



Games
for Windows®

PC DVD

THE SETTLERS®

BÂTISSEURS D'EMPIRE



UBISOFT®

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



Pour vraiment t'amuser et t'éclater avec Settlers VI, ne te laisse pas freiner par du matériel ringard. Choisis un nouveau PC de jeu à la hauteur: un PC NVIDIA® SLITM-Ready! A toi les performances indispensables pour profiter pleinement de ton jeu! Pour plus d'infos, rendez vous sur fr.slizone.com.

RenderWare



© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Developed by Blue Byte Software. RenderWare is a registered trademark. Portions of this software are Copyright 1998–2007 Criterion Software Ltd. and its Licensors. Uses Bink Video and Miles Sound System. ©1997–2007 by RAD Game Tools, Inc.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	3
DÉMARRAGE	4
Installation	4
Menu principal	4
Options	4
Sélectionner une carte	5
Charger une partie	5
Enregistrer une partie	5
Aide sur le jeu	5
L'INTERFACE	6
LE JEU	8
Ressources	8
Marchandises	9
Or	9
Zones climatiques	10
Titres de chevaliers	11
Besoins et souhaits des Settlers	11
Bâtiments : construction et amélioration	12
Amélioration des bâtiments de la ville	12
Amélioration des sites de production de ressources	12
Réputation de la ville	13
Conditions de victoire	14



Territoires	14
Revendication d'un territoire	14
Conquête d'un territoire	15
Diplomatie	15
Chevaliers	17
Alandra, la Guérisseuse	17
Marcus, le Chevaleresque	18
Élias, le Commerçant	18
Thordal, le Scalde	18
Hakim, le Sage	19
Kestral, la Ravisseuse	19
Bâtiments de la ville	20
Bâtiments des cueilleurs	24
Bâtiments spéciaux	26
Fêtes et épouses	27
Commerce	28
Fortifications	29
Routes	29
Militaires	30
Engins de siège	31
Voleurs	33
UBISOFT À VOTRE SERVICE	34
GARANTIE	35

INTRODUCTION

Il fut un temps où le puissant empire de Darion embrassait le monde connu, et où le roi et son peuple vivaient heureux et prospères. Malheureusement, ce temps est depuis longtemps révolu. L'empire, devenu vieux, s'effondra bientôt, ravagé par les invasions, les rébellions intestines et les complots politiques. Cet empire jadis si puissant a laissé place à une multitude de provinces belliqueuses, s'efforçant de survivre dans un monde hostile. Voici un monde empreint de mystère, où le danger rôde en permanence ; où les Settlers ne savent pas de quoi sera fait demain ; où les plus forts oppressent les faibles depuis bien trop longtemps ; un monde régi par les petits souverains de royaumes rivaux ; un monde enfin, constamment menacé par les Vikings narlindirs venus du Grand Nord et les anciennes tribus de Janub qui montent du Sud. Vous êtes vous-même un roi sur ces terres bouleversées, mais vous nourrissez de grandes ambitions. Doté d'une grande puissance et d'une volonté de fer, vous aspirez en effet à unifier les restes de l'ancien empire, à tisser de nouvelles alliances et à restaurer la paix, oubliée depuis tant d'années. Aidé de vos loyaux chevaliers, vous avez le pouvoir de rétablir l'honneur et la justice dans ce monde qui a grand besoin de nouveaux souverains, de grands enjeux et de glorieux exploits. À vous de jouer, BÂTISSEURS D'EMPIRE.



DÉMARRAGE

Installation

Insérez le DVD « THE SETTLERS: Bâtisseurs d'Empire » dans le lecteur de DVD-ROM et suivez les instructions d'installation qui s'affichent à l'écran.

Si le programme d'installation ne démarre pas automatiquement :

1. Insérez le DVD « THE SETTLERS: Bâtisseurs d'Empire » dans le lecteur de DVD-ROM.
2. Double-cliquez sur l'icône Poste de travail qui se trouve sur le bureau, puis sur l'icône représentant le lecteur de DVD-ROM.
3. Double-cliquez sur autorun.exe.

Suivez les instructions qui s'affichent pour installer le jeu.

Menu principal

Le menu principal propose les options suivantes :

Mode solo : jouez une campagne, commencez une nouvelle partie ou chargez une partie enregistrée.

Jeu en réseau : retrouvez des parties en cours sur un réseau ou créez-en une nouvelle et invitez des joueurs à vous rejoindre.

Jeu en ligne : pour jouer en ligne, vous devez vous connecter au serveur ubi.com après avoir commencé une partie. Pour ce faire, vous devez disposer d'un compte ubi.com valable. Si vous n'en avez pas, créez-en un à l'aide du menu principal ou en vous rendant sur le site Internet d'Ubisoft à l'adresse www.ubi.com.

Options

Le menu Options vous permet de définir vos paramètres graphiques et audio et de modifier votre profil.

Sélectionner une carte

Pour charger une carte, commencez par choisir un mode de jeu dans le menu principal (Mode multijoueur : En ligne ou En réseau ; Mode solo : Nouvelle partie ou Campagne), puis sélectionnez une carte.

Charger une partie

Pour charger une partie précédemment enregistrée, cliquez sur « Poursuivre la partie » dans le menu Mode solo.

