

The Settlers

II

VENI, VIDI, VICI



Vous trouverez des démos d'autres jeux Blue Byte dans le répertoire „News\DEMO“ du CD de „Settlers II“ :

ALBION

CHEWY - ESC FROM F5

THE GREAT RALLY (titre provisoire)

Vous y trouverez également un slide-show plein d'humour de CHEWY.

Par ailleurs, le répertoire „News\VIDEO“ contient les séquences vidéo pour Windows® présentant les jeux suivants :

ALBION

BATTLE ISLE 3 - L'OMBRE DE L'EMPEREUR

CHEWY - ESC FROM F5

THE ARCHIMEDEAN DYNASTY (titre provisoire)

Amusez-vous bien!

Toute l'équipe de Blue Byte.



Blue
Byte

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • A-45468 Mülheim an der Ruhr

Fax: +49 (0)208-45088-99

UBI SOFT SA • 28, rue Armand Carrel • 93 108 Montreuil sous Bois Cedex

Copyright © 1996 Blue Byte Software S.A.R.L., Mülheim/Ruhr, Allemagne. Tous droits réservés.

Ce logiciel, le présent manuel, les textes, les graphismes, la musique et les noms sont soumis à la législation sur les droits d'auteur. Il est interdit de reproduire, de transmettre ou de traduire tout ou partie de ce texte sans l'autorisation écrite de Blue Byte Software S.A.R.L.

Le Syndicat allemand des éditeurs de logiciels à vocation ludique (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland) précise que :

„Depuis le 1er janvier 1993, la location des programmes informatiques est soumise à l'accord des ayants droit. Aucun droit de location n'a été accordé pour ce programme. C'est pourquoi toute location de ce produit serait considérée comme illégale et susceptible d'entraîner des sanctions pénales et civiles.“

La plupart des marques de matériel et de logiciels informatiques mentionnées dans ce manuel sont des marques déposées et doivent donc être considérées comme telles.



Présentation

Voici maintenant un peu plus de deux ans que nos petits Settlers, en nombre sans cesse grandissant, s'affairent sur vos écrans et dans vos disques durs. Vous êtes de plus en plus nombreux à vous passionner pour leur sort, à partager leurs tâches quotidiennes, à couper du bois, construire des édifices ou à guerroyer à leurs côtés. Très vite nous avons compris qu'il n'était pas question que la vie de nos chers Settlers se résume à cette première partie. Les appels de milliers de fans impatients ne le permettaient pas. Nous-mêmes ne pouvions l'accepter.

Ainsi naquit cette suite. Bien entendu, il y a également d'autres raisons, comme mettre à profit les nombreuses innovations techniques. Et puis, soyons honnêtes, la première partie comportait une ou deux (disons plusieurs) petites défaillances auxquelles nous avons tenu à remédier.

Les graphismes de «The Settlers II» sont donc plus riches, les animations plus vivantes, et le jeu plus réaliste encore que dans la première version. En outre, vous pourrez maintenant choisir entre quatre cultures très différentes et disposant de divers éléments stratégiques, par exemple l'exploration à distance ou les catapultes.

A l'écran, l'action est permanente, la bande son contribue elle aussi, grâce à de nombreux effets sonores, à donner à ce jeu une atmosphère tout à fait particulière.

Enfin, la cerise sur le gâteau : vous aurez la possibilité de jouer un scénario entier de dix chapitres au cours duquel vous disposerez d'un journal dans lequel vos missions vous seront présentées.

De la première version, nous avons gardé les éléments qui en ont fait le plus grand succès de ces dernières années : la possibilité de créer et de faire évoluer à l'infini une multitude d'univers différents. Des mondes sur lesquels vous régnerez en maître.

Mais à quoi bon en dire plus ? Vous allez maintenant pouvoir entendre, voir, et surtout vivre tout cela vous-même. En effet, tel était bien notre objectif : faire de «The Settlers II - veni, vidi, vici» une expérience unique !

Alors, amusez-vous bien !

L'équipe de «The Settlers II»

Thomas Läuse

Peter Ohlman

Christoph Wimmer

Sommaire

Présentation	3
Installation	5
Commencer à jouer	7
Qui sont les Settlers ?	9
Economie	10
Combats	12
Fenêtres	14
Les fenêtres locales:	
<i>Production</i>	15
<i>Réserve</i>	15
<i>Action</i>	16
Les fenêtres de gestion:	
<i>Carte</i>	17
<i>Menu principal</i>	18
<i>Aide à la construction</i>	18
<i>Courrier</i>	19
Menu principal:	
<i>Distribution des marchandises</i>	20
<i>Priorité de transports</i>	20
<i>Fabrication d'outils</i>	21
<i>Statistiques générales</i>	21
<i>Statistiques marchandises</i>	21
<i>Statistiques bâtiments</i>	22
<i>Inventaire</i>	22
<i>Productivité</i>	22
<i>Militaire</i>	22
<i>Registre de navigation</i>	23
Bâtiments	24
<i>Lieux de production</i>	25
<i>Bâtiments militaires</i>	32
<i>Entrepôts</i>	34
<i>Mines</i>	36
Navires	37
Problèmes techniques	38
Crédits	42
Clavier	43



Installation

Quelle est la configuration minimale requise pour jouer à „The Settlers II“?

Si vous disposez au minimum d'un ordinateur équipé d'un processeur 486DX/2 66, de 8 Mo de mémoire vive, de 30 Mo d'espace libre sur votre disque dur et d'un lecteur CD-ROM double vitesse, vous ne devriez pas rencontrer de problème durant l'installation du jeu.

En outre, vous devez être équipé d'un système d'exploitation MS-DOS 5.0 (ou supérieur) ou de Windows 95. Le jeu supporte la grande majorité des cartes sonores et toutes les résolutions entre 640x480 et 1280x1024 pixels.

Comment installer «The Settlers II» ?

Insérez le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM, tapez la lettre correspondant à ce lecteur et tapez «install». Validez en appuyant sur la touche Entrée. Le programme d'installation vous demande ensuite de préciser dans quel répertoire les fichiers du jeu devront être copiés. Entrez le chemin de votre choix et cliquez sur le bouton «OK». Patientez quelques instants, le temps que les fichiers du jeu soient copiés sur votre disque dur. Cette procédure peut prendre plusieurs minutes, selon votre configuration. Le programme vous demande ensuite, si vous souhaitez configurer la carte son, consulter le fichier d'informations ou quitter le programme.



Conseil à tous les utilisateurs de Windows 95 : ce système d'exploitation est doté d'une fonction d'exécution automatique, c'est-à-dire que la procédure d'installation est automatiquement lancée lorsque vous insérez pour la première fois le CD-ROM dans le lecteur. Toutefois, il est impératif d'installer le pilote Vesa sous DOS.

Et le son ?

