n'aiment guère se trouver à terre. C'est un endroit déplaisant, plein de serpents, d'alligators, de fermiers et autres vermines. En général, les pirates s'en tiennent à l'océan ou aux cités. S'ils décident de s'aventurer dans les terres sauvages, c'est généralement parce qu'ils sont à la recherche d'une seule chose – un trésor enfoui, par les Puissances !

Débarquer

Lorsque vous voulez débarquer, dirigez votre navire vers la terre. Lorsque vous atteindrez votre objectif, une fenêtre apparaîtra en vous demandant si vous voulez réellement débarquer. Si vous répondez par l'affirmative, un détachement terrestre se formera sur la rive là où votre navire aura jeté l'ancre. Vous serez, bien sûr, à sa tête.

Embarquer

Lorsque l'heure est venue de regagner votre navire, appuyez sur la touche R de retour au navire. Votre équipage remontera immédiatement dans votre navire pour reprendre la mer. Notez que vous pouvez utiliser cette commande pour "téléporter" votre équipage enfoncé loin dans les terres.

Vous pouvez également choisir de ramener manuellement votre détachement terrestre à bord du navire. Quelques instants plus tard, le décor changera et vous serez de retour en mer.



L'écran À terre

Voici les éléments qui apparaissent à l'écran lorsque votre équipage se trouve à terre.

Vos hommes : votre détachement terrestre, avec vous à sa tête.

Amer : un indice qui mène au trésor enfoui.

Mois de nourriture restants : une fois que vous n'aurez plus de nourriture, vos hommes commenceront à souffrir de la faim.

Nombre d'hommes et moral actuel : affiche le nombre d'hommes dans votre détachement terrestre et l'état de leur moral.

Boussole : vous aide à savoir dans quelle direction vous allez.

Quêtes en cours : informations sur les personnes que vous essayez de retrouver.

Cartes au trésor actuelles : un raccourci vers vos cartes au trésor.

Les mémoires du capitaine Incognito

La terre, c'est pour les crétins, compris ? Et pour le vieux cap'taine Briggs. Il achetait des cartes comme si c'était des sacs de noix et traînait son pauvre équipage à travers toute la création à la recherche de trésors enfouis. Hé hé. La plupart du temps, il tombait à court de vivres sur une montagne oubliée de Dieu et la moitié de son équipage désertait.

Bien sûr, il a bien trouvé un trésor une fois ou deux - et je ne parle pas d'un petit sac d'or... Pour ma part, je préfère rester en mer, merci bien ! Marcher sur terre n'est pas chose naturelle pour un pirate, je trouve. J'ai entendu trop d'histoires parlant d'araignées géantes et de chauve-souris suceuses de sang...

Non monsieur... Je veux bien aller à terre pour un motif raisonnable - attaquer une cité espagnole, par exemple. Mais pour ce qui est des trésors enterrés, je les laisse à qui en veut. Moi, je préfère attaquer un gros galion espagnol du lundi au dimanche...

Se déplacer sur terre

Reportez vous aux fiches "Commandes du jeu" pour les instructions concernant le déplacement de votre détachement terrestre.

"X" indique l'endroit

Reportez-vous à la section "Cartes au trésor" (ci-dessus) pour apprendre à utiliser les amers pour suivre la piste de votre trésor.

Déplacez vos hommes au-dessus de la marque clignotante et ils dégageront ce qui est dissimulé. Une fois votre butin récupéré, vous pourrez utiliser le bouton "Retourner au navire" pour retourner en mer.

Dangers à terre

Lorsque vous prenez la tête d'un détachement terrestre, il y a deux choses dont vous devez vous soucier : le moral de votre équipage et la nourriture disponible. Au fil du temps, votre équipage mange et s'il se trouve à court de nourriture, ils sera vraiment mécontent. Vous devrez rapidement lui trouver de quoi manger, sinon les désertions commenceront.

De plus, même un équipage bien nourri pourra commencer à se plaindre si l'expédition dure trop longtemps. C'est une bonne idée de commencer une aventure sur terre avec de bonnes réserves de nourriture et un équipage heureux.

Entrer dans une cité ou un établissement

Si vous désirez mener votre détachement terrestre dans une cité ou un établissement, dirigez-le simplement vers les bâtiments sur la carte. Une fois que vous vous serez rapproché des habitations, un menu apparaîtra pour vous demander ce que vous souhaitez faire. En fonction des circonstances, vous pourrez simplement entrer dans l'endroit ou être obligé de vous y glisser subrepticement ou encore de vous frayer un passage de la pointe de votre épée.

BATAILLES TERRESTRES

Les mémoires du capitaine Incognito

C'était au printemps 65, ou peut-être 66... Mes garçons et moi, on a décidé qu'il était temps de donner une leçon aux Hollandais. On avait appris que les Indiens avaient attaqué Curaçao et on s'est dit qu'ils avaient peut-être suffisamment affaibli la place pour qu'on puisse la prendre. On était à peu près 250, je me souviens, et on a atteint Curaçao au mois de mai. Une fois à terre, on a formé quatre ou cinq brigades : deux avec des hommes armés de sabres, deux avec des boucaniers armés de mousquets et une dernière avec nous autres officiers, devant.

Ces cochons de Bataves s'étaient cachés dans les arbres et nous ont pris en embuscade quand on a avancé. Leur infanterie ne savait guère tirer au mousquet, mais elle était à couvert et pas nous, et elle a fait tout ce qu'elle a pu. Elle a tenu jusqu'à ce qu'on réussisse à la prendre de flanc. À ce moment, elle s'est débandée et a fui vers la ville.

Les Hollandais avaient aussi un peu d'artillerie, mais une fois l'infanterie partie, son temps était compté. Elle a obtenu un bon tir contre les boucaniers puis nous autres officiers, on a foncé et ruiné leurs plans.

On a vu ensuite surgir un peu de cavalerie sur nos flancs. "Garçons", j'ai dit, "ça commence à bien faire. Je crois qu'on devrait laisser quelques boucaniers derrière nous pour occuper ces cavaliers pendant que le reste d'entre nous court vers les murailles de la ville. Qu'est-ce que vous en dites ?" Ils ont été d'accord et on a avancé.

Bon, pour faire bref, ça a marché. Quelques-uns d'entre nous sont tombés dans une autre embuscade, mais la plupart ont franchi les murailles. Les Bataves ont alors baissé les bras et se sont rendus.

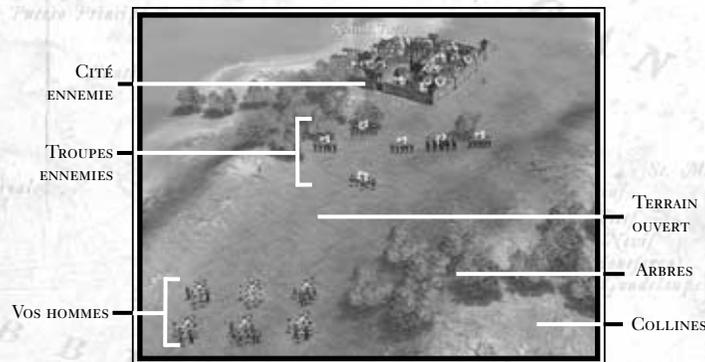
On a fini par gagner, mais ça n'a pas été un pique-nique. Si ces fantassins hollandais avaient pris garde à leurs flancs et si la cavalerie était arrivée plus tôt, la fin aurait pu être toute différente.

Introduction

En tant que capitaine de vaisseau pirate, vous ne devez pas seulement être capable de mener vos hommes à la victoire en mer, il vous faut aussi les commander à terre afin d'attaquer des cités ennemies et d'affronter des milices, de l'infanterie, de la cavalerie, des guerriers indigènes et de l'artillerie. Vos hommes ne sont pas particulièrement formés à épauler des mousquets, à saluer et à marcher au pas, mais ils se battent comme des démons.

Lors des combats terrestres, vous dirigerez plusieurs "unités" de pirates, boucaniers et officiers. Votre adversaire commandera de l'infanterie, de la cavalerie, de l'artillerie et des guerriers indigènes. Votre objectif consiste à vaincre ou éliminer ses forces sur le terrain à l'aide d'une ou plusieurs de vos unités.

Rappelez-vous que votre objectif n'est pas de vaincre ou éliminer toutes les forces ennemies sur le terrain : tout ce que vous cherchez, c'est à faire entrer vos hommes dans la cité. Si cela exige d'éliminer toutes les unités visibles sur la carte, tant pis. Si vous parvenez à les encercler et à pénétrer dans la ville sans tirer un coup de feu, tant mieux !



L'écran de bataille terrestre

Vos hommes : il s'agit de vos forces.

Troupes ennemies : les forces de l'ennemi.

Arbres : jungle clairsemée.

Terrain ouvert : terrain dégagé.

Collines : terrain en hauteur.

Cité ennemie : votre objectif.

Types d'unités

VOS FORCES

Vous pouvez avoir trois types d'unités sous votre commandement.

Pirates : armés de sabres et de haches d'abordage, les pirates excellent en combat rapproché (corps-à-corps). Ils sont en revanche incapables de mener des attaques à distance.

Boucaniers : armés de mousquets, les boucaniers excellent en matière d'attaques à distance et peuvent atteindre des unités ennemies situées à 4 pas. En revanche, ils ne sont pas très efficaces en combat rapproché.

Officiers : ces pirates d'élite excellent en combat rapproché mais ne peuvent mener d'attaques à distance.

FORCES ENNEMIES

Vous pourrez avoir à affronter cinq types d'unités ennemies en combat terrestre.