Enregistrer une partie

Pour enregistrer votre partie actuelle, ouvrez le menu principal et sélectionnez Enregistrer. Attribuez un nom à cette partie et cliquez sur OK.

Aide sur le jeu

Didacticiel : sur la première carte de campagne, votre chevalier vous présente les éléments de base du jeu.

Info-bulles : placez le pointeur de la souris sur un bouton ou une icône pour en afficher la description.

Aide sur Internet : vous trouverez des informations détaillées sur le jeu, un forum de discussion et un lien permettant d'accéder au support technique sur le site officiel de la communauté : www.thesettlers.com.



L'INTERFACE

Infos sur la ville :
Affiche le nombre
actuel de Settlers,
d'épouses, d'unités
militaires et de
forces militaires.

Trésor

Capacité de
l'entrepôt et
Ressources

Marchandises :
Affiche la quantité
de marchandises
disponibles pour
chaque besoin.

Nourriture

Prosperité : Affiche le
nombre de bâtiments décorés.

Vêtements

Balais et
savons

Humeur

Richesse : Affiche la quantité
de bâtiments riches.

Aperçu militaire : Affiche le nombre
d'unités de chaque type disponibles.

Menu

Menu Jeu

Chat

Menu Bâtiment

Militaire

Prosperité

Divertissement

Propreté

Vêtements

Nourriture

Bâtiments des
cueilleurs

Construction

Détruire un
bâtiment

Pointer vers une
unité militaire

Pointer vers un chevalier

Promouvoir un chevalier

Ouvrir le menu
Production

Ouvrir le menu
Diplomatie

Minicarte

Prévisions météo

Activer/Désactiver
la minicarte



Fenêtre de messages

Fenêtre d'informations : Affiche des
détails sur l'unité ou le bâtiment
sélectionné.

Nom du territoire

Pointer vers un Settler

Se rendre à un bâtiment

LE JEU

RESSOURCES

Diverses ressources vous seront nécessaires pour construire votre colonie. Vous pouvez les employer pour construire des bâtiments, ou les transformer en marchandises :

	Bois :	Édification et amélioration de bâtiments, production de balais
	Pierre :	Édification et amélioration de bâtiments, construction de routes et de remparts
	Fer :	Construction d'arcs, d'épées et d'engins de siège
	Animaux :	Élaboration de saucisses (à partir de la viande), de savon (à partir de la graisse) et de vêtements en cuir (à partir des peaux)
	Poisson frais :	Production de poisson fumé
	Céréales :	Fabrication de pain
	Lait :	Fabrication de fromage
	Plantes :	Élaboration de remèdes
	Rayons de miel :	Production de bougies et d'hydromel
	Eau :	Abreuvement du bétail, alimentation des thermes et extinction des incendies
	Laine :	Confection de vêtements de laine, de drapeaux et d'accessoires

Vous pouvez construire les bâtiments destinés à recueillir les ressources en les sélectionnant dans le menu Construction, sur le bord droit de l'écran. Les bâtiments disponibles dépendent notamment du degré de développement de votre colonie. Les cueilleurs stockent les ressources qu'ils amassent dans l'entrepôt, au moyen de sacs à dos ou encore de chariots à bras ou de chariots tirés par des ânes.



MARCHANDISES

Selon les besoins de vos Settlers, vous pouvez produire les marchandises suivantes à partir des ressources décrites plus haut :

	Nourriture :	Saucisses, fromage, pain et poisson fumé
	Vêtements :	Vêtements en cuir ou en laine
	Balais et savons :	Matériel permettant de nettoyer les habitations
	Divertissement :	Hydromel, accessoires et thermes
	Décorations :	Drapeaux, bancs, décorations de toit et bougies
	Ressources militaires :	Épées, arcs et pièces d'engins de siège

Les marchandises produites sont disposées sur les étalages des bâtiments qui les fabriquent. Les Settlers vont chercher les produits dont ils ont besoin directement dans ces bâtiments, puis les ramènent chez eux. Ils se divertissent aux thermes, au théâtre ou à la taverne, et les producteurs de décorations ornent directement les habitations de la ville.



OR

Vous avez besoin d'or pour améliorer vos bâtiments, acheter des biens et des ressources, engager des comédiens et étendre votre territoire. L'or permet également de recruter des soldats. Tous les mois, les percepteurs parcourent la ville et collectent de l'or auprès de tous les bâtiments de production qui génèrent un revenu. Il vous est possible de fixer le taux d'imposition dans le menu du château. Il existe d'autres sources de revenus, telles que la quête effectuée à la cathédrale et la vente de marchandises. Une autre méthode, peu honorable, consiste à voler les autres parties ou à tendre des embuscades aux chariots des commerçants pour les dévaliser.



ZONES CLIMATIQUES

Dans le monde de THE SETTLERS, vous serez confronté à quatre zones climatiques :



La zone du Grand Froid se caractérise par des hivers particulièrement longs et rigoureux et des étés très brefs. Il vous faudra gérer vos ressources efficacement et exploiter au mieux le poisson abondant ainsi que la faune et la flore !



Le climat de la zone tempérée est plus clément et les saisons y sont mieux équilibrées. Il neige en hiver et les étés sont doux et relativement secs.