Si vous choisissez l'option «Configurer la carte son» dans le menu, un autre menu apparaît, vous demandant de choisir le gestionnaire à utiliser pour les effets sonores et le son Midi. Parmi les cartes son proposées, choisissez la vôtre. Lorsqu'un message vous indiquant que l'installation des deux pilotes a réussi, vous pouvez quitter la configuration sonore et aller dans la section «informations supplémentaires».



Installation

Informations supplémentaires ?

Vous trouverez dans cette section quelques petits détails que nous avons modifiés dans le jeu après avoir rédigé ce manuel.

Que faire en cas de problème ?

Si vous rencontrez des difficultés pour installer ou lancer le jeu, contactez le support technique d'EURO-MAINTENANCE en appelant au :

(16) 99 08 90 77

Vous pouvez également écrire à l'adresse suivante :

EURO-MAINTENANCE
BP2
56200 La Gacilly

AUCUNE ASTUCE NE SERA DONNÉE SUR LA LIGNE D'ASSISTANCE TECHNIQUE. En revanche, vous pouvez consulter le 3615 UBI SOFT* (boîtes aux lettres, astuces, informations...)

* 1,29F/minute





Commencer à jouer

 ue le jeu commence! Insérez dans un premier temps le CD-ROM de «The Settlers II» dans votre lecteur de CD-ROM. Placez-vous dans le répertoire où vous avez installé le jeu et tapez «Start». Après l'introduction, vous verrez s'afficher le Menu principal du jeu. Vous pouvez cliquer sur l'un des boutons suivants :

Campagne : «The Settlers II» comprend un scénario divisé en une dizaine de missions. La première d'entre elles constitue une d'introduction et vous permet de vous familiariser avec les principes du jeu. Pour démarrer ce scénario, cliquez sur le bouton «Campagne». Rien ne vous empêche de jouer plusieurs fois à un même chapitre. Comme vous le savez, tous les chemins mènent à Rome!

Reprendre la partie : Cliquez sur ce bouton pour charger automatiquement la partie au dernier point de sauvegarde.

Charger une partie : Ce bouton vous permet de charger une partie préalablement sauvegardée.

Jeu libre : 18 scénarios différents sont proposés dans ce mode de jeu. Vous pourrez aussi choisir vos adversaires et déterminer librement les diverses options.

- *Scénario:* Choisissez une carte. Elle indiquera ses dimensions et le nombre maximal de joueurs. Vous pouvez bien sûr réduire le nombre des adversaires.
- *Alliances:* Vous devez citer ici les alliances conclues entre les joueurs.
- *Objectifs de jeu:* Quand une partie est-elle gagnée? Vous le découvrirez ici.
- *Marchandises en stock:* Vous déterminerez ici les valeurs initiales des matières premières et des ouvriers pour chaque joueur. En mode «Jeu libre», tous les participants commencent dans les mêmes conditions.
- *Exploration:* Si cette option est en position «arrêt», tous les joueurs peuvent à tout moment voir l'ensemble du terrain, des bâtiments et des adversaires. Mais l'exploration est activée par défaut et pour les missions du scénario également.
- *Position initiale:* Lorsque vous choisissez l'option «A la suite», les positions de départ de vos joueurs sont les mêmes pour chaque scénario.

Si vous souhaitez jouer de gros scénarios en mode «Jeu libre» et que vous ne disposez pas d'assez de mémoire, réduisez le nombre de peuples participants. Choisissez tous les personnages de la partie dans la même communauté. En effet, pour certains scénarios très importants, il faut plus de 8 Mo de mémoire libre.



Commencer à jouer

- **Mode deux joueurs:** Pour jouer à deux, il vous faudra une deuxième souris. Vous devrez également veiller à ce que le premier joueur (le joueur situé à gauche de l'écran) utilise la souris gérée par le pilote de la souris.

Installez la deuxième souris sur un autre port de communication. Une souris ne peut dépendre que des ports COM 1 ou 2. Le mode deux joueurs n'est disponible que sous l'option «Jeu libre».

Options : Configurez ici la résolution de l'écran et les différents paramètres système.

Intro : Vous avez apprécié la séquence d'introduction? Cliquez sur ce bouton si vous désirez la revoir!

Crédits : Vous êtes sûrement très impatient de savoir qui sont ces irréductibles fous qui sacrifient leur vie pour vous distraire (et vous voler vos précieuses nuits de sommeil). Faites leur connaissance dans cette rubrique.

Quitter le programme : ATTENTION! N'utilisez ce bouton qu'en cas de force majeure. Il entraînera en effet un retour brutal à la réalité de votre vie quotidienne.

Même si vous ignorez encore comment jouer à «The Settlers II», vous devriez commencer votre première mission en mode Campagne. Vous vous retrouvez alors dans une immense prairie verdoyante au milieu de laquelle est plantée une tente qui fera office de quartier général pour votre première mission. Après tout, les plus grands sont partis de presque rien! De toute façon, vous ne savez pas encore comment construire des bâtiments et vous n'êtes pas non plus en mesure de comprendre les conseils du Capitaine Octavius. Commencez plutôt par lire ce manuel tranquillement; vous y trouverez toutes les informations nécessaires.

Mais au fait, qui sont les «Settlers»?





Qui sont les Settlers ?

Si vous cherchez ce mot dans un dictionnaire, vous verrez que les Settlers sont des colons. Mais les Settlers sont également de petits hommes actifs et appliqués qui trépignent sur vos écrans en attendant que vous leur indiquiez ce qu'il leur reste à faire. En résumé, vous donnez les ordres et ils les exécutent.

Vous devrez donc prendre garde de ne pas agir avec trop d'insouciance. En effet, vos sujets feront absolument tout ce que vous leur demanderez, quand bien même il s'agirait de la pire des idioties. Ainsi, la véritable question à poser n'est pas «Qui sont les Settlers», mais plutôt : «The Settlers, qu'est ce que c'est ?».

Eh bien, «The Settlers», ça consiste à construire une cabane pour un bûcheron qui prend alors gaiement sa hache et s'en va abattre les arbres qui l'entourent tout en sifflotant, avant de les rassembler en tas sur le bord de la route pour qu'on vienne les chercher.

«The Settlers», c'est aussi offrir une scierie à un menuisier afin qu'il puisse transformer ces troncs en planches, lesquelles serviront à bâtir les édifices indispensables à une communauté productive.

«The Settlers», c'est voir un porteur venir chercher les planches à la scierie et les apporter à un ouvrier, lequel élaborera des outils pour faire travailler d'autres artisans qui, martelant et tapant, animeront vos écrans.

«The Settlers», enfin, c'est avoir la satisfaction de faire travailler vos 64000 sujets, qu'ils soient géologues ou mineurs, pêcheurs, forgerons ou paysans. Et lorsque l'un d'entre eux reste inactif, c'est à vous qu'il incombe de lui trouver une occupation le plus rapidement possible.

Et si toutefois l'envie vous prenait de faire une pause, installez-vous confortablement devant votre écran et contemplez cette agitation. Ecoutez le doux bruit des marteaux, des scies et des outils en tout genre. Admirez votre œuvre. C'est aussi cela, «The Settlers» !