Infanterie : il s'agit de la milice locale armée de mousquets et d'épées. Elle peut mener des attaques à distance et en combat rapproché mais n'est, dans aucun des cas, très efficace. L'infanterie peut tirer à trois pas de distance.

Gardes : il s'agit de soldats de métier armés de mousquets légers et d'épées. Ils sont efficaces en combat rapproché et peuvent tirer à deux pas de distance.

Cavalerie : soldats de métier à cheval armés de lances et d'épées. Ils se déplacent rapidement et sont particulièrement dangereux lors des charges en terrain dégagé. Ils sont en revanche inefficaces contre les cibles s'abritant parmi les arbres et ne peuvent mener d'attaques à distance.

Artillerie : ces canons peuvent mener de redoutables attaques à huit pas de distance. En revanche, ils sont automatiquement éliminés s'ils sont attaqués en combat rapproché. L'artillerie était rarement employée à la défense des villes, mais les cités très bien défendues pourront disposer de quelques canons.

FORCES NEUTRES

Ces unités peuvent être vos alliées ou vos ennemies.

Archers indigènes : ces guerriers sont armés d'arcs et de flèches. Ils sont très efficaces en combat à distance et peuvent attaquer avec une portée de deux pas, mais sont vulnérables en combat rapproché.

Lanciers indigènes : ces redoutables guerriers sont armés de lances et de haches de pierre. Ils sont très efficaces en combat rapproché mais incapables de mener des attaques à distance.

Comment jouer

Lors d'un combat, les unités en jeu - les vôtres et celles de l'ennemi - sont activées à tour de rôle. Lorsqu'une unité est activée, son commandant lui donne des ordres de déplacement, tir, attaque, etc. Lorsqu'une unité a exécuté ses ordres, une autre est activée. Plusieurs unités ne peuvent pas être actives simultanément.

Au début du combat, vous devrez choisir parmi trois emplacements initiaux à l'aide de la touche Tab. Après avoir sélectionné un emplacement initial, appuyez sur la touche Entrée pour continuer. Les combats emploient une procédure par tours, chaque camp se déplaçant lors de son tour.

Ordres

Lorsque l'une de vos unités est active, vous pouvez lui transmettre l'un des ordres suivants (pour plus de détails, reportez-vous aux commandes du jeu).

Déplacement : vous pouvez ordonner à une unité de rejoindre un emplacement adjacent vide, mais pas un espace déjà occupé par une unité amie. Pour ordonner à une unité de se déplacer, cliquez à l'aide du bouton droit sur l'espace où elle doit se rendre ou appuyez sur l'une des touches de déplacement (sur le pavé numérique ; pour plus de détails, voir la rubrique consacrée aux commandes du jeu).

Tourner : vous pouvez ordonner à une unité de pivoter dans n'importe quelle direction (vois "attaques de flanc", plus bas). Pour ordonner à une unité de tourner, utilisez les touches de rotation (Maj-touche chiffrée du pavé numérique ; voir la rubrique consacrée aux commandes du jeu).

Attaque en combat rapproché : si vous ordonnez à une unité de pénétrer dans un espace occupé par une unité ennemie, vous attaquerez cette dernière en combat rapproché et tenterez de la repousser afin d'occuper l'espace qu'elle aura ainsi libéré.

Attaque à distance : vous pouvez ordonner à une unité capable d'attaquer à distance de tirer sur toute unité à portée de tir et située dans son champ visuel. Les cibles potentielles sont indiquées par un cercle rouge et la cible que vise actuellement votre unité clignote. Appuyez sur la touche de changement de cible (Tab) pour viser une autre cible éligible. Pour tirer, appuyez sur la touche de tir (5 sur le pavé numérique).

Ne rien faire : l'unité passe son tour. Pour ordonner à une unité de ne rien faire, appuyez sur la touche Espace.

Terrains

Il existe quatre types de terrain élémentaires dans *Pirates!*

Terrain ouvert : terrain dégagé. Les unités attaquées en terrain dégagé ne reçoivent aucun bonus défensif. Les unités de cavalerie reçoivent un bonus d'attaque lorsqu'elles chargent des unités ennemies se trouvant en terrain dégagé.

Arbres : les unités situées parmi les arbres sont invisibles à toutes les unités ennemies qui ne leur sont pas adjacentes. Les arbres procurent un bonus défensif. Les unités de cavalerie attaquant des unités situées parmi les arbres sont pénalisées.

Collines : les unités situées dans des collines (terrain en hauteur) reçoivent un bonus lorsqu'elles sont engagées en combat rapproché avec des unités situées à une hauteur inférieure.

Terrain infranchissable : ce type de terrain rocheux est infranchissable par les unités, mais les tirs des unités d'attaque à distance peuvent les traverser.

Unités cachées

Les unités situées dans les arbres ou derrière une colline demeurent invisibles jusqu'à ce qu'une unité ennemie les aperçoive en escaladant la colline ou en venant se placer à côté d'une unité dans les arbres.

Combat

COMBAT RAPPROCHÉ

Un combat rapproché a lieu lorsqu'une unité tente de pénétrer dans un espace occupé par une unité ennemie. Le potentiel de combat rapproché de l'attaquant est utilisé contre le potentiel défensif du défenseur (variant en fonction du terrain, du moral de chaque unité et d'éventuelles attaques de flanc) et le résultat est calculé. Chaque unité peut subir des pertes et voir son moral réduit. Si le défenseur remporte le combat, il conserve sa position. Si l'attaquant l'emporte, il prend la position du défenseur dont il a entraîné la fuite.

COMBAT À DISTANCE

Seuls les boucaniers, l'infanterie, l'artillerie et les archers indigènes peuvent employer le combat à distance. Dans ce type de combat, l'attaquant tire sur une unité ennemie en vue et située à l'intérieur de sa portée d'attaque. Les effets des tirs sont calculés de la même manière qu'en combat rapproché, mais seul le terrain du défenseur entre en ligne de compte. L'attaque peut entraîner des pertes et/ou une réduc-

tion de moral au défenseur. Une attaque à distance ne peut causer aucune conséquence désagréable à l'attaquant.

Attaques de flanc

Lorsqu'une unité est attaquée par l'arrière ou sur le côté, l'attaquant reçoit un bonus pour attaque de flanc. Ce bonus s'applique aussi bien au combat rapproché qu'au combat à distance.

Panique

Lorsqu'une unité subit des dégâts, son moral se dégrade. Quand le moral d'une unité atteint le niveau de panique, elle craque et fuit le champ de bataille si elle subit de nouvelles pertes.

Victoire

Si vos hommes atteignent les murs de la cité, les défenseurs se dispersent et s'enfuient et les habitants vous versent une rançon afin que vous quittiez les lieux (la rançon peut être élevée et dépendra de la richesse de la ville et de l'intensité de la défaite infligée aux défenseurs). Il est possible d'utiliser des feintes et des unités d'infiltration pour obtenir une victoire plus facile, mais le butin sera moins élevé qu'en cas de victoire fracassante. Une victoire écrasante peut également représenter l'occasion d'installer un nouveau gouverneur. Le pays dont est ressortissant le nouveau gouverneur sera ravi, mais celui de l'ancien gouverneur vous en voudra beaucoup.

Capture d'une ville

Si vous battez l'ennemi à plate couture, les habitants pourront se révolter contre leurs incompetents dirigeants actuels, ce qui vous permettra de déterminer leur future allégeance nationale !

Défaite

Si vous êtes vaincu, deux avenir distincts vous attendent. Si vous n'êtes pas capturé, vous regagnez votre bateau pour panser vos plaies et préparer votre prochaine manœuvre. En cas de capture, en revanche, vous passerez environ six mois dans la prison locale.

ENTRÉES ET SORTIES FURTIVES EN VILLE

Les mémoires du capitaine Incognito

J'ai pourchassé le baron Raymondo pendant près de six mois parce qu'on m'avait dit qu'il savait où était retenue ma sœur disparue depuis si longtemps. J'ai enfin appris qu'il séjournait à Saint Martin, ce qui ne me facilitait pas la tâche car les Hollandais ne m'avaient guère en estime depuis que j'avais pillé Curaçao. Comme prévu, les canons de Saint Martin ont ouvert le feu sur mon navire quand je me suis approché du port. Alors, j'ai décidé de me faufiler en ville, seul.

La nuit était bien entamée et les rues de la ville étaient plongées dans l'obscurité et le silence. Les seuls à traîner dans les rues étaient les gardes hollandais et moi. Mais ils étaient lents et faciles à repérer et je me suis dit que j'étais en sécurité tant que je restais hors de vue.

En m'enfonçant dans une ruelle, j'ai réalisé que c'était un cul de sac et qu'un garde était sur le point de déboucher au coin, derrière moi. Impossible de m'enfuir : les maisons étaient bien fermées et je savais que je ferais trop de bruit si je brisais une porte ou une fenêtre. Je me suis vu piégé.

C'est alors que j'ai vu des ballots de paille. Je me suis caché derrière juste au moment où le garde a franchi le coin. Quand il passa devant moi, je me suis glissé derrière lui et je lui ai donné un bon coup sur la tête avec le gourdin que j'ai toujours sur moi. Il s'est effondré et j'ai filé le long de la rue, puis escaladé un mur avant d'être remarqué.

Peu après, j'ai aperçu la taverne et j'y suis entré. Le baron Raymondo n'était pas ravi de me voir - et encore moins quand j'en ai eu fini avec lui, par les Puissances!