Dans la zone chaude, les étés sont plus torrides et plus longs. Il ne neige pas pendant les mois d'hiver, ce qui facilite la vie des colons, mais en contrepartie le sol y est moins fertile que dans le Grand Froid.



La zone caniculaire est la région la plus chaude. Dans les steppes et les déserts, le soleil implacable constitue un véritable défi, car la culture et l'élevage ne sont possibles qu'aux abords des rares rivières et des oasis.

TITRES DE CHEVALIERS

Lorsque vous décorez votre chevalier d'un nouveau titre, des droits supplémentaires vous sont octroyés. Ils vous permettent d'améliorer votre ville, notamment de construire des bâtiments, des routes, des fortifications et des engins de siège supplémentaires, ou de recruter des unités spéciales telles que des voleurs. Sept titres sont proposés. Un chevalier ne peut se voir accorder un nouveau titre que si votre ville répond à certaines exigences :

Vos bâtiments principaux (le château, la cathédrale et l'entrepôt) doivent avoir fait l'objet d'améliorations particulières.

Par ailleurs, votre ville doit compter un certain nombre de Settlers, et les besoins de ces derniers doivent être satisfaits. Pour décorer votre chevalier, vous devez en outre produire les biens dont les Settlers ont besoin.

Une fois ces conditions réunies, envoyez votre chevalier sur la place du marché où il recevra son titre lors d'une cérémonie solennelle.

BESOINS ET SOUHAITS DES SETTLERS

Les cueilleurs de ressources ne sont pas exigeants et n'ont qu'un besoin essentiel : la nourriture. Les producteurs de marchandises développent néanmoins d'autres ressources à mesure que la ville se développe, ou lorsque vous accordez un nouveau titre à votre chevalier.

Les diverses nécessités sont les suivantes :

- Nourriture
- Vêtements
- Propreté
- Divertissement

Vous devez satisfaire ces besoins pour motiver les Settlers qui alors, s'acquitteront de leur labeur. Un Settler affamé qui ne trouve pas de nourriture se mettra inmanquablement en grève et dénoncera publiquement sa situation déplorable sur la place du marché. Une fois la nourriture de nouveau accessible, il se remplira la panse et recommencera à travailler. Il en va de même pour les autres nécessités. Outre ces besoins, les citoyens développent des souhaits qui ont un effet positif sur la ville si vous êtes à même de les satisfaire :

- Prospérité
- Décorations

BÂTIMENTS : CONSTRUCTION ET AMÉLIORATION

Les bâtiments sont construits et améliorés par les Settlers qui y travaillent. Ils constituent à la fois leur lieu de travail et leur habitation. Pour édifier un bâtiment, sélectionnez-le dans le menu Construction et faites-le glisser à l'emplacement voulu sur la carte. Un chantier apparaît alors à cet endroit. Un nouveau Settler quitte alors l'entrepôt avec le matériel de construction nécessaire, se rend sur le chantier et se met au travail. Il est possible d'annuler la construction ou l'amélioration d'un bâtiment tant que le Settler équipé du matériel requis n'a pas atteint le bâtiment ou le lieu du chantier. Pour démolir un bâtiment, dans le menu Construction, cliquez sur l'icône représentant un boulet de démolition et sélectionnez le bâtiment à démolir. Vous récupérez alors une partie des ressources employées à sa construction, mais toutes les marchandises qui s'y trouvaient sont perdues. Notez qu'un bâtiment ne peut pas être démoli en partie. Ainsi, vous ne pouvez pas supprimer une amélioration seule.

Amélioration des bâtiments de la ville

Vous pouvez améliorer les bâtiments de la ville en leur ajoutant jusqu'à deux étages. Dès que vous ajoutez un étage, un nouveau Settler vient l'occuper et y travailler. Tous les Settlers d'un bâtiment partagent leur nourriture et les biens nécessaires à leurs besoins. Par conséquent, les occupants d'un bâtiment amélioré consomment moins de marchandises que le même nombre de Settlers occupant plusieurs bâtisses n'ayant encore fait l'objet d'aucune amélioration.



Amélioration des sites de production de ressources

Vous pouvez améliorer les sites de production de ressources en y ajoutant jusqu'à deux extensions. Dès que vous ajoutez une extension, un nouveau Settler vient s'installer dans le bâtiment. L'amélioration d'un site entraîne l'augmentation des ressources qui y sont entreposées avant d'être charriées vers



l'entrepôt. Par ailleurs, dans la mesure où les cueilleurs de ressources consomment de la nourriture chaque fois qu'ils transportent leurs ressources vers l'entrepôt, un bâtiment amélioré nécessite moins de nourriture. Outre les quantités de ressources acheminées, la vitesse de transport est également accrue, de sorte que les ressources atteignent plus vite l'entrepôt.

RÉPUTATION DE LA VILLE

La réputation de votre ville détermine la longévité de vos constructions.

La réputation d'une ville est influencée par les besoins et les souhaits de ses citoyens, par l'état du château, de la cathédrale et de l'entrepôt, ainsi que par d'autres facteurs, tels que les suivants :



- Des produits rares comme le sel ou la teinture, qui sont disponibles dans l'entrepôt et permettent d'accroître la valeur de la nourriture ou des vêtements produits.
- Des comédiens provenant de contrées lointaines, de passage sur la place du marché.
- L'organisation d'une fête sur la place du marché et la tenue de sermons dans la cathédrale ont également un effet positif sur la réputation de votre ville.