Mais nous n'en sommes pas encore là. Auparavant, il est indispensable que vous vous prépariez un peu mieux à votre fonction de Roi, de Président ou de Premier Ministre (nous vous laissons le soin de choisir le titre qui vous fera plaisir) d'une nation. Et la question que vous devez vous poser est simple : «Comment fonctionne l'économie des Settlers ?»

Economie

Imaginez un réseau, un filet. Si vous attachez un filet à un fil et que vous tirez sur ce fil, vous ne déplacerez pas seulement le fil, mais tout le filet. Il en va de même pour les éléments de tout réseau ou pour l'économie de ce jeu.

Prenons un exemple : supposons que vous ayez établi une communauté complète et effective dans laquelle les 32 corps de métier de ce jeu sont représentés. Imaginez que vous découvriez de l'or là où sont installés vos bûcherons et sylviculteurs et où le bois est exploité. Vous décidez alors d'abandonner l'industrie forestière pour construire une mine d'or. Vous allez donc extraire de l'or en grande quantité pour en faire de la monnaie, qui permettra aux soldats de payer leurs achats et leur formation. Ces soldats vous permettront plus tard de partir à la conquête de nouveaux territoires. Jusqu'ici, tout va bien. Mais après? En effet, il se pourrait bien que d'un autre côté, vous commenciez à manquer de bois. Par conséquent, vous ne disposerez pas d'assez de planches pour construire de nouvelles forteresses. Vos chantiers devront arrêter de construire des navires, il vous deviendra impossible de rejoindre les îles voisines. Alors comment bâtir des fermes pour nourrir les mineurs sans cesse en nombre croissant?

Comme vous le voyez, une intervention minime peut avoir de lourdes conséquences sur votre économie. La limite entre une situation d'équilibre et une crise économique est parfois imperceptible. Votre mission consiste à veiller à ce qu'elle ne soit pas franchie. Il existe bien entendu un certain nombre de règles fondamentales qui, si vous les respectez, vous permettront d'accomplir une bonne partie du travail. Une fois de plus, pour illustrer ces règles, nous aurons recours à l'image du réseau. Cette fois-ci, il s'agit du réseau routier.

Comment construire une route ?

Votre tente est perdue au milieu d'une plaine? Il va tout d'abord vous falloir apprendre à planter un drapeau. Appuyez sur la barre d'espace. Cliquez alors sur l'un des symboles dorés, puis sur le bouton «Planter drapeau». Vous verrez apparaître un autre drapeau bleu. Sélectionnez alors l'un de ces deux drapeaux, puis cliquez sur le bouton «Construire route» avant de cliquer sur le deuxième drapeau. L'ordinateur choisira automatiquement le chemin le plus court pour les relier. Bien entendu, il tiendra également compte du terrain. Il peut arriver qu'une liaison apparemment simple exige d'emprunter de longs détours ou ne puisse être construite. Dans ce cas, vous pourrez changer la position du drapeau d'arrivée ou choisir la seconde alternative qui vous est proposée. Il faut alors procéder de la manière suivante :

Cliquez sur un drapeau bleu et sélectionnez l'icône «Construire route». Autour du drapeau, vous verrez s'afficher des signes pointant dans les directions vers lesquelles vous pouvez construire les tronçons suivants de votre route. Par ailleurs, la couleur de ces symboles vous indique si le terrain est favorable (vert), moyennement favorable (jaune) ou difficile (rouge). Il est impossible de construire des routes dans les directions ne comportant aucun symbole. Choisissez la direction la plus favorable, puis répétez les opérations décrites plus haut jusqu'à ce que vous ayez atteint votre destination. Il est possible de construire des routes traversant des cours d'eau n'excédant pas une certaine largeur. Là où vous ne pourrez pas construire un pont, vous devrez naturellement utiliser un bateau.



A quoi faut-il faire attention avant de construire un bâtiment ou une route ?

Evidemment, si vos champs de blés se trouvent au sud, que vous avez construit moulins et fournils tout au nord alors que les mineurs qui se nourriront de ce pain travaillent à l'est de votre territoire, et que vous faites battre les monnaies à l'autre bout de votre colonie ...
...alors vous pourriez rivaliser avec un commissaire européen, mais pas faire fonctionner correctement une colonie.

Programme d'urgence

Lorsque vous recevez le message „programme d'urgence activé“ dans votre fenêtre d'information, c'est que vos dernières réserves de bois sont exclusivement réservées à la construction des cabanes de bûcheron et des scieries. Dépêchez vous d'en construire.

Comment construire un bâtiment ?

Vous vous rappelez comment faire pour construire une route ? Eh bien, pour les bâtiments, on procède de la même façon, sauf qu'il suffit (*) de cliquer sur une des maisons dorées. Il ne vous reste plus alors qu'à choisir le type de bâtiment que vous voulez ériger et à établir une liaison routière avec votre quartier général.

Plantez le plus de drapeaux possible!

En effet, ces drapeaux constituent les carrefours de votre réseau routier. Entre deux drapeaux circule un porteur qui transporte les produits déposés près d'un drapeau jusqu'au drapeau suivant. Plus la distance qui les sépare est courte, et plus le porteur est capable d'effectuer le trajet rapidement.



ASTUCE : Il existe deux moyens de résoudre un problème de saturation des routes : Essayez de planter des jonctions sur les routes existantes. Vous pourrez ainsi multiplier la capacité de ces routes!

Elevez des mules! En effet, celles-ci rejoindront automatiquement vos routes saturées et en doubleront la capacité.

Pensez toujours à regrouper sur la carte les éléments qui sont étroitement liés par leur fonction. Un bûcheron implique la construction d'une scierie (tenez : vous pourriez en fait commencer dès maintenant la mission d'entraînement. En cliquant sur la touche mission dans la fenêtre « Courrier » vous pourrez prendre connaissance de votre mission.) puis l'intervention d'un sylviculteur. La ferme ne devra pas nécessairement être à proximité, vous devrez plutôt faire en sorte qu'elle ne soit pas trop éloignée du fournil et du moulin. Vous voyez, il suffit d'un peu de bon sens, les choses sont plus simples qu'elles ne le paraissent au premier abord. Maintenant vous pourriez vivre dans la paix et la prospérité, si ce n'était pour ceux que votre réussite incommode. Comme ailleurs, le militaire s'impose.

Combats

Rote préliminaire : „The Settlers II“ peut se jouer sans combat. Pour cela, sélectionnez „Jeu libre“ dans le menu de jeu et choisissez de créer un monde sans adversaire géré par l'ordinateur. Vous pourrez dans ce cas utiliser les bâtiments militaires à votre guise pour agrandir votre territoire. Il vous suffira de placer vos nouveaux édifices militaires (Baraquements, Salles de gardes, Tours de garde ou Forteresses) aux frontières. Etant donné que vous jouez sans adversaire, un Baraquement fera généralement l'affaire. Dès qu'un de vos soldats aura pénétré dans le bâtiment terminé, vos frontières seront étendues et vous pourrez alors partir à la conquête de nouveaux territoires à coloniser.