Introduction

De temps en temps, il s'avérera nécessaire pour vous d'entrer ou de sortir d'une ville sans vous faire voir. Peut-être avez-vous mené la vie dure aux Espagnols avant d'apprendre que votre ennemi juré se cachait dans une taverne de Cartagena. Ne possédant pas assez d'hommes pour vous emparer de la ville, votre seule solution est d'entrer subrepticement dans la ville, trouver la taverne et de confronter votre adversaire.

Ou peut-être vous êtes-vous battu contre les perfides Anglais pour avoir le malheur d'être capturé et emprisonné à Barbados. Une nuit, vous parvenez à vous échapper de votre prison ; tout ce qu'il vous reste à faire à présent est de sortir de la ville dans être de nouveau capturé.

En vous déplaçant à travers la ville ennemie, vous verrez un certain nombre de gardes en patrouille. Si vous surprenez un garde par derrière, vous pourrez l'assommer. Cependant, la meilleure méthode est sans aucun doute de les éviter. Si un garde vous voit, il sonnera l'alarme et des douzaines d'hommes convergeront vers votre position. Et alors ce sera le retour garanti au cachot pour vous si vous ne courez pas plus vite qu'eux.



L'écran de furtivité en ville

Voici les éléments que vous trouverez sur l'écran de furtivité en ville.

Vous : votre personnage, toujours aussi classe !

Garde de la ville : l'ennemi. Restez en dehors de son chemin !

Bâtiment : une habitation. Vous ne pouvez pas entrer dans ces bâtiments et les gardes non plus. Cependant, ils ne peuvent pas voir à travers.

Bâtiment cible : ce sont les endroits clefs de la ville : manoir du gouverneur, taverne, entrepôt du marchand, etc.

Vos hommes : votre fidèle équipage, qui vous attend aux limites de la cité. Vous devez les atteindre si vous cherchez à quitter la ville.

Palissade : une palissade. Vous pouvez grimper par-dessus les palissades mais les gardes de la ville sont trop gros et trop paresseux pour le faire. Ils ne peuvent pas non plus voir à travers les palissades.

Balles de foin : vous pouvez vous cacher derrière les meules de foin et les gardes ne pourront pas vous repérer.

Déplacements

Reportez-vous aux commandes du jeu pour savoir comment vous déplacer à travers la ville.

MARCHER

Ceci est votre allure de base. Vous vous déplacez lentement et sans bruit en étant particulièrement attentif à votre environnement. Les gardes ne pourront pas vous entendre (mais ils vous verront s'ils regardent dans votre direction, évidemment).

COURIR

Vous vous déplacez bien plus vite en courant mais vous faites aussi beaucoup plus de bruit, ce qui est susceptible d'alerter les gardes alentour. De plus, vous n'êtes plus en mesure d'être aussi attentif à votre environnement lorsque vous courez (la caméra se resserre, limitant votre champ de vision). Vous risquez donc de débouler directement devant des gardes.

ESCALADER LES PALISSADES

Pour escalader une palissade, entrez en contact avec elle. Une fois que vous la toucherez, vous l'escaladerez automatiquement pour passer de l'autre côté. C'est une bonne manière d'échapper à toute poursuite car les gardes ne sont pas capables d'escalader les palissades ni de voir au-delà.

SE CACHER

Pour vous cacher, déplacez-vous jusqu'à une balle de foin et les gardes ne pourront pas vous voir.

ASSOMMER UN GARDE

Pour assommer un garde, marchez dans son dos jusqu'à lui. Lorsque vous l'atteindrez, vous l'assommerez. Vous ne pouvez pas assommer un garde s'il vous fait face : il vous verra arriver et déclenchera l'alarme.

SE FAIRE CAPTURER

Si un garde qui vous a vu se trouve à portée de main, vous serez capturé et mis en prison où vous pourriez jusqu'à ce que les autorités daignent vous libérer, par les Puissances !

ENTRER DANS UN BÂTIMENT CIBLE

Si vous atteignez l'un des bâtiments cible, vous aurez réussi à pénétrer dans la ville et pourrez y mener vos affaires comme d'habitude, sauf dans les ports espagnols extrêmement hostiles où les marchands ne voudront pas commercer avec vous.

S'ÉCHAPPER DE LA VILLE

Pour quitter la ville, continuez à vous déplacer jusqu'à ce que vous ayez atteint les limites de la ville (où vous verrez votre équipage qui vous attend). Une fois réuni avec votre équipage, vous aurez réussi à vous échapper et retournerez automatiquement à l'écran de navigation.

DANSER AVEC LA FILLE DU GOUVERNEUR

Les mémoires du capitaine Incognito

Je n'en ai peut-être pas l'air maintenant, mais à une époque, j'étais le roi des salles de bal. C'était bien avant que j'aie cette jambe de bois, naturellement. J'étais plus jeune et il ne me manquait pas autant de dents. Et j'avais aussi mes deux mains et mes deux yeux.

C'était le bon temps. Je restais en mer pendant des semaines, m'emparant de navires espagnols au sud de Santiago et quand la situation tournait au vinaigre, je venais à Tortuga vendre mes prises et voir la fille du gouverneur.

Les moments qu'on a passés ensemble ! Je la faisais tourner quelques centaines de fois au son de la musique et toutes les autres femmes de la bonne société, accompagnées de leurs beaux aussi gras que lâches l'enviaient.

Je reconnais que ce n'était pas la plus jolie fille au monde : Nancy, ma promise, était bien plus belle qu'elle - Simone et Inga, mes autres promises, aussi, maintenant que j'y repense - mais elle était d'un commerce agréable. Et de temps à autre, elle m'offrait un cadeau : une nouvelle chemise, un beau chapeau ou une autre babiole de ce genre.

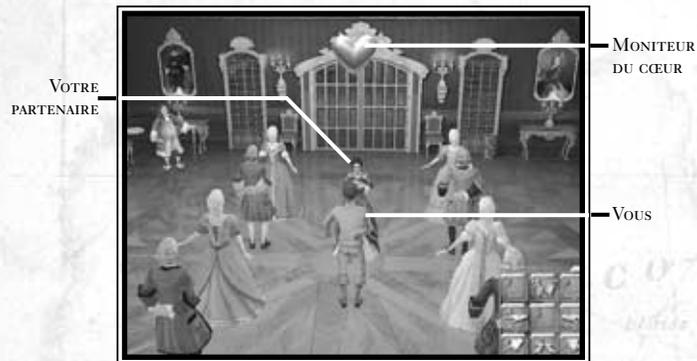
Oui, elle était gentille. J'ai appris qu'elle avait très mal pris mon mariage avec Théodora à Saint Kitts.

Introduction

Au dix-septième siècle, les bals (des fêtes dansantes ampoulées, quoi !) étaient la forme de loisir première des classes supérieures. Tous les individus d'importance s'y retrouvaient, habillés de leurs plus somptueux vêtements, affichant leurs plus beaux bijoux. Les hommes portaient des perruques poudrées et les femmes arboraient des coiffures si hautes qu'elles risquaient en permanence de s'enflammer au contact des lustres à chandelles. On échangeait des ragots. On arrangeait des rendez-vous discrets.

Les jeunes gentilshommes et les dames se devaient d'être bons danseurs, surtout ceux et celles à la recherche de l'âme sœur. Il était impossible d'atteindre les sommets de l'échelle sociale si l'on n'était pas capable d'effectuer d'élégantes figures dans la salle de bal.

Aussi beau ou fringant soit-il, un pirate ne pourra gagner le cœur d'une fille de gouverneur que s'il apprend à danser.



L'écran de danse

Vous : votre personnage.

Votre partenaire : la fille du gouverneur. La jeune damoiselle que vous espérez impressionner.

Autres danseurs : des membres influents de la ville. Ils vous observeront de près pour voir si vous vous emmêlez les pincesaux.

Moniteur du cœur : ceci représente l'état des sentiments de votre partenaire à votre égard. Plus le cœur est gros, plus elle vous apprécie.

Compteur de beaux gestes : les petits cœurs entourant le moniteur du cœur représentent le nombre de "beaux gestes" (mouvements accomplis en cadence avec la musique – voir ci-dessous) que vous avez accomplis les uns à la suite des autres. Les filles de gouverneurs sont très impressionnées par les beaux gestes.

La musique

Les couples dansent au son d'un menuet, la forme de danse la plus populaire à cette époque. Les menuets sont organisés en 3/4 temps – UNE, deux, trois, UNE, deux, trois, UNE, deux, trois – etc. D'autres types de danse en 4/4 temps sont également populaires : UNE, deux, trois, quatre.

Comment danser

Durant une danse, les partenaires accomplissent des séries de mouvements de danse qui s'enchaînent de manière gracieuse en rythme avec la musique. Votre partenaire indique le mouvement à venir d'un geste : vous devez alors tenter d'accomplir le mouvement en rythme avec la

musique. Si vous choisissez le mouvement approprié, votre partenaire sera ravie. Si vous choisissez le mauvais mouvement – ou pas de mouvement du tout – vous trébuchez et votre partenaire se trouve déçue et embarrassée. Essayez de ne pas embarrasser la demoiselle.

LES MOUVEMENTS

Vous trouverez ci-dessous une liste de six mouvements de danse et des gestes qui les accompagnent. Reportez-vous aux commandes du jeu pour savoir comment accomplir chaque mouvement.



Pas en avant : vous avancez (en vous éloignant de l'écran). Votre partenaire recule.



Pas en arrière : vous reculez (vers l'écran) tandis que votre partenaire avance.



Glisser à droite : vous et votre partenaire vous déplacez vers la limite droite de l'écran.



Glisser à gauche : vous et votre partenaire vous déplacez vers la limite gauche de l'écran.