Inversement, la présence d'ennemis dans la ville ou un taux d'imposition trop élevé terniront votre réputation, de même que des soldats mécontents de leur solde ou des Settlers en grève.

Une bonne réputation accroît considérablement la force d'attaque de vos troupes.

CONDITIONS DE VICTOIRE

En mode multijoueur, il existe plusieurs façons de remporter une victoire. Vous gagnez si votre chevalier est le premier à obtenir le titre le plus élevé et devient archiduc ou archiduchesse, ou si vous parvenez à ramener à zéro la réputation de la ville de votre adversaire.



Ce faisant, n'oubliez pas de protéger vos Settlers en bâtissant des fortifications. Si un trop grand nombre de Settlers sont en grève, que trop de troupes ennemies occupent la place du marché de votre ville ou que l'un de vos bâtiments spéciaux (château, entrepôt ou cathédrale) est détruit, votre réputation chute et vous perdez la partie.

En mode Campagne et Solo, il existe d'autres conditions de victoire ou de défaite.

TERRITOIRES

Chaque carte est divisée en territoires. Ceux-ci peuvent être neutres, ou occupés par un joueur ou par l'ordinateur. À l'exception des avant-postes, vous ne pouvez construire de fortifications, de routes et de bâtiments que sur les territoires que vous occupez.

Revendication d'un territoire

Pour revendiquer un territoire neutre, votre chevalier doit s'y trouver. Les Settlers bâtissent les avant-postes, puis rentrent à l'entrepôt. Vous pouvez améliorer vos avant-postes et y placer des troupes en garnison afin de repousser plus efficacement les éventuels envahisseurs.



Conquête d'un territoire

Vous pouvez conquérir un territoire déjà occupé par un autre ennemi en détruisant un avant-poste existant. Le territoire devient alors une zone neutre (jusqu'à ce que vous y construisiez votre propre avant-poste) et tous ses bâtiments sont détruits.

Plutôt que de raser entièrement l'avant-poste d'un adversaire, vous pouvez vous contenter de l'occuper avec vos troupes pour vous emparer d'un territoire. Pour que cela soit possible, l'avant-poste doit être sans surveillance et légèrement endommagé.

Le territoire initial d'un joueur ne peut être conquis que si son détenteur a été vaincu.

DIPLOMATIE

Vous n'êtes généralement pas seul sur une carte. En effet, d'autres factions telles que des villages, des cloîtres ou des villes occupent les territoires adjacents et tous défendent leurs propres intérêts.

Selon vos relations avec ces occupants, vous pourrez commercer avec eux, leur venir en aide ou simplement les ignorer. Vous pouvez bien entendu vous battre contre les groupes qui vous sont hostiles. Vous êtes maître de vos agissements. Cinq situations diplomatiques caractérisent vos relations avec les autres parties :

Ennemi : Vous ne pouvez ni commercer avec un ennemi, ni voir sa position, qui est dissimulée derrière un brouillard de guerre.

Vos ennemis feront tout pour vous anéantir, alors soyez vigilant.

Inconnu : Vous ne connaissez pas encore ce groupe et ne pouvez donc pas commercer avec lui, ni connaître sa position. Votre chevalier peut néanmoins lui rendre visite : ses membres peuvent avoir besoin de son aide.

Contact connu : Ce groupe vous connaît et vous pouvez vous voir à travers le brouillard de guerre. Si votre chevalier a établi le contact, ce groupe sollicitera votre aide de temps à autre, ce qui vous permettra d'améliorer votre situation diplomatique.

Partenaire commercial : Vous voyez vos partenaires à travers le brouillard de guerre et votre chevalier peut se rendre à l'entrepôt de l'un d'eux en vue d'y acheter des marchandises. Vous pouvez également vendre des marchandises dont vous n'avez pas besoin à vos partenaires commerciaux.

Allié : Vous pouvez commercer avec un allié sans avoir à lui

envoyer votre chevalier. En outre, vos alliés se précipitent à votre secours en cas d'attaque, s'ils en ont la possibilité. Naturellement, ils comptent sur vous pour leur venir en aide en retour s'ils subissent une attaque.

Au cours d'une partie, la situation diplomatique fluctue au rythme des missions ou des échanges commerciaux. Par conséquent, surveillez vos voisins de près et réfléchissez bien avant d'agir.



CHEVALIERS

Si vous êtes victorieux, de nouveaux chevaliers vous rejoindront au cours d'une campagne. Avant chaque nouvelle mission, sélectionnez le chevalier qui vous paraît le plus apte à relever le défi posé. En mode Solo et Multijoueur, vous sélectionnez également l'un des six chevaliers avant de commencer une partie. Envoyez votre chevalier explorer les territoires voisins et lever le brouillard de guerre. Il (ou elle) peut revendiquer de nouveaux territoires, exécuter vos ordres, combattre des adversaires ou faire du commerce. Si votre chevalier est gravement blessé au combat, il rentre se rétablir au château. Dès qu'il a repris ses forces, il se poste à l'extérieur du château et attend les ordres. Chacun de vos six chevaliers est doté de deux compétences spéciales. La compétence passive d'un chevalier est toujours activée, tandis que sa compétence active peut l'être au moment opportun, après quoi il lui faut un certain temps pour se régénérer. Les chevaliers et leurs compétences sont décrits plus en détail dans la section suivante.