Si toutefois vous côtoyez d'autres peuples, sachez que tôt ou tard des heurts se produiront. Ce jour là, soyez prêts.

Comment se préparer à un assaut éventuel?

Tout est dans la surveillance. Il est impératif que vous observiez les territoires situés le plus loin possible derrière les lignes ennemies, ce afin de prendre les mesures de défense adéquates. La Tour de guet constitue sans aucun doute le meilleur moyen d'observer des terres très étendues. Elle vous permettra de connaître la nature des bâtiments militaires de vos adversaires. Il vous faudra en effet vous équiper des mêmes infrastructures.

Il importe, pour une meilleure protection de vos colonies, que vos bâtiments militaires soient adaptés à la situation. Dans un Baraquement, deux gardes seulement veillent sur votre territoire, alors qu'ils sont neuf dans une Forteresse. Bien sûr, la protection supplémentaire que cela représente n'est pas gratuite. Pour former des soldats, vous devez fournir des épées, des boucliers et de la cervoise. Chaque promotion vous coûtera une pièce d'or. Il vous faudra donc trouver du fer, du charbon et de l'or, construire des fonderies, des forges et des Hôtels des monnaies, semer du grain et fonder une brasserie. Est-il besoin de préciser qu'il est préférable de construire la brasserie à proximité d'une source?

ASTUCE : Réfléchissez avant de choisir l'emplacement de vos constructions. En effet, tant qu'aucun peuple n'est en vue aux alentours, il n'est peut-être pas indispensable d'utiliser les ressources considérables nécessaires pour construire une Forteresse. A l'inverse, il serait suicidaire de n'opposer à une puissante Forteresse frontalière qu'une simple Tour de guet. Il vaudrait mieux dans ce cas ériger une Forteresse, ou mieux encore une catapulte.

Pourquoi construire une catapulte?

La catapulte est une arme défensive très puissante, capable de réduire à néant une importante Forteresse frontalière ennemie sans même mettre en danger la vie de vos soldats. Chaque fois que la catapulte atteint son objectif, les effectifs militaires diminuent d'un soldat. Lorsque tous les soldats sont morts, le bâtiment brûle. Cette destruction a des conséquences positives pour votre camp, puisque les territoires qui dépendaient de ce bâtiment sont libérés. Cela implique non seulement que vos ennemis ne pourront plus vous nuire, mais aussi que vous pourrez partir à la conquête de ces territoires libérés.



Combats

Vous pouvez choisir de construire une catapulte comme moyen défensif, lorsque vous sentez que la Forteresse ennemie est prête à vous attaquer. Mais elle peut également constituer un instrument de dissuasion, capable d'empêcher le déploiement des forces adverses. Surtout utilisez pour chaque assaut une pierre de votre atelier de taille.

Que faire lorsque je suis assailli?

Dans ce cas, contentez vous d'attendre, car le dispositif de défense se déclenche automatiquement. Vous pouvez, à partir de la fenêtre militaire, décider d'un certain nombre d'éléments (voir «fenêtre militaire»), mais il faut les déterminer avant l'assaut. En effet, au moment de l'attaque, il est trop tard, les soldats stationnés aux alentours sortent et se préparent au combat. Lorsque tous les assaillants sont touchés, les soldats regagnent leurs quartiers. Jusqu'au prochain assaut.

Si vos soldats ne devaient pas sortir victorieux de cet affrontement, vos bâtiments militaires tomberaient aux mains de l'ennemi et toute la région partirait en fumée. Ces territoires seraient perdus pour vous, à moins que vous ne réussissiez à les reconquérir par la suite. Mais pour cela, il vous faudra lancer une offensive.

Et comment puis-je lancer une offensive?

Vos voisins vous agacent? Ils ne respectent pas vos frontières communes? Ils exploitent des mines d'or bien alléchantes juste sous votre nez? Vous voulez finalement remettre en cause vos frontières communes? Nous avons justement envisagé ces cas de figure. Il vous suffira de cliquer sur le bâtiment militaire ennemi que vous souhaitez attaquer, puis le programme vous demandera quel type d'offensive vous prévoyez : vous contenterez-vous d'envoyer les bleus malgré leur manque d'expérience ou préférez-vous engager les «vieux de la vieille»? Voulez-vous engager l'ensemble de vos troupes ou seulement quelques unités? Vous pourrez tout décider. Il ne reste plus qu'à ordonner l'assaut.

La fenêtre „Assaut“

1-4 = Déterminer grossièrement le nombre d'assaillants

5-6 = Déterminer précisément le nombre d'assaillants

7 = Assaut des soldats les plus forts

8 = Assaut des soldats les plus faibles

9 = Ordonner l'assaut



Fenêtres

„The Settlers II - veni, vidi, vici“ est un programme conçu pour fonctionner sous DOS, pourtant il comporte un système de fenêtres qui n'est pas sans rappeler l'interface de Windows®. Pour déplacer une fenêtre ouverte à l'écran, cliquez avec la souris sur la barre de titre et déplacez le pointeur jusqu'au nouvel emplacement. Pour réduire la taille de la fenêtre, cliquez dans le coin supérieur *droit* de cette fenêtre. Pour la fermer, cliquez dans le coin supérieur *gauche* ou cliquez n'importe où dans la fenêtre avec le bouton droit de la souris.



A L'AIDE!

Vous verrez que certaines des fenêtres contiennent une icône représentant le symbole «?». Si vous cliquez sur cette icône, vous verrez apparaître une brève explication concernant les fonctions des fenêtres respectives.



Bouton d'aide

Comment différencier les fenêtres?

Le texte de la barre de titre vous donne généralement une indication sur la fonction de cette fenêtre. Mais nous avons distingué deux types de fenêtres :

- 1.) Les fenêtres locales, qui vous informent sur les bâtiments et leurs fonctions. Pour accéder à ce type de fenêtre, il vous suffit de cliquer sur le bâtiment qui vous intéresse.
- 2.) Les fenêtres de gestion, qui vous permettent de contrôler ou de modifier toutes les données économiques ou militaires accessibles par le groupe d'icônes situé en permanence en bas de votre écran.



1.) Les fenêtres locales

Fenêtre «Production»

Barre de titre = Lieux de production

1 = Interrompre

2 = Production oui/non

3 = Aller sur le lieu de production

Quelle est réellement l'efficacité de vos entreprises? Cliquez pour le savoir! A gauche et à droite, vous verrez les signes symbolisant la fonction et les produits de ce bâtiment. Plus bas, vous trouverez trois lignes indiquant le niveau des réserves de moyens de production nécessaires à ce bâtiment. Les éléments teintés en foncé montrent le stock qui permet d'optimiser le fonctionnement du bâtiment. Les éléments clairs indiquent l'état effectif des réserves.

ASTUCE : En appuyant sur la touche «c», vous obtiendrez un court message d'information sur chacun des bâtiments productifs de votre territoire. Pour refermer cette fenêtre d'aide, appuyez à nouveau sur «c».