Pirouette à droite : vous et votre partenaire effectuez un tour sur vous-mêmes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



Pirouette à gauche : vous et votre partenaire effectuez un tour sur vous-mêmes dans le sens des aiguilles d'une montre.

Faux pas

Si vous accomplissez un mouvement incorrect ou ne choisissez aucun mouvement au bon moment, vous trébucherez et elle froncera les sourcils.

SE CHAUSSER POUR LA DANSE

Si vous possédez l'objet spécial "bottes en cuir vachette", il y a une chance que vous accomplissiez le bon mouvement même si vous vous êtes trompé. Les "chaussons de danse" vous donnent une chance encore meilleure de réussir.

Beaux gestes

Si vous accomplissez le bon mouvement en rythme avec la musique (sur UNE dans UNE, deux, trois ou sur UNE dans UNE, deux, trois, quatre) vous et votre partenaire accomplirez un "beau geste" - une version plus élégante du mouvement de danse classique.

Le moniteur du cœur

Le moniteur du cœur (le cœur au centre en haut de l'écran) représente votre succès de danseur. Le moniteur augmente en taille à chaque fois que vous accomplissez un pas de danse réussi. Les beaux gestes accélèrent le rythme auquel le cœur s'agrandit : plus vous effectuez de beaux gestes les uns après les autres, plus vite il grandira. Mais à chaque fois que vous trébuchez, le moniteur diminuera de taille.

La fin de la danse

Votre succès final dépendra de la taille du moniteur du cœur à la fin de la danse. Si le moniteur est petit, vous n'aurez pas beaucoup

impressionné la fille du gouverneur et elle vous le fera savoir. Si le moniteur du cœur est énorme, vous avez dansé comme Fred Astaire et la fille du gouverneur vous regardera avec beaucoup d'admiration – vous serez alors en bon chemin pour conquérir son cœur !

PROMOTIONS

Les mémoires du capitaine Incognito

Mon vieil ami le capitaine Briggs, il s'y entendait pour collectionner les titres, par les Puissances ! À sa retraite, il était duc d'Angleterre, baron français et amiral hollandais.

Moi, je ne suis jamais allé plus loin que colonel anglais et amiral français. Je n'ai jamais réussi à rester assez longtemps en bons termes avec les Hollandais pour décrocher une promotion. Briggs était plus louvoyant, ce chien.

Ces titres ne sont pas que des appellations ronflantes. Un constructeur naval répare pour presque rien le navire d'un colonel et un baron voit les hommes affluer pour faire partie de son équipage. Les marins aiment servir un seigneur, paraît-il. Les crétins.

Un titre espagnol ? Non, je n'en ai jamais eu. Je n'en voulais pas, d'ailleurs. Mais un jour, une serveuse m'a dit que les Don avaient mis ma tête à prix 10 000 doubloons et ça, à mes yeux, ça vaut bien tous les titres.

Les Espagnols n'ont jamais offert plus de 8 000 doubloons pour la tête de Briggs. Je ne me suis jamais privé de le lui rappeler...

Introduction

Vous obtenez des promotions auprès des gouverneurs en rendant d'importants services à leur nation. Chaque promotion marque une augmentation de l'estime et de la faveur dans laquelle vous tient cette nation. Chaque promotion vous vaudra également un avantage auprès de cette nation. Avant d'obtenir quelque promotion que ce soit, vous devrez entrer en possession d'une lettre de marque de cette nation.

En sus des bénéfices de jeu liés à votre rang, les promotions participent également à votre score global de "renommée" qui aide à déterminer votre score final lorsque vous prenez votre retraite.

Comment gagner des promotions

Les promotions sont délivrées par les gouverneurs des cités. Vous en gagnez en rendant service à une nation – attaque de cargaisons et de cités ennemies, escorte de navires transportant des émissaires, des soldats ou des immigrants, capture de pirates ou de fugitifs recherchés pour crime contre l'état et ainsi de suite.

Si vous êtes en bons termes (ou au pire, neutres) avec une nation, le gouverneur vous fournira une lettre de marque sans difficulté, mais il est possible de sauter cette étape en accomplissant suffisamment d'actions favorables. Si une nation ne vous apprécie pas à cause de vos actions contre ses intérêts, alors vous serez sans doute contraint de verser un important pot de vin au gouverneur. Si la nation vous déteste cordialement, vous serez contraint de chercher un moine jésuite acceptant d'intercéder en votre faveur.

Promotions de différentes nations

Chacune des nations du jeu a sa propre opinion de vous. Vous pouvez être un marquis français tout en restant simple capitaine anglais (voire un hors-la-loi espagnol !).

Vous n'obtenez les bénéfices dus à votre rang qu'auprès de la nation qui vous a accordé ce rang : être un amiral hollandais ne vous servira à rien dans les ports qui ne sont pas hollandais.

Il est possible d'obtenir simultanément des promotions auprès de deux nations ou plus, si vous accomplissez des actions qu'elles approuvent. Si la France et l'Angleterre sont toutes deux en guerre contre l'Espagne, par exemple, et que vous possédez des lettres de marques de ces deux nations, toutes deux vous offriront une promotion pour avoir attaqué des navires ou des cités espagnols.

Perte de faveurs

Si vous avez été promu par une nation et que vous vous mettez à agir contre ses intérêts (disons, en attaquant leurs navires), vous finirez par perdre les faveurs de la nation en question. Vous gardez votre rang mais perdez tous les avantages qui y sont associés. (Le rang compte toujours dans le calcul de votre renommée, cependant). Si vous vous comportez suffisamment mal, la nation pourra même voir en vous un ennemi et vous refuser l'accès à ses cités, envoyer des chasseurs de pirates après vous, etc.

Pour pouvoir retrouver les bénéfices liés à votre rang auprès d'une nation, vous devrez regagner ses faveurs, à l'aide de pots de vin, de l'intervention des jésuites ou par des actes spectaculaires servant

leurs intérêts. Une fois les faveurs d'une nation regagnées, vous récupérez les bénéfices liés à votre rang et vous redevenez candidat à des promotions supplémentaires.

Les rangs

CAPITAINE

Dans le langage maritime de l'époque, le capitaine est le rang d'officier minimum pour se voir attribuer un commandement indépendant.

Bénéfices : il devient plus facile de recruter des hommes d'équipage dans les cités de cette nation.

COMMANDANT

Un commandant est un officier ayant une certaine importance dans l'armée. Lorsqu'on nomme commandant un officier de la marine, c'est essentiellement à titre honorifique.

Bénéfices : les réparations de navires sont moins chères dans les chantiers navals de cette nation.

COLONEL

Un colonel est un officier important dans l'armée. Lorsqu'on nomme colonel un officier de la marine, c'est essentiellement à titre honorifique.

Bénéfices : les marchands de cette nation feront le commerce de plus de marchandises avec vous.

AMIRAL

Un amiral est jugé capable de commander une flotte entière durant une bataille. C'est le rang militaire le plus élevé accessible aux officiers de la marine.

Bénéfices : les améliorations de navire sont moins chères.

BARON

Le rang le plus bas de la noblesse.

Bénéfices : les marins adorent se mettre au service d'un seigneur. Il est plus facile pour un baron de recruter des hommes d'équipage dans les tavernes de cette nation.

COMTE

Noble de quatrième rang, un comte est supérieur aux gens du commun et aux barons mais reste l'inférieur des marquis et des ducs.

Bénéfices : les réparations de navires sont gratuites pour les comtes dans les chantiers navals de cette nation.

MARQUIS

Noble de troisième rang, le marquis est supérieur aux gens du commun, aux barons et aux comtes mais reste l'inférieur des ducs.

Bénéfices : les marchands de cette nation auront bien plus de marchandises à proposer à un marquis.

DUK

Noble de second rang, le duc est supérieur aux gens du commun, aux barons, aux comtes et aux marquis. Seuls les princes et les rois lui sont supérieurs. Tous les inférieurs d'un duc (c'est-à-dire à peu près tout le monde) s'adressent à lui en l'appelant "Votre grâce".

Bénéfices : les améliorations de navire sont gratuites pour les ducs.

MISSIONS ET QUÊTES

Les mémoires du capitaine Incognito

Ouais, j'ai fait pas mal de quêtes, en mon temps. J'ai libéré ma sœur qui était retenue dans une plantation quelque part - au Honduras, si je me souviens bien. J'ai ensuite retrouvé mon frère, qui était enfermé au sud de St. Augustine, en Floride. J'ai ensuite appris que ma tante était détenue à Hispaniola et il a bien fallu que j'aillie la sauver. Et puis ça a été mon oncle, emprisonné dans une plantation de la Jamaïque... J'avais l'impression de sauver une personne par jour de la semaine et même deux le dimanche.

Et quand ce pauvre vieux Incognito s'est retrouvé bouclé une seule fois à Campeche, est-ce que quelqu'un s'est donné la peine d'aller le libérer ? Ha ! Sûrement pas ! Il a bien fallu que je me libère tout seul, comme toujours.

Je sais maintenant pourquoi tant de pirates prennent un faux nom : c'est pour échapper à leur maudite famille ! J'aurais dû le faire il y a des années, cela m'aurait épargné bien des tourments, par les Puissances !

Introduction

Une mission ou quête est une série d'épreuves de jeu reliées ensemble qui mène à une forte récompense. Par exemple, vous pourrez apprendre qu'un certain baron Raymondo a des informations au sujet de votre sœur perdue de vue depuis longtemps qui aurait été amenée

captive dans les Caraïbes il y a plusieurs années et que la dernière fois qu'on la vu, Raymondo se dirigeait vers San Juan. Votre nouvelle quête : aller à San Juan et affronter l'affreux Espagnol.