Alandra, la Guérisseuse



Alandra est respectée pour ses talents de guérisseuse. Ses essences à base de plantes guérissent même les pires blessures, et sa maîtrise de l'art médical est telle qu'elle est capable de rétablir une jambe brisée. En situation de crise, elle n'hésite pas à dégainer son épée et à prendre les mesures qui s'imposent.

Compétence passive : La quête effectuée à la cathédrale après chaque sermon est plus importante.

Compétence active : Alandra a le pouvoir de guérir les Settlers malades qui se trouvent à proximité.

Marcus, le Chevaleresque



Marcus est un homme du peuple à qui les Settlers vouent une véritable adoration, car il contribue largement à leur bien-être. Rien ne lui est plus cher que la protection des hommes qu'il commande. Lui-même est issu des Settlers, de sorte que les coutumes et traditions de ces terres lui sont familières.

Compétence passive : Le recrutement de fantassins et d'archers coûte moins cher.

Compétence active : Marcus peut distribuer des torches aux troupes qui se trouvent près de lui, ce qui leur permet de se procurer de nouvelles munitions pour l'attaque de bâtiments.

Élias, le Commerçant



Élias se glorifie d'être dur en affaires tout en étant un honnête homme. Au premier abord, il ne semble intéressé que par l'argent mais au fond de lui, il sait que certaines choses de la vie ne peuvent s'acheter avec de l'or.

Compétence passive : Le revenu issu de l'échange de marchandises est plus élevé.

Compétence active : Élias nourrit les Settlers affamés qui se trouvent à proximité.

Thordal, le Scalde



Thordal jouit d'une excellente réputation parmi ses concitoyens du Grand Froid, et même les Settlers des régions du sud sont bien disposés à son égard, bien que de coutume, ils se mettent sur leurs gardes à la simple vue d'un Narlindir. Mais Thordal, sous des apparences très terre-à-terre, est un homme sincère et direct.

Compétence passive : Les Settlers ont plus de chances de rencontrer une future épouse lors d'une fête.

Compétence active : Thordal peut divertir les Settlers qui se trouvent à proximité en chantant.

Hakim, le Sage

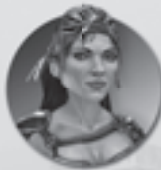


Le pouvoir de persuasion de Hakim abd al Sar est tel qu'il est capable de convaincre ses adversaires les plus obstinés. En cas de différend, il garde son sang froid tout en évaluant la situation et met tout en œuvre pour trouver une solution à l'amiable.

Compétence passive : Grâce aux connaissances de Hakim, l'amélioration des bâtiments exige moins de ressources.

Compétence active : Hakim est à même de persuader un bataillon ennemi se trouvant à proximité de combattre à ses côtés.

Kestral, la Ravisseuse



Kestral est avide de pouvoir, mais au fond d'elle-même elle recherche à tout prix l'équilibre et la stabilité. À ses yeux, le monde est une étendue sauvage peuplée de brutes, où la pénombre l'emporte sur la lumière et où seuls les êtres puissants et indépendants ont des chances de survivre.

Compétence passive : Les percepteurs récoltent plus d'or sans conséquences défavorables.

Compétence active : Kestral est capable de piller un immeuble de la ville sans se faire remarquer.

BÂTIMENTS DE LA VILLE

Boulangerie

Le boulanger y fabrique du pain à partir des céréales.



Boucherie

Le boucher y fabrique des saucisses à partir de la viande.

Laiterie

Le fromage y est fabriqué à partir du lait.



Fumoir

Le poisson frais y est séché et fumé.

Tannerie

Le tanneur y confectionne des vêtements de cuir.



Atelier de tissage

Le tisserand y confectionne des vêtements de laine.



Fabrique de balais

Le fabricant de balais y fabrique des balais à partir du bois.



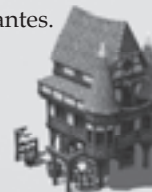
Savonnerie

Le savonnier y fabrique des savons à partir de la graisse animale.



Officine

C'est là que sont préparés les remèdes à partir de plantes.



Thermes

Les Settlers viennent se détendre et bavarder dans des bains chauds. L'eau est nécessaire pour alimenter les thermes.



Taverne

Les Settlers se retrouvent à la taverne pour discuter autour d'une chope d'hydromel, fait à base de miel.



Théâtre

Les comédiens y présentent des spectacles dans le but de divertir les Settlers. Ils ont besoin de laine pour confectionner les accessoires et les costumes.



Fabrique de drapeaux

Le fabricant de drapeaux y confectionne des drapeaux en utilisant de la laine.



Fabrique de bougies

Les bougies y sont produites à partir des rayons de miel.



Menuiserie

Le menuisier y réalise des bancs en bois.



Caserne des archers

Les archers sont recrutés à la caserne, contre des arcs et de l'or.



Forge

Le forgeron y élabore des décorations de toiture à partir du fer.