La fenêtre «Réserve»

Barre de titre = Lieux de stockage

1 = Page suivante

2 = Aller à l'entrepôt

3 = Lancer l'expédition (seulement près d'un port)

4 = Entreposer

5 = Interrompre entreposage

6 = Tout sélectionner

Imaginez : vous avez construit un fournil, vous disposez de céréales et d'eau en quantités suffisantes, et pourtant le fournil n'a pas commencé à fonctionner. Que s'est-il passé? Peut-être est-ce parce que vous n'avez pas de boulanger? Pour vérifier, allez jeter un coup d'oeil dans vos entrepôts. Cliquez sur votre quartier général, votre entrepôt portuaire ou votre entrepôt.



3

Fenêtres

Dans la fenêtre qui apparaît, cliquez sur l'icône représentant un livre et vous verrez s'afficher le nombre de boulangers disponibles sous l'icône Bretzel. Vous n'avez pas de boulanger? Dans ce cas, vérifiez si vous disposez de personnel (cliquez sur l'icône qui représente un personnage). Si vous n'avez pas de personnel, vous devrez attendre d'en posséder à nouveau, ce qui ne serait tarder. Cliquez alors à nouveau sur le livre.

Le chiffre qui apparaît sous le rouleau à pâtisserie vous indique s'il est possible de former un sujet pour en faire un boulanger. Si vous n'avez plus de rouleaux à pâtisserie, nous vous conseillons d'accroître rapidement la priorité de production de ces instruments. Il vous faut pour cela ouvrir la fenêtre «Fabrication d'outils» (page 21) dans le menu principal.



CONSEIL : N'oubliez pas que pour fonctionner, chaque lieu de production a besoin d'un ouvrier qualifié. Celui-ci, pour exercer sa profession, doit disposer d'outils particuliers. Tout ceci est expliqué dans le chapitre concernant les Bâtiments, en page 24. Il est donc important d'assurer une fabrication suffisante d'outils.

Tous les produits sont ensuite transportés dans les entrepôts. Il peut arriver qu'un élément indispensable se trouve dans un entrepôt éloigné. Dans ce cas, le boulanger est peut-être déjà en route, mais il lui faudra encore un moment avant de pouvoir rejoindre le fournil.

Fenêtre «Action».

En cliquant là où aucun bâtiment n'a encore été érigé, vous ferez apparaître la fenêtre Action. Elle est, de par sa fonction, très différente des autres. Ainsi, si vous cliquez sur un espace vide, vous pourrez choisir d'agrandir une partie du champ de jeu; en sélectionnant un drapeau ou un bâtiment dorés, vous pourrez lancer leur construction effective. A l'inverse, cliquez sur un drapeau déjà planté, et une boîte de dialogue apparaîtra, vous demandant

si vous souhaitez construire une route à cet endroit, retirer le drapeau ou bien demander à un Géologue ou un Observateur d'étudier la région. Par ailleurs, en cliquant sur une route existante, vous pourrez fermer cette route. Pour savoir ce qu'il advient si vous cliquez sur un bâtiment militaire ennemi, lisez le chapitre «Militaire».





2.) Les fenêtres de gestion



La barre d'icônes que vous pourrez voir en bas de votre écran comprend quatre icônes qui ont les fonctions suivantes :

- 1 = Ouvrir la fenêtre «Carte».
- 2 = Ouvrir la fenêtre «Menu principal».
- 3 = Activer la fonction «Aide à la construction».
- 4 = Ouvrir la fenêtre «Courrier».



Comment fonctionne la fenêtre «Carte»?

Cliquez sur l'icône «Carte». Une fenêtre s'ouvrira; elle vous propose une vue d'ensemble des territoires que vous avez explorés. Les quatre boutons alignés en bas de la fenêtre vous permettront d'afficher :

- 1 = les terres que vous avez conquises
- 2 = l'emplacement de vos bâtiments
- 3 = votre réseau routier
- 4 = un agrandissement de la carte

Vous avez en outre la possibilité de regagner directement l'un des points indiqués sur cette carte. Il vous suffit pour cela de vous placer sur ce lieu et de cliquer avec la souris.



Fenêtres

**Qu'est ce que le Menu principal?**

Considérez que cette icône est la porte de votre bureau. Lorsque vous entrerez dans ce bureau vous trouverez dix dossiers concernant les affaires de votre colonie. Ces dossiers portent les titres suivants :



1 = Distribution de marchandises

2 = Priorité-transport

3 = Production outils

4 = Statistiques générales

5 = Statistiques marchandises

6 = Statistiques bâtiments

7 = Inventaire

8 = Productivité

9 = Militaire

10 = Registre de navigation

11 = Retour au menu du jeu

Pour connaître les fonctions de ces fenêtres et les possibilités qu'elles vous offrent, veuillez vous référer au chapitre «Menu principal».

**A quoi sert l'Aide à la construction?**

Lorsque cette fonction est activée, des symboles dorés sont affichés. Selon leur nature, ils peuvent signifier que cet emplacement se prête à la construction d'un bâtiment ou qu'il peut recevoir un drapeau. Cette opération vous évitera des recherches fastidieuses, puisque normalement, pour connaître les possibilités de construction, il vous faut cliquer sur l'emplacement choisi.

Vous comprendrez aisément les différents symboles des bâtiments. Ils sont en trois dimensions, exactement comme les bâtiments eux-mêmes. En effet, tous les bâtiments n'ont pas la même taille, et ne peuvent être construits sur les mêmes emplacements. Par ailleurs, les possibilités de construction varient en fonction des évolutions du terrain. Il est évident qu'il n'est plus possible d'ériger un bâtiment là où une route a été construite. Pour plus de détails sur ces points, veuillez consulter le chapitre «Constructions» à la page 24 de ce manuel.



Quelle est l'utilité de la fenêtre «Courrier»?

Chaque fois qu'un bâtiment est terminé, qu'un Erudit découvre quelque chose, qu'un peuple étranger vous agresse ou que des ressources minières s'épuisent, vous en serez informé. Un pigeon apparaîtra en bas à droite de votre écran chaque fois que vous recevrez un message. Il y aura autant de pigeons que de messages. En cliquant sur une de ces icônes, vous ouvrirez la fenêtre «Courrier» et pourrez lire chacune de ces missives.



- 1 = Lire première missive
- 2 = Parcourir les missives
- 3 = Passer à la missive suivante
- 4 = Lire dernière missive
- 5 = Se rendre sur les lieux de l'action
- 6 = Détruire les missives
- 7 = Dossier courrier
- 8 = Dossier nouvelles militaires
- 9 = Dossier nouvelles géologiques
- 10 = Dossiers nouvelles économiques
- 11 = Dossiers nouvelles diverses
- 12 = Mission en cours



REMARQUE : La messagerie supporte un maximum de 20 missives. Lorsqu'elle est pleine, chaque fois qu'un nouveau message est émis, le plus ancien est détruit. C'est pourquoi il est important de lire les missives à temps et de les détruire dès que vous en avez pris connaissance.