La façon dont vous accomplirez votre quête dépendra des circonstances. Si vous êtes en bons termes avec les Espagnols, vous pouvez entrer directement au port et visiter la taverne. Si vous ne vous entendez guère avec l'Espagne, vous pouvez mettre le cap sur San Juan et tenter d'entrer furtivement en ville. Ou bien, si vous êtes assez puissant pour cela, vous pourrez toujours envoyer une armada en direction de la cité et tenter de la capturer par la force.

Quêtes

En général, les quêtes impliquent de secourir un membre de votre famille perdu de vue depuis longtemps ou de réparer des torts causés à vous ou aux vôtres. Les quêtes sont souvent constituées d'une série d'épreuves qui impliquent de voyager, d'entrer furtivement dans des endroits hostiles, de combattre des navires et d'affronter des scélérats en duel. En général, les quêtes ne sont pas limitées dans le temps. Vous pouvez terminer une quête en un seul voyage ou cela peut vous prendre plusieurs années.

OBTENIR DES QUÊTES

Les taverniers, les serveuses, les gouverneurs et leurs filles peuvent vous proposer de nouvelles quêtes, de même que des informations sur celles déjà en cours.

ACCOMPLISSEMENT DES QUÊTES

Lorsque vous terminez une quête, votre renommée augmente et vous obtenez souvent une forte récompense en monnaie sonnante et trébuchante.

Le fait d'ignorer une quête ou de ne pas parvenir à la terminer n'a aucun effet néfaste (excepté peut-être le sentiment de honte intense que vous ressentirez à l'idée d'avoir manqué à l'honneur familial).

Missions

En général, les missions impliquent d'escorter un navire vers une autre cité à travers des eaux hostiles ou de se rendre vers une autre ville pour capturer un criminel recherché. Habituellement les missions ne comprennent qu'une ou deux étapes. Vous devez posséder une lettre de marque de la nation appropriée pour que les représentants de cette nation vous proposent des missions. Certaines missions devront être accomplies dans un temps limité ; d'autres ne sont absolument pas limitées dans le temps.

OBTENIR DES MISSIONS

Seuls les maires, gouverneurs et leurs filles peuvent vous donner de nouvelles missions ou vous fournir des informations sur les missions en cours.

ACCOMPLISSEMENT DES MISSIONS

Lorsque vous terminez une mission, vous gagnez la gratitude de la nation concernée – ce qui peut résulter en une promotion immédiate ou au moins une avancée significative vers votre prochaine promotion. Vous gagnez également en renommée.

Il n'y a pas de pénalité pour avoir échoué dans une mission.

Scéléérats

Il y a de nombreux scéléérats qui écument les Caraïbes et un nombre surprenant d'entre eux semble vous avoir causé du tort, à vous ou à votre famille, ou être recherché par un gouvernement.

Certains scéléérats sont sédentaires et resteront au même endroit jusqu'au moment où vous serez prêt à vous occuper de leur cas. D'autres, cependant, se déplacent à leur guise d'une cité à l'autre à travers toute la mer des Caraïbes. Si vous mettez trop longtemps à rejoindre le dernier lieu de résidence connu d'un scélérat, vous pourriez bien découvrir qu'il est déjà parti depuis longtemps. Vous devrez parfois poursuivre un scélérat à travers la moitié des Caraïbes avant de réussir à le rattraper.

Lorsqu'ils sont en ville, les scéléérats se trouvent souvent à l'intérieur ou aux alentours des tavernes. Les taverniers sauront où les trouver.

Vous n'avez pas à vous rendre en ville pour rencontrer un scélérat, ceci dit. Vous pourrez le rattraper entre deux villes, voyageant à bord d'un puissant navire de guerre. Si vous l'emportez sur lui dans une bataille navale, vous pourrez l'affronter directement sur place.

Si vous perdez un duel contre un scélérat, il se moquera de vous et s'en ira vers une nouvelle ville et vous devrez tout reprendre depuis le début. Si vous le battez, il se rendra et vous livrera toutes les informations en sa possession.

Suivre l'évolution de vos quêtes

Vous pouvez obtenir toutes les informations utiles sur vos quêtes et missions en cours en vous visualisant les écrans d'informations du "Journal des quêtes" ou en cliquant sur l'icône de quête sur l'écran de navigation. Reportez-vous aux commandes du jeu pour plus d'informations.

Une fois une quête terminée, elle disparaîtra de votre journal et de l'écran de navigation.

PIRATES DES CARAÏBES

Les mémoires du capitaine Incognito

Des pirates célèbres ? Ouais, j'en ai affronté quelques-uns, de temps à autre. Il était difficile de ne pas tomber sur eux : ils cherchaient toujours quelqu'un à détrousser.

Je me rappelle, je crois que c'était en 22, je suis tombé sur Barbe Noire au large de Porto Rico. J'étais sur mon sloop royal, le Bernice, avec 75 des plus féroces pirates de ce côté-ci de Barbados. Fier comme Lucifer et aussi bête qu'une huitre, au lieu de tourner les talons et de m'enfuir, j'ai décidé d'attaquer l'ennemi pour me faire une réputation.

L'affrontement a duré moins d'un quart d'heure. Barbe Noire m'a laissé m'approcher à une centaine de yards et il a viré serré à bâbord et dévoilé une bordée de quarante canons. Dix secondes plus tard, j'étais dans l'eau à regarder mon navire rejoindre le fond.

Barbe Noire ne m'a pas pendu - ce que j'ai trouvé délicat de sa part - mais a ri de bon cœur et m'a jeté en cellule pendant six mois pour que j'apprenne ce que c'est que le respect.

C'est ce que j'ai fait. Lors de notre rencontre suivante, j'avais une frégate toute neuve, que j'avais améliorée avec ce qu'il y avait de mieux sur le marché. Et j'avais pris soin d'avoir le vent pour moi.

Je n'ai pas gagné cette deuxième bataille. Le combat a cessé à la nuit, les deux navires en feu, mâts brisés, une cinquantaine d'hommes à la mer. Non monsieur : je n'ai pas gagné, mais lui non plus, et je pense que Barbe Noire ne devait plus avoir très envie de rire de moi.

Introduction

Vous n'êtes pas le seul pirate des Caraïbes, l'ami. Loin de là. Il y a d'autres pirates sur place – et si vous vous mettez en travers de leur chemin, il se serviront de vous pour nourrir les requins, par les Puissances !

Il y a deux classes différentes de pirates dans les Caraïbes : les pirates génériques (anonymes) qui naviguent alentour, attaquant les navires et les cités. Et il y a neuf pirates particuliers au nom célèbre qui s'affrontent pour la suprématie au sein du Top 10 des pirates. Les pirates du Top 10 sont extrêmement dangereux. Aucun d'entre eux

ne se montrera très amical envers vous – en particulier si vous avez déterré leurs trésors enfouis !

Pirates anonymes

Les pirates anonymes viennent des repaires de pirates. Ils agissent de la manière dont on s'attend à voir agir des pirates – ils attaquent des cités ou hantent les voies marines fréquentées à la recherche de proies désarmées. En début de partie, ils ont une attitude neutre à votre égard et ils vous laisseront généralement tranquille (à moins que vous ne constituiez une cible particulièrement appétissante, bien entendu). Si vous commencez à les attaquer, ils deviendront hostiles et réagiront en conséquence lorsqu'ils vous verront.

Pirates au nom célèbre

Il y a neuf pirates au nom célèbre dans le jeu, chacun représentant une figure historique de la piraterie. Ils sont listés dans le Top 10 des pirates, disponible sur vos écrans d'information. Tous ces scélérats sont dangereux, en particulier ceux au sommet de la liste. Reportez-vous à la Piratopédie pour plus d'informations sur chacun des pirates du Top 10.

Chacun des pirates du Top 10 navigue autour d'un repaire de pirates spécifique ; vous les trouverez dans les eaux alentour ou au sein du repaire lui-même. Les pirates du Top 10 attaquent pratiquement tout ce qui bouge.

ARMES ET ARMEMENT

Les pirates du Top 10 naviguent habituellement à bord de vaisseaux de guerre qu'ils ont capturés – du sloop de guerre à la frégate. Leurs navires comportent souvent de nombreuses améliorations et un équipage nombreux dont le moral est en général très élevé.

Si vous faites face à un pirate du Top 10 dans un duel, vous pouvez être certain qu'il a à disposition un ou plusieurs mouvements spéciaux.

Il est vivement recommandé d'attendre d'avoir amélioré votre propre navire et d'avoir acquis vous-mêmes plusieurs objets spéciaux de combat avant de défier l'un de ces super vilains.

LE TOP 10 DES PIRATES

Le Top 10 des pirates est visible sur vos écrans d'information ou en appuyant sur la touche F7. Au début du jeu, votre nom se trouve tout en bas de la liste. Plus vous gagnerez en richesse et en renommée et plus votre nom s'élèvera.

L'un de vos objectifs de jeu est d'atteindre le sommet du Top 10 avant de prendre votre retraite. Y parvenir exigera d'importants efforts... et pas mal de chance. Il existe un raccourci extrêmement risqué que vous pouvez décider d'emprunter : lorsque vous triomphez de l'un des pirates du Top 10 au combat, il tombe immédiatement au bas de la liste.