Fabrique d'arcs

L'archer y fabrique des arcs à partir du fer.

Forge d'épées

C'est dans ce bâtiment que sont forgées les épées à partir du fer.



Caserne des fantassins

Les fantassins sont recrutés à la caserne, contre des épées et de l'or.



Fabrique d'engins de siège

Ce bâtiment permet de produire plusieurs engins de siège avec du fer.



BÂTIMENTS DES CUEILLEURS

Cabane de pêcheur

Le pêcheur attrape du poisson dans la mer et les rivières.



Cabane de chasseur

Le chasseur traque le gibier dans la forêt.



Cabane de cueilleur

Le cueilleur ramasse des plantes dans la forêt.



Cabane de bûcheron

Le bûcheron abat des arbres dans la forêt voisine.



Cabane d'apiculteur

L'apiculteur récolte les rayons de miel de ses ruches.



Ferme

Le cultivateur exploite ses champs et récolte des céréales.



Bergerie

Le berger élève des moutons et les tond pour recueillir la laine.



Étable

L'éleveur y produit du lait grâce à son bétail.



Mine de fer

Les mineurs extraient le fer de la mine.



Cabane de tailleur de pierres

Le tailleur de pierres extrait la pierre de la carrière.



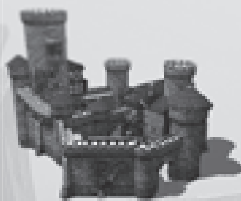
BÂTIMENTS SPÉCIAUX

Dès le début du jeu, votre ville comprend trois bâtiments essentiels. Vous devez obligatoirement améliorer ces bâtiments spéciaux avant d'accorder de nouveaux titres à votre chevalier. Lorsque l'un d'eux est détruit, la réputation de votre ville revient automatiquement à zéro et vous perdez la partie. Il est possible d'apporter jusqu'à trois améliorations à chacun de ces bâtiments, de façon à en renforcer les fortifications, à accroître le nombre limite de Settlers et de troupes, et à augmenter la capacité de stockage.

Château

Le château présente les fonctions suivantes :

- Un chevalier gravement touché peut venir s'y remettre de ses blessures avant de repartir au combat.
- Il abrite également l'or de la ville, qui provient notamment des impôts et de la quête.
- Une fois par mois, un percepteur quitte le château et revient avec des sacs pleins.
- C'est au château qu'est fixé le taux d'imposition.
- Lorsqu'il fait l'objet d'une amélioration, l'effectif maximal des troupes de la ville augmente.



Cathédrale

Le prêtre contribue au bien-être spirituel de vos citoyens.

- Des sermons réguliers améliorent votre réputation et l'or de la quête tombe dans les caisses de la ville.
- Lorsque la cathédrale fait l'objet d'une amélioration, le nombre limite de Settlers de la ville augmente. Par ailleurs, ceux-ci sont plus nombreux à assister à l'office.

Lorsque les cloches sonnent, les Settlers affluent vers la cathédrale et à la fin de l'office, donnent de l'or à l'occasion de la quête. Le prêtre apporte ensuite cet or au château. Si ce dernier se trouve à la périphérie de la ville, surveillez bien le prêtre, car il pourrait tomber dans une embuscade et se faire voler l'argent de la quête.



Entrepôt

L'entrepôt se trouve sur la place du marché, au centre de la ville. C'est là que sont stockées vos ressources, que les échanges de marchandises ont lieu et que les Settlers viennent chercher les matériaux nécessaires à la production des marchandises et à la construction des bâtiments.



Chaque fois que vous améliorez l'entrepôt, sa capacité de stockage augmente. Le menu de l'entrepôt vous permet de vendre des ressources et des marchandises dont votre ville n'a pas besoin.

Les améliorations apportées à l'entrepôt entraînent automatiquement celle de la place du marché qui se trouve à côté. Lorsque vous achetez des marchandises à un commerçant, elles sont livrées sur la place du marché et vendues aux Settlers. Si votre chevalier est doté des droits appropriés, vous pouvez en outre organiser des fêtes sur la place du marché. Celles-ci améliorent la réputation de la ville et sont l'occasion pour les Settlers de rencontrer leurs futures épouses.

En cas de pénurie de biens, les Settlers ne peuvent plus travailler et viennent manifester leur mécontentement sur la place du marché jusqu'à ce que les marchandises soient de nouveau disponibles.

FÊTES ET ÉPOUSES

Pour organiser une fête, sélectionnez la place du marché et cliquez sur l'icône « Fête », au-dessus du puits. Des drapeaux et des lanternes multicolores décorent alors la place, l'hydromel coule à flots et surtout, les futures épouses viennent assister à la fête.



Ces festivités attirent tous les Settlers désireux de se divertir ou de rencontrer une future épouse.

Lorsqu'un homme rencontre une femme qui lui plaît, tous deux se mettent à converser. S'ils s'entendent bien, ils dansent ensemble puis se mettent en ménage.



La présence d'une femme dans une maison est une bénédiction pour tous les Settlers qui l'occupent, car elle participe à l'acquisition de nourriture, de vêtements et de matériel de nettoyage. Cela permet aux hommes de se consacrer davantage à leur travail et d'être ainsi plus productifs.