Fenêtres

Menu principal**Fenêtre «Distribution des marchandises»**

- 1 = Ressources alimentaires
- 2 = Céréales
- 3 = Fer
- 4 = Charbon
- 5 = Planche
- 6 = Eau
- 7 = Données initiales

Pour toutes les marchandises qui doivent être disponibles en plusieurs lieux, vous pouvez établir une suite des lieux vers lesquels elles doivent être livrées. Cliquez pour cela sur l'icône symbolisant la distribution. Vous verrez alors apparaître la liste des bâtiments pour lesquels cette marchandise est indispensable.



Par exemple, vous pourriez améliorer l'équilibre alimentaire de vos mineurs en cliquant quelques fois sur la touche + à droite de la ligne «Mines». Les mines recevront ainsi une partie plus importante de la nourriture disponible.

Nous nous sommes efforcés de régler les données de distribution pour vous permettre de les utiliser. Des situations exceptionnelles peuvent toutefois se présenter, exigeant des configurations de distribution exceptionnelles. Lorsque tout redeviendra normal, vous n'aurez qu'à cliquer sur «Données initiales» pour revenir à la situation de départ.

Fenêtre «Priorité de transports»

Il peut arriver qu'une situation extrême, imposant des mesures inhabituelles se présente. Dans ce cas, cette fenêtre vous sera utile. En effet, vous pourrez grâce à elle décider lequel de deux types de marchandises stockées auprès d'un drapeau doit être distribué en priorité. Plus son niveau de priorité est élevé et plus il sera transporté rapidement. Ainsi, s'il vous faut absolument des rondins parce que l'activité de vos scieries ralentit, cliquez sur «Rondin» et augmentez son niveau de priorité grâce aux touches de direction. Plus il sera élevé, plus vos rondins seront transportés rapidement. Là encore, nous avons - au risque de vous ennuyer - préétabli une hiérarchie qui devrait vous permettre de fonctionner de manière correcte en situation normale. Là encore, en cas de modifications, le bouton «Données initiales» vous permet de revenir aux chiffres de départ (nous avons tenu compte de vos suggestions!)



Données initiales



Elever priorité



Réduire priorité



Fenêtres

Fenêtre «Fabrication d'outils»

Il faut avant tout que l'ouvrier soit conscient des outils dont vous avez besoin. Cette fenêtre vous permet de déterminer vos priorités dans ce domaine. Par exemple, si vous avez impérativement besoin d'un rouleau à pâtisserie, il vous suffit de régler sa valeur au maximum et toutes les autres au minimum. Une fois que vous aurez votre rouleau à pâtisserie, il vous suffira de revenir à une configuration normale en cliquant sur le bouton «Données initiales».



Données initiales

Fenêtre «Statistiques générales»

Vous verrez sous le parchemin des icônes représentant la superficie, le nombre de bâtiments, la population, le niveau de production, les forces militaires, la richesse, la productivité et les adversaires vaincus. En plus de tous ces éléments, qui concernent directement votre peuple, vous pouvez consulter des graphiques comparatifs qui tiennent également compte des résultats de vos voisins. Pour accéder à ces statistiques, cliquez sur les boutons correspondants. Les courbes concernant votre colonie sont de la même couleur que votre drapeau.

La touche Temps vous permet de déterminer l'échelle de temps. Vous pourrez ainsi choisir de connaître l'évolution à court terme ou à long terme.

Si un joueur attaque un allié, ce dernier devient immédiatement un ennemi. Les alliés de la puissance assaillie deviennent à leur tour les adversaires de l'assaillant. La fenêtre des statistiques fait état des diverses alliances. Dans le portrait du joueur apparaissent les couleurs de ses alliés.



Fenêtre «Statistiques marchandises»

Elle fonctionne comme la fenêtre «Statistiques générales», mais les autres peuples ne sont pas représentés. Cliquez sur l'icône correspondant au produit qui vous intéresse et vous verrez apparaître les courbes d'évolution.

Fenêtres


Fenêtre «Statistiques bâtiments»

Vous aimeriez construire un moulin, mais ne savez pas combien vous en possédez car votre territoire est devenu trop grand? Pas de problème. Ouvrez cette fenêtre. Vous trouverez deux chiffres sous chacune des icônes symbolisant les différents types de bâtiments. Celui de gauche indique le nombre d'édifices total de cette catégorie dont vous disposez. Celui de droite correspond au nombre d'édifices de ce type en construction. Vous pourrez donc aisément savoir s'il est avisé de construire un moulin à vent supplémentaire, ou s'il est préférable de bâtir une ferme.


Fenêtre «Inventaire»

Vous y trouverez une liste de toutes vos marchandises et des Settlers que vous commandez.


Fenêtre «Productivité»

Tous les moyens de production sont recensés dans cette fenêtre. En face de chaque bâtiment est indiquée la productivité moyenne des entreprises de chaque catégorie. Il est donc aisé de surveiller l'état de votre économie. N'oubliez pas toutefois qu'une production stagnante peut être due au fait que le bâtiment correspondant n'a pas été construit.


Fenêtre «Militaire»

Vous n'êtes pas satisfait des résultats de vos armées? Vous pouvez remédier à cet état de fait grâce à ces sept barres. En effet, il vous faudra répondre à ces questions :



- 1.) Quel est le degré de recrutement?
- 2.) Lors de la défense des bâtiments, les soldats les plus faibles interviennent-ils avant les plus forts?
- 3.) La réaction des soldats face à une attaque étrangère est-elle offensive ou défensive?
- 4.) Combien de soldats sont appelés à sortir des habitations au moment de l'assaut?
- 5.) Les bâtiments militaires situés à l'intérieur des terres sont-ils suffisamment occupés?
- 6.) Les bâtiments militaires situés à une distance moyenne des frontières sont-ils suffisamment occupés?
- 7.) Les bâtiments militaires situés en zone frontalières sont-ils suffisamment occupés?

Et bien entendu, vous avez ici aussi un bouton vous permettant de rétablir les données initiales.

1 = Données initiales



Fenêtres

 Fenêtre «Registre de navigation»


- 1 = Premier Navire du Registre
- 2 = Navire précédent
- 3 = Navire suivant
- 4 = Dernier Navire du Registre
- 5 = Voir le Navire
- 6 = Voir le Port de destination

La fenêtre «Registre de navigation» vous permet de contrôler le chargement, la direction et la destination de vos Navires. Vous trouverez ces informations dans les icônes du parchemin.



Bâtiments

Toute production de marchandises requiert la construction du bâtiment adapté. Chaque bâtiment doit être construit sur l'emplacement approprié. Pour savoir si le lieu que vous avez choisi est adapté, vous pouvez consulter l'Aide à la construction. En effet, lorsque vous activez cette fonction, apparaissent à l'écran les emplacements possibles pour chacune des catégories de bâtiments. Cliquez sur l'un des symboles et choisissez dans la fenêtre „Construction“ le type d'édifice que vous souhaitez ériger.