Repairs de pirates

Les repaires de pirates sont des établissements provisoires disséminés dans les coins reculés des Caraïbes. Comme dans les autres établissements, vous pouvez y faire réparer vos navires et acheter ou vendre des marchandises (bien que les marchands pirates aient rarement grand-chose à vendre et encore moins d'argent pour acheter vos marchandises). Vous pouvez vous rendre à la taverne pour entendre les derniers ragots et peut-être récupérer un objet spécial ou un fragment de carte. Et vous pouvez aussi y partager votre butin.

RENDRE VISITE AU CAPITAINE

En lieu et place d'un maire ou d'un gouverneur, les repaires de pirates sont dirigés par un capitaine. Lorsque vous rendez visite à un capitaine pirate, il pourra proposer d'attaquer une cité à proximité pour vous. L'attaque du pirate pourra diminuer les défenses de la ville – ce qui la rendra plus facile à conquérir pour vous par la suite – voire même la capturer et la piller. Cette offre n'est disponible que si vous êtes plutôt en bons termes avec les pirates.

PARTAGER LE BUTIN

Les mémoires du capitaine Incognito

Beaucoup de capitaines pirates attendent le plus longtemps possible avant de partager le butin. Je sais pourquoi ils retardent ce moment : tout l'équipage file vers la ville la plus proche pour dépenser sa part des la répartition et il faut près de six mois pour retrouver assez de gaillards pour reprendre la mer. Quel capitaine digne de ce nom aurait envie de se retrouver dans une telle situation ?

C'est la réalité, mais il y a autre chose...

Une fois que les hommes se sont mis en tête qu'il était temps de partager le butin, leur utilité au combat fond comme neige au soleil. Et plus l'on tarde, plus ça empire. Ils perdent leur moral, grognent en permanence et désertent à chaque fois qu'on veut quitter un port.

Non, on peut retarder l'inévitable pendant un bon moment, mais on n'y gagne rien. Aucun homme sain d'esprit n'a envie d'aller au combat avec un équipage qui songe à se mutiner. Quand l'équipage dit qu'il est temps de partager le butin, mieux vaut l'écouter.

Introduction

Les équipages pirates sont rarement payés sous forme de salaire. Ils signent en échange d'une part de tous les trésors qui pourraient être acquis durant le voyage. L'équipage restera longtemps avec vous si amassez continuellement du butin mais, tôt ou tard, ils s'attendent à ce que vous partagiez le butin et leur donniez leur part. En tant que capitaine, vous obtenez une part plus importante que les autres.

Vous pouvez partager le butin dans n'importe quelle cité ou repaire de pirates.

Quand partager le butin

Il y a deux conditions qui font qu'il devient souhaitable de partager le butin : d'abord, lorsque votre équipage commence à le réclamer et que vous n'arrivez plus à amasser assez de trésors pour les satisfaire, ensuite lorsque vous avez accumulé une grande quantité de trésor et

que vous voulez "mettre de côté" votre portion avant de la perdre au cours d'une bataille.

Comment partager le butin

Pour partager le butin, cliquez sur la proposition "Partager le butin" dans le menu principal de n'importe quelle ville ou repaire de pirates.

Répartition des profits

Lorsque vous partagez le butin, l'or de l'expédition est partagé entre les membres de l'équipage et vous.

LA PART DU CAPITAINE

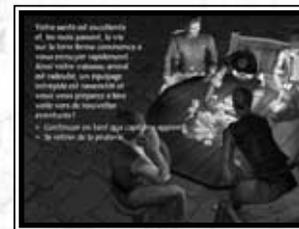
En tant que capitaine, vous obtenez un pourcentage fixe du butin. Le pourcentage varie en fonction du niveau de difficulté que vous avez choisi :

- Apprenti : 5%**
- Voyageur : 10%**
- Aventurier : 20%**
- Forban : 30 %**
- Bretteur : 50%**

LA PART DE L'ÉQUIPAGE

Le reste de l'argent est divisé à parts égales entre les hommes d'équipage. La réaction des membres de l'équipage à la réception de leur part dépend de la difficulté, de la durée du voyage et de la taille de leur part – cela peut aller de la vive colère à l'euphorie.

L'opinion de l'équipage vis-à-vis de leur part déterminera le moral des hommes au début du voyage suivant.



Après le partage

Après avoir partagé le butin, la possibilité vous sera offerte de prendre votre retraite ou de préparer un nouveau voyage. Vous pourrez peut-être aussi modifier le degré de difficulté du jeu.

PRENDRE SA RETRAITE

Si vous choisissez de prendre votre retraite, la partie est terminée pour ce personnage. Reportez-vous à la section suivante du manuel, "Fin".

COMMENCER UN NOUVEAU VOYAGE

Si vous choisissez d'entamer un nouveau voyage, plusieurs mois se passeront pendant lesquels vous recruterez des hommes d'équipage et rassemblerez les fournitures nécessaires. Lorsque tout sera prêt, vous retournerez au jeu.

Vous commencez votre nouveau voyage dans votre vaisseau amiral avec un petit équipage et quelques canons. Vous débutez avec une réserve d'or équivalente à 10% de ce que vous aviez après avoir partagé le butin du voyage précédent.

MODIFIER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Si l'expédition a été particulièrement rentable, vous aurez peut-être la possibilité d'augmenter le niveau de difficulté du jeu (bien entendu, cette option n'est pas disponible si vous jouez déjà au niveau de difficulté le plus élevé, "bretteur"). Si la traversée a été peu enrichissante, vous pourrez peut-être réduire la difficulté du jeu (sauf si vous êtes déjà au niveau "apprenti").

Si vous modifiez la difficulté, vous commencerez un nouveau voyage, comme mentionné ci-dessus, mais au nouveau niveau de difficulté.

VIEILLISSEMENT

Les mémoires du capitaine Incognito

Ce n'est pas drôle de vieillir, mon gars. On perd sa beauté, sa force, son endurance et, tôt ou tard, l'esprit.

Non, petit, crois-en ce vieux cap'taine Incognito : ne te laisse pas vieillir, ça n'a aucun avenir...

Introduction

L'existence d'un pirate est dure. La piraterie exige de la force, de l'endurance, de la coordination et du charisme. Malheureusement, ces qualités tendent à s'estomper avec l'âge. Pour refléter ceci,

lorsque votre pirate vieillit, certains aspects du jeu deviennent plus difficiles. Vous pourrez conserver votre pirate aussi longtemps que vous le souhaitez, mais le jeu paraîtra de plus en plus difficile au fil des années.

La date et l'heure sont affichées dans l'écran de navigation.

Comment le temps passe

Vous trouverez ci-dessous la durée de chacune des activités du jeu.

En mer ou à terre : le temps s'écoule à un rythme régulier, à raison d'une journée toutes les quelques secondes.

Combat naval : le temps s'écoule plus lentement, une journée réclamant plusieurs minutes.

Partie en pause, duel, combat terrestre, séjour en ville, jeu de rôle, consultation des écrans d'information, achat, vente ou pillage de marchandises : le temps ne s'écoule pas lors de ces activités.

Lancement d'un nouveau voyage et partage du butin : il faut environ six mois pour préparer vos navires à une nouvelle expédition.

En Prison ou abandonné : vous pouvez être emprisonné de trois à douze mois, six mois représentant la durée moyenne (vous pourrez diviser par deux le temps d'incarcération si vous parvenez à vous faufiler hors de la ville).

Ce sont clairement le partage du butin et l'incarcération qui consomment le plus de temps. Votre pirate vieillira rapidement si cela se produit trop souvent.

Les effets du vieillissement

À certaines échéances (30, 35, 40, 50 ans, etc.), le logiciel déterminera si les capacités de votre pirate sont réduites. Si tel est le cas, il lui sera plus difficile d'accomplir un type d'action.

Par la suite, l'action en question sera un peu plus difficile : les duellistes adverses seront plus rapides, les beaux gestes de danse réclameront davantage d'attention et moins d'hommes se proposeront pour faire partie de son équipage, etc.

Retarder l'inévitable

Si vous choisissez le talent "Médecine", les effets du vieillissement seront retardés.

FIN

Les mémoires du capitaine Incognito

Prendre ma retraite ? Moi ? J'ai peut-être ralenti un peu mes activités durant ces vingt-cinq dernières années, mais je n'ai jamais pris ma retraite, par les Puissances, et je passerai sous la quille le chien qui osera dire que je suis trop vieux pour reprendre la mer. Il verra, cet ivrogne !

Allons, garçons ! Le cap'taine Incognito reprend la mer ! Qui veut l'accompagner ?

Introduction

Toutes les bonnes choses ont une fin et tôt ou tard vous souhaiterez prendre votre retraite de cette vie de boucanier pour profiter des fruits de vos aventures.

Lorsqu'un pirate prend sa retraite, il n'est plus possible de jouer avec lui. Vous pouvez reprendre du début avec un tout nouveau personnage.

Quand prendre sa retraite

Il n'y a pas d'âge obligatoire pour prendre sa retraite dans *Pirates!* Vous pouvez continuer à jouer avec un personnage aussi longtemps que vous le souhaitez. Cependant, au fil du temps la vie du personnage va devenir de plus en plus difficile tandis qu'il prendra de l'âge (voir le chapitre précédent).

Vous pouvez également choisir de mettre un personnage à la retraite pour essayer une nouvelle stratégie de jeu. Mais peut-être voudrez-vous opérer uniquement comme un chasseur de pirates, refusant d'attaquer un quelconque navire officiel et ne pourchassant que les corsaires. Qui sait, il vous viendra peut-être l'envie d'endosser le rôle d'un négociant paisible qui n'affrontera que ceux qui l'attaquent. Ou peut-être voudrez-vous essayer d'imposer la domination totale de la Hollande en capturant l'ensemble des cités sur la carte pour les transformer en colonies hollandaises. [Ou encore voudrez-vous vous essayer à une autre époque de jeu ?]