COMMERCE

Vous pouvez acheter et vendre les biens suivants : ressources, marchandises, bétail, moutons et certains articles particuliers tels que du sel et des teintures.

Vous ne pouvez faire du commerce qu'avec vos partenaires commerciaux ou vos alliés (voir le chapitre « Diplomatie »).

Les ressources que vous achetez sont transportées directement à l'entrepôt, dans des chariots tirés par des ânes. Les marchandises acquises sont charriées par les commerçants jusqu'à la place du marché, où les Settlers viennent se les procurer. Si vous achetez du bétail ou des moutons, ceux-ci sont placés dans vos pâturages.

Si toutefois vous n'avez pas encore aménagé de pâturage à bétail ou à moutons, les animaux que vous achetez sont placés sur l'un de vos territoires en attendant qu'un herbage leur soit réservé.

Les chariots des commerçants sont souvent la proie des bandits et autres ennemis, de sorte qu'il est recommandé de les protéger lors des déplacements. Lorsqu'un chariot tombe dans une embuscade, les bandits le conduisent à leur camp. Tant qu'il n'a pas atteint le camp, vous pouvez combattre les bandits pour récupérer vos biens. Pour prévenir ces embuscades, vous pouvez faire escorter les transports de marchandises précieuses par une partie de vos troupes : en cas de danger, elles pourront défendre vos biens et assurer leur arrivée à bon port.



FORTIFICATIONS

Il existe deux types de fortifications : la palissade au début du jeu, puis les remparts. Les palissades vous protègent contre les petits groupes d'attaquants. Toutefois, elles sont faites de bois et vos ennemis peuvent aisément y mettre le feu.

Par ailleurs, vous ne pouvez pas y poster de troupes ou d'engins de siège. Vous avez donc tout intérêt à bâtir des remparts autour de votre ville dès que possible : ils constituent la meilleure protection qui soit contre les engins de siège. Vous pouvez en outre poster des troupes sur les chemins de ronde et des catapultes sur les tours. Seuls des engins de siège lourds, tels que les catapultes ou les béliers, peuvent endommager des remparts.

Ces fortifications sont construites par les Settlers, qui transportent les matériaux requis de l'entrepôt jusqu'au lieu du chantier avant de se mettre à l'œuvre. Tout comme les bâtiments, il est possible de démolir des palissades ou des remparts ; une partie des ressources vous est alors restituée.

Les Settlers sont chargés de réparer les fortifications endommagées. Il vous suffit pour cela de cliquer sur la partie abîmée et de sélectionner la commande « Alarme » qui apparaît au-dessus du mur. Pour réparer une palissade ou un rempart, vous avez besoin de bois ou de pierre, que les Settlers vont se procurer dans l'entrepôt.



ROUTES

En début de partie, vous pouvez construire des chemins : vos Settlers y circuleront plus vite que sur un terrain accidenté. Aucun matériau de construction n'est requis pour aménager des chemins. Vous pourrez par la suite construire de nouvelles routes ou remplacer les chemins existants par des routes. La construction d'une route nécessite de la pierre, mais permet aux Settlers de se déplacer nettement plus vite que sur les chemins. Bien entendu, les routes accélèrent également le transport des ressources et des marchandises.

Pour construire un chemin ou une route, cliquez sur l'icône appropriée dans le menu Construction puis cliquez sur un emplacement de la carte pour choisir le point de départ.

Faites ensuite glisser le curseur vers le point d'arrivée. Les chemins et les routes sont construits immédiatement : aucun Settler ne participe aux travaux.

MILITAIRES

Vous avez besoin de troupes pour protéger votre ville contre les attaques extérieures. Des fantassins et des archers sont à votre disposition. Les troupes sont regroupées en bataillons ; chaque bataillon peut contenir jusqu'à neuf troupes d'un type donné, et votre armée peut se composer de 108 troupes maximum, c'est-à-dire 12 bataillons. Vous pouvez recruter de nouveaux bataillons dans les casernes, ou compléter vos bataillons existants si vous avez perdu des hommes au combat.

Vos troupes peuvent escorter les chariots de vos commerçants, voire tendre des embuscades à vos ennemis pour s'emparer de leurs marchandises.

Les archers défendent efficacement les remparts de la ville ou les tours de siège, dans la mesure où ils provoquent davantage de dégâts s'ils tirent d'une position surélevée.

Pour attaquer un bâtiment, les troupes ont besoin de torches.

Lorsque toutes les torches d'un bataillon sont consommées, celui-ci doit se rendre à proximité d'une caserne ou d'un avant-poste afin de s'en procurer de nouvelles.

L'efficacité de vos troupes dépend de la réputation de la ville : meilleure est votre réputation, plus vos troupes se battront vaillamment. Si vous n'avez pas rétribué vos troupes ou si plusieurs Settlers sont en grève, réfléchissez bien avant d'envoyer des troupes au combat !



ENGINS DE SIÈGE

Plusieurs types d'engins de siège vous permettent de défendre votre ville ou d'assiéger des villes ennemies :

Engins offensifs

- Catapulte :** Efficace contre les remparts et les bâtiments. Nécessite des munitions.
- Bélier :** Permet d'enfoncer les portes des villes. Inefficace contre les remparts et les bâtiments.
- Tour de siège :** Permet à vos troupes de franchir rapidement les fortifications ennemies.