ASTUCE : Lorsque vous appuyez sur la touche «C», vous verrez s'afficher sous les bâtiments leurs caractéristiques et, si le processus de production est déjà entamé, le degré d'exploitation.



La fenêtre „Construction“





Bâtiments

1.) Lieux de production

Cabane de bûcheron



Habitant : Bûcheron	
Outil : Hache	
Produit : Rondins	
Matériau de construction : Planches	
Taille du bâtiment : Petite	

Remarque : Il n'est évidemment utile de construire une cabane de bûcheron qu'à proximité d'une forêt suffisamment dense.

Atelier du sylviculteur



Habitant : Sylviculteur	
Outil : Pelle	
Matériau de construction : Planches	
Taille du bâtiment : Petite	

Remarque : Le rôle du sylviculteur consiste à planter des arbres de manière à ce que vos bûcherons ne manquent pas de bois à couper.

Carrière



Habitant : Tailleur de pierres	
Outil : Pioche	
Produit : Pierres	
Matériau de construction : Planches	
Taille du bâtiment : Petite	

Remarque : Le tailleur de pierres a besoin de carrières de granit aux alentours. Vous trouverez du granit partout où le paysage est rocheux.

Bâtiments

Cabane de pêcheur



- Habitant : Pêcheur 
- Outil : Canne à pêche 
- Produit : Poissons 
- Matériau de construction : Planches 
- Taille du bâtiment : Petite 

Remarque : Il n'est rentable de construire une cabane de pêcheur que près d'eaux poissonneuses. Or, seul un pêcheur peut découvrir s'il y a du poisson dans un point d'eau. Et pour cela, il faut lui construire une cabane.

Pavillon de chasse



- Habitant : Chasseur 
- Outil : Arc 
- Produit : Jambons 
- Matériau de construction : Planches 
- Taille du bâtiment : Petite 

Remarque : Construisez les cabanes de chasse dans des régions susceptibles d'abriter suffisamment de gibier pour fournir assez de cibles à votre chasseur.

Puits



- Habitant : Assistant 
- Produit : Eau 
- Matériau de construction : Planches 
- Taille du bâtiment : Petite 

Remarque : De même que l'Erudit sait où trouver les richesses minières, il est aussi capable de découvrir les sources. Evidemment, localiser une source est la condition sine qua non pour construire un puits.



Bâtiments

Scierie



- Habitant : Menuisier 
- Outil : Scie 
- Produit : Planches 
- Ressources : Rondins 
- Matériau de construction : Pierres, planches  
- Taille du bâtiment : Moyenne 

Boucherie



- Habitant : Boucher 
- Outil : Hachette 
- Produit : Jambons 
- Ressources : Porcs 
- Matériau de construction : Pierres, planches  
- Taille du bâtiment : Moyenne 

Moulin



- Habitant : Meunier 
- Produit : Farine 
- Ressources : Céréales 
- Matériau de construction : Pierres, planches  
- Taille du bâtiment : Moyenne 

*Bâtiments***Fournil**

Habitant : Boulanger	
Outil : Rouleau à pâtisserie	
Produit : Pain	
Ressources : Eau, farine	
Matériau de construction : Pierres, planches	
Taille du bâtiment : Moyenne	

Fonderie

Habitant : Fondateur	
Outil : Fourneau	
Produit : Fer	
Ressources : Minéral de fer, charbon	
Matériau de construction : Pierres, planches	
Taille du bâtiment : Moyenne	

Atelier

Habitant : Ouvrier	
Outil : Tenailles	
Produit : Outils	
Ressources : Planches, fer	
Matériau de construction : Pierres, planches	
Taille du bâtiment : Moyenne	



Bâtiments

Forge



Habitant : Forgeron	
Outil : Marteau	
Produit : Epées, boucliers	
Ressources : Fer, charbon	
Matériau de construction : Pierres, planches	
Taille du bâtiment : Moyenne	

Hôtel des monnaies



Habitant : Batteur de monnaie	
Outil : Fourneau	
Produit : Pièces d'or	
Ressources : Or, charbon	
Matériau de construction : Pierres, planches	
Taille du bâtiment : Moyenne	

Brasserie



Habitant : Brasseur	
Produit : Bière	
Ressources : Eau, Céréales	
Matériau de construction : Pierres, planches	
Taille du bâtiment : Moyenne	

*Bâtiments***Ferme**

Habitant : Paysan 

Outil : Faux 

Produit : Céréales 

Matériau de construction : Planches, Pierres  

Taille du bâtiment : Grande 

Porcherie

Habitant : Eleveur de porcs 

Produit : Porcs 

Ressources : Céréales, eau  

Matériau de construction : Pierres, planches  

Taille du bâtiment: Grande 

Elevage de mules

Habitant : Muletier 

Produit : Mules 

Ressources : Céréales, eau  

Matériau de construction : Pierres, planches  

Taille du bâtiment : Grande 



Bâtiments

Chantier naval



Habitant : Ouvrier naval 

Outil : Marteau 

Produit : Embarcations et Navires (sur ordre spécial) 

Ressources : Planches 

Matériau de construction : Pierres, planches 

Taille du bâtiment : Grande 



REMARQUE : Vous pouvez construire un Chantier naval avant de disposer d'un Port. Dans ce cas, vous ne pourrez utiliser que des Embarcations et non des Navires. Il est donc préférable d'envisager de bâtir un port au moment où vous lancez la construction du Chantier naval. Est-il besoin de préciser que l'on ne construit un port que sur le rivage d'une mer importante ?



Bâtiments

2.) Bâtiments militaires

Baraquement



Habitant : Jusqu'à 2 soldats

Matériau de construction : Planches

Taille du bâtiment : Petit

Remarque : Comme tous les bâtiments militaires, à l'exception de la Tour de guet et de la Catapulte, le baraquement vous permet à la fois d'agrandir votre colonie et d'assurer la sécurité à vos frontières. En effet, lorsque vous bâtissez un édifice militaire près d'une frontière, votre zone d'influence est automatiquement étendue dès que le premier soldat franchit son seuil. Veillez à ce que vos soldats se nourrissent de pièces d'or si vous souhaitez les voir s'améliorer.

Salle des gardes



Habitant : Jusqu'à 3 soldats

Matériau de construction : Pierres, Planches

Taille du bâtiment: Petit

Remarque : Voir «Baraquement»

Tour de garde



Habitant : Jusqu'à 6 soldats

Matériau de construction : Pierres, planches

Taille du bâtiment : Moyenne

Remarque : Voir «Baraquement»



Bâtiments

Forteresse



Habitant : Jusqu'à 9 soldats



Matériau de construction : Pierres, planches



Taille du bâtiment : Grande



Remarque : Voir «Baraquement»

Tour de guet



Habitant : Observateur



Ressources : Arc



Matériau de construction : Planches



Taille du bâtiment: Petit



Remarque : L'observateur peut observer pour vous les territoires inconnus. La Tour de guet est donc d'un grand secours pour l'exploration à distance, mais elle ne sert en aucune manière à étendre votre territoire. Il n'est pas inutile de munir l'observateur d'un arc.