Il vous est proposé de prendre votre retraite lors du partage du butin (voire pages 80-81).

L'écran de retraite

Quand votre personnage prend sa retraite, le jeu vérifie son score de renommée et lui assigne un emploi "post-piraterie" basé sur ses performances. Plus il a de points de renommée, meilleure est sa nouvelle carrière. Un mauvais pirate pourra finir ses jours comme minable larron alors qu'un boucanier ayant réussi pourra devenir gouverneur d'une cité !

Le panthéon des pirates

Si votre personnage a connu une carrière exceptionnelle, il verra son nom briller dans le panthéon des pirates.

COMMANDES DU JEU

Écrans d'information

Action	Pavé num.	Souris	Clavier
Statut		Clic sur l'icone associé	F1
Statut de la flotte		Clic sur l'icone associé	F2
Statut personnel		Clic sur l'icone associé	F3
Journal du capitaine		Clic sur l'icone associé	F4
Cartes au trésor		Clic sur l'icone associé	F5
Carte du monde		Clic sur l'icone associé	F6
Top 10 des pirates		Clic sur l'icone associé	F7
Piratopédie		Clic sur l'icone associé	F8
Options du système		Clic sur l'icone associé	F9
Charger/sauvegarder		Clic sur l'icone associé	F10
Journal des quêtes		Clic sur l'icone associé	F11
Écran suivant			F12

Navigation en mer

Action	Pavé num.	Souris	Clavier
Pause	7	Clic gauche sur 7 pav. num. à l'écran	Maj-p
Virer à gauche	4	Clic gauche sur l'eau	←
Virer à droite	6	Clic gauche sur l'eau	→
Toutes voiles dehors	8	Clic gauche sur 8 pav. num. à l'écran	↑
Voilure réduite	2	Clic gauche sur 2 pav. num. à l'écran	↓
Entamer bataille navale (seulement à portée)	5	Clic 5 pav. num. à l'écran	a
Changer de vue	9	Clic gauche sur 9 pav. num. à l'écran	v
Statut de la flotte	1	Clic gauche sur 1 pav. num. à l'écran	F2
Carte	3	Clic gauche sur 3 pav. num. à l'écran	F6
Ouvrir écrans d'information			Echap.

Combat terrestre

Action	Pavé num.	Souris	Clavier
Pause			Maj-p
Déplacement case adjacente	Directions pavé numérique		
Tir	5	Clic gauche sur 5 pav. num. à l'écran	Espace
Ne rien faire			Espace
Changer d'orientation			CTRL +direction
Changer de cible à distance			Tab

Combat naval

Action	Pavé num.	Souris	Clavier
Pause			Maj-p
Virer à gauche	4	Clic gauche sur l'eau	←
Virer à droite	6	Clic gauche sur l'eau	→
Toutes voiles dehors	8	Clic gauche sur 8 pav. num. à l'écran	↑
Voilure réduite	2	Clic gauche sur 2 pav. num. à l'écran	↓
Tir	5	Clic droit ou clic gauche sur 5 pav. num. à l'écran	Espace
Changer de vue	9	Clic gauche sur 9 pav. num. à l'écran	v
Boulets ronds	3	Clic gauche sur 3 pav. num. à l'écran	r
Mitraille	1	Clic gauche sur 1 pav. num. à l'écran	m
Boulets enchaînés	7	Clic gauche sur 7 pav. num. à l'écran	e

Duel

Action	Pavé num.	Souris	Clavier
Pause			Maj-p
Botte rapide	4	Clic gauche au centre de l'ennemi ou de soi-même	
Parade	5	Clic droite au centre de l'ennemi ou de soi-même	
Estocade	7	Clic gauche sur la partie haute de l'ennemi ou de soi-même	
Frappe basse	1	Clic gauche sur la partie basse de l'ennemi ou de soi-même	
Saut	8	Clic droit sur la partie haute de l'ennemi ou de soi-même	
Se baisser	2	Clic droit sur la partie basse de l'ennemi ou de soi-même	
Bravade	6	Molette de la souris	

Danse

Action	Pavé num.	Souris	Clavier
Pause			Maj-p
Pas en avant	8	Clic gauche pav. num. à l'écran ou portion de l'écran	
Pas en arrière	2	Clic gauche pav. num. à l'écran ou portion de l'écran	
Glisser à gauche	4	Clic gauche pav. num. à l'écran ou portion de l'écran	
Glisser à droite	6	Clic gauche pav. num. à l'écran ou portion de l'écran	
Pirouette à gauche	3 ou 7	Clic gauche pav. num. à l'écran ou portion de l'écran	
Pirouette à droite	1 ou 9	Clic gauche pav. num. à l'écran ou portion de l'écran	

Si VERR. MAJ est activé, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche [Maj] !

CREDITS

FIRAXIS GAMES

Sid Meier
Designer/Programmer

Production

Barry Caudill
Producer

Dan Magaha
Associate Producer

Steve Martin
Executive Producer

Jeff Briggs
CEO of Firaxis Games

Programming

Don Wuenschell
Lead Programmer

Mike Breitkreutz

Theresa Bogar

David McKibbin

Rob McLaughlin

Bart Muzzin

Casey O'Toole

Jacob Solomon

Programmers

Mike Breitkreutz

Tools Group Manager

David Evans

Director of Technology

Art

Jerome Atherholt

Marc Hudgins

Lead Artists

Dennis Moellers

Lead Animator

Steve Chao

Gregory Cunningham

Ed Lynch

Animators

Rob Cloutier

Alex Kim

Additional Animation

Ryan Murray

Lead Character Modeler

Alex Kim

Mark Shahan

Jon Marro

Character Modelers

Brian Busatti

Lead Locations Modeler

Greg Foertsch

Megan Quinn

Nick Rusko-Berger

Justin Thomas

Locations Modeling

Michael Bates

Terrain Artist

Jack Snyder
Additional Character
Modeling

Michael Bazzell
Ship Modeling

Rob Cloutier
Ship Animation

Michael Bazzell
Effects

Brandon Blackwell
Jason Cohen

Darren Gorthey
Ben Harris

Art Interns

Mark Cromer
Michael Curran
Sound and Music

Roger Briggs
Additional Music
Composition

Mike Gibson
Director of Creative
Resources

Jeff Briggs
Paul Murphy
Additional Design

Barry Caudill
Dan Magaha
Additional Programming

Paul Murphy
Manual, Strategy Guide,
and Piratopedia Writing

Timothy McCracken
QA Manager

Lindsay Riehl
Director of Marketing

Kelley Gilmore
Michael Fetterman
Marketing and PR

Josh Scanlan
Network Administrator

Digital Steamworks
Introduction Cinematic

Jerome Atherholt
Anne Kristin Barnes
Michael Bazzell

Tiffany Beadenkopff
Brandon Blackwell

Greg Coale

Mark Cromer

James Curran

Michael Curran

Michael Fetterman

Mike Gibson

William Kerfoot

Tim King

Donna Morlock-Cromer

Steve Ogden
David B. Reynolds
Kathleen Schronce
Ronald Schronce
Tom Simmons
David Smith
Eloise A. Ullman
Sharon Zelefsky
"Firaxlish" Voices

Jason Butterhoff
Patrick Cullen
Timothy Lamb
Jeremiah Sanders
Absolute Quality Inc.
Testers

Special Thanks

Susan Meier
Donna Milesky
Jeff Morris
The Civ IV Team
Jon Hockaday
Eduardo Baraf
Adam Caldwell
Vince McDonnell
Patricia-Jean Cody
Ken Moodie
...all our families
and loved ones

ATARI US

Bob Welch
Executive Producer

Tom Zahorik
Producer

Jeff Foley
Senior Brand Manager

Paul Hellier
Director of Technology

Peter Matiss
Director of Marketing

Steve Martin
Director of Creative
Services

Liz Mackney
Director of Editorial &
Documentation Services

Charles Rizzo
Senior Graphic Artist

Franz Busawa
Graphic Designer

Ross Edmond
Documentation Specialist

Paul Collin
Copywriter

Michael Gilmartin
Director of Publishing
Support

Bill Carroll
Q.A. Managers

Ken Ford
Chuck Nunes
I.T. Manager/Western
Region

Michael Vetsch
Manager of Technical
Support

Q.A. Testing Supervisor
Jon Hockaday
Lead Tester

Testers
Dave Strang
Manager, Engineering
Services and Compatibility
Lab

Ken Edwards
Engineering Services
Specialist

Dan Burkhead
Eugene Lai
Engineering Services
Technicians

Chris McQuinn
Senior Compatibility
Analyst

Randy Buchholz
Patricia-Jean Cody
Mark Florentino
Scottie Kramer
Cuong Vu
Compatibility Analysts

Jon Nelson
Director, Global Web
Services

Scott Lynch
Producer, Online

Gerald "Monkey" Burns
Senior Programmer, Online

Richard Leighton
Senior Web Designer,
Online

Sarah Horton
Online Marketing Manager

Todd Curtis
Vice President, Operations

Eddie Pritchard
Director of Manufacturing

Lisa Leon
Lead Senior Buyer

Gardnorr Wong
Senior Buyer

Tara Moretti
Buyer

Janet Sieler
Materials Planner

Nichole Mackey
Process Planner

SPECIAL THANKS

Pirates! Beta Testers
The Pirates!
fan site communities

ATARI EUROPE

Jean Marcel Nicolai Senior
VP of International
Operations.