Engins défensifs

- Catapulte fixe :** Pouvant être placée sur la tour d'un rempart, elle est efficace contre les engins de siège ennemis. Nécessite des munitions.
- Mâchicoulis :** Pouvant être installé sur une porte, il est efficace contre les cibles situées en face de la porte, telles que les béliers. Ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Les engins de siège offensifs sont produits dans la fabrique d'engins de siège. Ils quittent la fabrique avant d'être assemblés et sont transportés sur des chariots de siège. Ceux-ci se rendent rapidement sur le lieu d'assemblage de l'engin mais sont très vulnérables aux attaques.

Une fois assemblé, un engin de siège offensif est manipulé par des troupes et ne se déplace alors que très lentement. Il est possible de démonter ensuite ces engins pour les transporter.

Les engins de siège défensifs, tels que les catapultes fixes et les mâchicoulis, ne réclament aucune intervention des troupes. Pour les installer, cliquez sur la tour ou la porte sur laquelle les placer, puis sélectionnez la commande Construction.

Une fois construite, chaque catapulte dispose d'un stock de munitions. Vous pouvez acheter des chariots de munitions à l'entrepôt afin d'alimenter les catapultes lors des combats. Lorsque l'un de ces chariots se trouve près d'une catapulte, il l'alimente automatiquement. Lorsqu'une armée bat en retraite, elle est parfois contrainte d'abandonner ses engins de siège. Dans ce cas, l'armée victorieuse peut envoyer un de ses bataillons s'en emparer.



VOLEURS

Si votre chevalier dispose du titre adéquat, vous pouvez recruter des voleurs dans le château. Ceux-ci exécutent les ordres, tout comme les unités militaires, mais ne peuvent pas se battre.

Le voleur constitue une unité spéciale très puissante, capable de dérober des informations, des marchandises ou de l'or dans les villes ennemies.

La force du voleur lui vient de son caractère furtif, qui lui permet de pénétrer dans les territoires ennemis sans être vu. Il peut même se déplacer librement dans une ville ennemie. Il doit toutefois se méfier des chevaliers et des unités militaires hostiles, car s'il s'en approche il sera découvert. Veillez à ce que votre voleur s'en retourne sain et sauf au château après son incursion, sans quoi son butin sera perdu !

Comment dérober le revenu d'un bâtiment de la ville ?

Pour voler le revenu d'un bâtiment, cliquez sur ce dernier avec le bouton droit de la souris et sélectionnez la commande qui permet d'y envoyer un voleur. Si le voleur ne trouve qu'une faible quantité d'or, envoyez-le dans d'autres bâtiments jusqu'à ce qu'il ait mis la main sur la quantité d'or maximale qu'il est en mesure de porter.

Comment envoyer un espion dans le château ?

Si vous envoyez un voleur dans un château ennemi, il y tient le rôle d'espion. Dès qu'il rentre au château avec les renseignements, le brouillard de guerre qui dissimule le territoire ennemi se dissipe un instant et vous permet d'observer tous les faits et gestes de votre adversaire.



UBISOFT À VOTRE SERVICE...

Le Service Clients Ubisoft

Site Internet : www.support.ubi.com

- **Guide de dépannage** : « Avant toute chose » pour les problèmes généraux.
- **FAQ** (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers.
- **Posez vos questions** à nos techniciens.
- **Messagerie technique personnelle.**
- Les **dernières mises à jour** (patches) à votre disposition.

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0 892 700 265 (0,34 Euros/mn) du lundi au vendredi, de 10h00 à 20h00.

ASTUCES, SOLUCES

Téléphone : 0 892 70 50 30 (0,34€/mn)

- Toutes les **Astuces** et les **Soluces complètes** de nos jeux.
- **Serveur vocal** 24h/24 7j/7.
- Parlez **en direct** avec nos **spécialistes** du lundi au vendredi, de 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00.

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l'« Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérerait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.

2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par « Colissimo suivi » ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

Passez au niveau supérieur et rejoignez la communauté The Settlers® - Bâtisseurs d'Empire pour :

- **du contenu exclusif : informations, e-goodies...**
- **des concours réguliers avec de superbes lots**
- **des offres préférentielles : coffrets collector, éditions limitées...**
- **des trucs et astuces inédits**
- **rencontrer d'autres passionnés sur les forums et obtenir toute l'aide dont vous avez besoin**

Rejoignez-nous sur www.thesettlers.com

GAGNEZ DES JEUX UBISOFT !

Enregistrez-vous dès maintenant sur le site
<http://registrationcontest.ubi.com>

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Voir conditions à l'intérieur.

- Date limite de participation : du 27/10/2005 au 31/10/2007.
- Règlement complet déposé disponible gratuitement en écrivant à UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration – 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex ou sur l'adresse <http://registrationcontest.ubi.com>.
- Lots à gagner : 10 jeux vidéo à gagner chaque semaine. Soit un total de 520 jeux d'une valeur commerciale de 31 200 euros (10 jeux à gagner chaque semaine pendant un an) d'une valeur commerciale unitaire de 60 euros TTC (art L 121-37 Ccons.).