REPUBLISHING TEAM
Rebecka Pernered
Republishing Director

Sébastien Chaudat
Republishing Team
Leader

Maxime Loppin
Republishing Producer

Ludovic Bony
Localisation Team Leader

Stephane Zaouak
Localisation Technical
Consultant

Caroline Fauchille
Printed Materials Team
Leader

Céline Vilgicquel
Printed Materials Project
Manager

Vincent Hattenberger
Copy Writer

Jenny Clark
MAM Project manager

MANUFACTURING /
SUPPLY CHAIN
Alain Fourcaud
Director Supply Chain

Delphine Doncieux
Fanny Giraud

Mike Shaw
Jean Grenouiller

Manufacturing
Coordinators

QUALITY ASSURANCE
TEAM

Lewis Glover
Quality Director

Carine Maswart
Quality Control Project
Manager

Lisa Charman
Certification Project
Manager

Pierre Marc
Bissay Product Planning
Project Manager

Philippe Loucet
Engineering Services
Manager

Stéphane Entéric
Engineering Services
Expert

Emeric Polin
Engineering Services
Expert

MARKETING TEAM

Martin Spiess
European Marketing
Senior VP

Cyril Voiron
European Group
Marketing Manager

Lisa Humphries
European Brand Manager

Mathieu Piau
European Product
Manager

Lynn Daniel
European Communications
Manager

LOCAL MARKETING
TEAMS

Australia – Raelene Knowles

Benelux – Simone Goudsmit

France – Alexandre Enklaar

Germany – Stephan Pietsch

Greece – Vaggelis Karvounis

Iberica – Laura Aznar

Joana Teixeira

Israel – Noam Weisberg

Italy – Andrea Colombo

Manuel Fontanella

Nordic – Frans Mittermayer

Switzerland – Simon

Stratton

United Kingdom – Ben

Walker

SPECIAL THANKS TO :

RelQ and Anand

TAKE OFF

Petrol: Sabina Chechelnitsky,

Ali Dogramaci, Ben

Granados, Alan Hunter,

Clarence Lansang

Babel : Emma Timms,

Blandine Prost, Isabel

Mitchell, Stephen Foy

Sonia O'Keefe

PROBLEMES DE LOGICIEL ?

Vous trouverez ci-dessous des solutions aux problèmes posés par DirectX lors de l'utilisation de jeux vidéo.

Vérification des spécificités du système

Veillez vous assurer que **votre système correspond à la configuration requise** figurant sur l'emballage du jeu.

L'**outil de diagnostic de DirectX** vous apportera les informations nécessaires concernant votre ordinateur si vous ne les connaissez pas. Pour lancer l'outil de diagnostic de DirectX, cliquez sur le bouton **démarrer** et choisissez l'option **Exécuter...** Dans la boîte de dialogue, entrez **DXDIAG**. L'outil apparaît, vous donnant accès aux détails concernant votre système, votre carte graphique et votre carte son. Il est également possible de vérifier si les affichages vidéo et les outils audio fonctionnent correctement en cliquant sur les boutons appropriés vous proposant de tester **DirectDraw**, **Direct3D** et **DirectSound**.

Remarque : à moins que vos compétences en informatique ne vous le permettent, nous vous recommandons de ne modifier aucune option proposée par l'outil de diagnostic DirectX.

Avant de commencer à jouer

Dans certains cas, des programmes déjà actifs sur votre système peuvent monopoliser des ressources nécessaires au bon fonctionnement du jeu. Tous ces programmes ne sont pas immédiatement visibles, et nombreux sont ceux à s'activer automatiquement au démarrage. Il existe un certain nombre de "**tâches de fond**", qui fonctionnent en permanence sur votre système. Dans certains cas, ils peuvent provoquer un plantage ou un blocage du jeu. C'est pourquoi nous vous recommandons de désactiver ces "tâches de fond" avant de jouer.

- Si votre système utilise des programmes d'**Anti-Virus** ou **Crash Guard**, nous vous suggérons, si le jeu ne le fait pas lui-même, de le fermer ou de le désactiver avant de lancer le jeu. Faites un clic droit sur l'icône de ce programme et sélectionnez **FERMER**, **DESACTIVER** ou l'option équivalente.

- Une fois l'Anti-Virus ou le Crash Guard désactivé, mettez fin aux tâches de fond, celles-ci étant susceptibles de poser des problèmes à l'installation ou à l'exécution du jeu. Consultez la section "Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires".

Nettoyage du système

Avant d'installer un logiciel, il est essentiel que votre disque dur soit en état optimal de fonctionnement. Nous vous recommandons par conséquent de prendre l'habitude d'effectuer régulièrement des opérations de "**maintenance**" sur votre PC. Les outils de détection des erreurs disque, de défragmentation de disque et de nettoyage de disque sont ceux dont vous aurez besoin pour garantir à votre ordinateur un état de marche optimal. De telles opérations vous permettront de jouer aux jeux les plus récents avec un minimum de problèmes. Un système propre fonctionnera également avec plus d'efficacité et les autres logiciels que vous utiliserez fonctionneront plus rapidement et de manière plus stable. Consultez le guide d'aide Windows pour de plus amples informations sur la mise en marche des **outils de détection et de réparation des erreurs disque**, de **défragmentation** du disque dur et de **nettoyage de disque**.

Utilisation de la fenêtre d'aide Windows

- 1 Cliquez sur le bouton **démarrer** et choisissez l'option **Aide** (ou centre d'aide et de support pour les utilisateurs de Windows XP) pour afficher les guides d'aide Windows.
- 2 A présent, cliquez dans la section de recherche et tapez des mots-clés tels que "ScanDisk" (Windows 98/ME), "Réparation" (Windows 2000/XP), "Défragmentation" et "Nettoyage" pour accéder aux instructions qui vous permettront de lancer ces opérations.

Le jeu plante ou se bloque ?

Pour les jeux utilisant la dernière version de DirectX, vous devez vous assurer que votre ordinateur bénéficie des derniers **pilotes** de carte graphique. Ceci peut permettre de résoudre des plantages et des blocages du jeu.

- **Avant toute chose**, essayez de télécharger le pilote de carte graphique le plus récent sur le site du fabricant. Vous trouverez ci-dessous la liste des **fabricants de cartes graphiques** les plus connus :

Asus: <http://www.asus.com>
ATI: <http://www.ati.com>
Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>
Guillemot: <http://www.guillemot.com>
Hercules: <http://www.hercules.com>

Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>
C-Media: <http://www.cmedia.com.tw>
Diamond: <http://www.diamondmm.com>
ESS: <http://www.esstech.com>
Videologic: <http://www.videologic.com>
Yamaha: <http://www.yamaha.com>

- **Si vous ne trouvez pas de mise à jour**, essayez de télécharger le pilote le plus récent fourni par le **fabricant de chipset de carte graphique** :

NVidia: <http://www.nvidia.com>
ATI: <http://www.ati.com>
Power VR: <http://www.powervr.com>
Matrox: <http://www.matrox.com>
S3: <http://www.s3graphics.com>
Intel: <http://www.intel.com>
SIS: <http://www.sis.com>

- Le son saute, se saccade ou se coupe? Tentez de télécharger et d'installer le **pilote de carte son** le plus récent :

Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires.

Important : n'oubliez pas de réactiver les tâches de fond après avoir joué en redémarrant votre ordinateur, ceci aura pour effet de les **réactiver automatiquement**.

Windows 98/ME

- 1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. La fenêtre de fermeture de programme apparaît et affiche toutes les tâches de fond en cours de fonctionnement sur votre système.
- 2 Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom, puis sur le bouton Fin de tâche. Remarque : il est important que VOUS NE METTIEZ PAS FIN aux tâches de fond portant les noms Explorer et Systray, car elles sont nécessaires au fonctionnement de Windows. Toutes les autres tâches de fond peuvent être arrêtées.
- 3 La fenêtre de fermeture de programme se ferme et la tâche prend fin. Répétez les étapes ci-dessus pour mettre fin à toutes les autres tâches de fond nécessaires.

Windows 2000/XP Professionnel

- 1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. La fenêtre de sécurité Windows apparaît.
- 2 Cliquez sur Gestionnaire de tâche pour ouvrir le Gestionnaire de tâches Windows. Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom dans l'onglet Applications, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche.

Remarque : en fonction des paramètres, lors de la pression sur CTRL, ALT et SUPPR, certains utilisateurs de Windows 2000/XP Professionnel accéderont directement au Gestionnaire de tâches Windows.

Windows XP Familial

- 1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. Le gestionnaire de tâches Windows apparaît.
- 2 Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom dans l'onglet Applications, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche.

Si vous décidez finalement d'appeler la hotline:

Avant de lancer l'appel, nous vous demandons de **vous asseoir devant votre ordinateur**, de disposer des informations suivantes (voir "Vérification des spécificités du système"), et d'être prêt à noter.

- Marque et modèle du système
- Type de processeur
- Système d'exploitation, avec si possible le numéro de version (par exemple Windows® 98;

- Windows® Me)
- RAM (Mémoire vive)
- Pilotes, cartes graphique et son utilisées

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories
de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2.48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielersche: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atarisupport.de
• Belgique	PC: +32 (0)2 72 18 663 +31 (0)40 24 466 36		nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.help@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.help@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34€ min) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34€/min) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€ min. du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielersche: 0190 771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atarisupport.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 +31 (0)40 24 466 36 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)		nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.help@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 de 2 ^a a 6 ^a , entre as 9:00 e as 17:00		stecnico@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h		stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielersche: 0900 105 173 (2.50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.help@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.