Catapulte



Habitant : Aide



Ressources : Pierres



Matériau de construction : Pierres, planches



Taille du bâtiment : Moyenne



Remarque : La catapulte est une arme de portée, parfaite pour les opérations défensives. Voir p 12 et 13 pour les explications concernant son fonctionnement.

*Bâtiments***3.) Entrepôts****Entrepôt**

Habitant : Divers

Matériau de construction : Pierres, planches



Taille du bâtiment : Moyenne

**Entrepôts portuaires**

Habitant : Divers

Matériau de construction : Pierres, planches



Taille du bâtiment : Grande



Remarque : Les entrepôts portuaires ne sont rentables que pour les mers importantes (voir Chantier naval).



Bâtiments

Quartier Général



Le Quartier général est votre bâtiment de départ. Vous n'avez donc pas à le construire. Il fonctionne comme un entrepôt et doit par conséquent être protégé contre d'éventuelles attaques. Si vous perdez votre Quartier général, vous perdez également la partie.

Vous pouvez déterminer combien de soldats seront assignés à la protection du QG. Ils ne le quitteront plus alors que pour le défendre.



REMARQUE : Les entrepôts jouent un rôle crucial dans l'extension de votre territoire. En effet, plus les distances entre les entrepôts sont importantes et plus le transport des marchandises est long et ralentit l'accroissement de la population et le recrutement de vos soldats. Toutes ces opérations se déroulent dans les entrepôts. Toute étourderie pourrait donc vous coûter cher! Alors n'oubliez pas de construire régulièrement des entrepôts à des emplacements stratégiques.

Pour le Quartier général comme pour tous les entrepôts, il est possible de déterminer précisément quelles marchandise peuvent être stockées dans ce local et lesquelles ne le peuvent pas. Vous pouvez également décider quels produits doivent absolument être transportés.

Bâtiments

4.) Mines



Or

Charbon



Minerai de fer

Granit

Habitant : Mineur



Outil : Pioche



Produit : Or, minerai de fer, charbon, granit



Ressources : Jambons, pain ou poisson, pioches



Matériau de construction : Pierres, planches



Taille du bâtiment : Les exploitations minières ne peuvent être construites qu'aux emplacements marqués par deux marteaux croisés en mode aide à la construction. ...



REMARQUE : Il est inutile de construire une mine au hasard sur le signe aux marteaux croisés. Il est en effet fort probable que vous choisissiez le type de mine approprié. Demandez donc plutôt à vos Erudits de faire les analyses nécessaires pour déterminer la nature des ressources minières du sous-sol.

Avant cela, vous devrez tout d'abord construire une route vers les montagnes. Voir le paragraphe «construire une route» du chapitre «Economie». Ne vous inquiétez pas si quelques marteaux disparaissent pendant les travaux. Ils réapparaîtront lorsque vous emprunterez la route en question. Cliquez ensuite sur l'un des drapeaux bleus dans les montagnes puis sur le bouton supérieur du menu, celui sur lequel apparaît le portrait d'un homme. Celui-ci se met alors immédiatement en route et examine le sol entourant le drapeau. S'il trouve quelque chose, vous en serez informé par une missive. Pour savoir comment la lire, veuillez vous reporter au chapitre «Courrier».



Navires

Quels navires peut-on utiliser?

Il y a tout d'abord les petites Embarcations qui vous permettent de traverser de petites étendues d'eau, comme nous vous l'expliquions dans le chapitre concernant les routes. Ce type de bateau est construit automatiquement dans les chantiers navals, à moins que vous ne leur ayez donné l'ordre de bâtir un grand Navire.



REMARQUE : Les Embarcations ne transportent que des marchandises, en aucun cas des passagers. Seuls les Navires peuvent embarquer des hommes. Dès que vous en possédez un, vous devez également construire un Port. Ce Port devra bien entendu être relié à votre réseau routier pour vous permettre de charger et décharger des marchandises. Il fonctionnera par ailleurs comme un entrepôt.

A quoi bon construire un Navire?

Tout d'abord pour parcourir des longues distances. Les Navires voguent également, si vous leur en donnez l'ordre, sur des mers inexplorées. Appuyez pour cela sur le bouton Expédition. Votre navire sera alors doté de l'équipement adéquat. Une fois chargé, il vous faut encore mentionner dans le Registre de navigation la direction que vous souhaitez prendre, puis donner l'ordre de départ. Le Navire vous indique alors les mers se situant dans ces directions.

Si vous découvrez une île importante, donnez l'ordre d'accoster (en le mentionnant dans le Registre de navigation), allez à terre, puis faites construire un port. Alors le transport de marchandises entre les deux ports s'établira automatiquement. Vous n'aurez pas non plus à vous soucier du chargement des Navires, l'ordinateur identifiera lui-même les ressources utilisables de l'île découverte.

Votre Navire est capable de transporter jusqu'à 40 marchandises ou passagers par voyage. Sa vitesse est tout à fait extraordinaire. Comme vous le voyez, l'investissement, certes conséquent, que représente un Navire peut très vite devenir rentable.



Problèmes techniques

Généralités :

Veillez à ne jamais retirer le CD du jeu du lecteur de CD-ROM. En effet, le programme doit être en mesure d'accéder aux données stockées sur le CD à tout moment.

Si vous possédez une carte sonore "Soundblaster AWE 32" et que vous rencontrez des difficultés avec les effets sonores et la musique MIDI, reconfigurez le jeu en choisissant une carte "Soundblaster Pro" ou "Soundblaster". Si les problèmes persistent lors de la lecture des fichiers MIDI, sélectionnez la carte "Adlib" comme périphérique MIDI.

The Settlers II requiert environ 7 Mo de mémoire XMS. Si le montant de mémoire XMS demeure insuffisant sur votre système, le programme va dans un premier temps essayer de fonctionner avec le peu de mémoire qui est à sa disposition. En d'autres termes, cela signifie que la majorité des graphismes ne seront pas chargés. Notez que vous pouvez diminuer le montant de mémoire requis par le jeu en désactivant la musique et les effets sonores. Pour ce faire, lancez le jeu à partir du fichier Notstart.BAT.

Smartdrive :

Pour réduire les temps de chargement, nous vous recommandons de lancer le programme "SMARTDRV" avant de jouer. Veuillez vous reporter au manuel du DOS pour de plus amples instructions.

Problème : J'obtiens le message "Mémoire XMS insuffisante".

Solution : Créez une disquette d'amorce sans le gestionnaire EMM386.EXE, afin d'augmenter le montant de mémoire XMS. Pour créer une disquette d'amorce, insérez une disquette formatée dans votre lecteur de disquettes et tapez la commande DOS "Sys", suivie de la lettre correspondant à l'unité de disquette sur votre système. Retirez tous les gestionnaires inutiles, mais laissez les pilotes correspondant au lecteur de CD-ROM, à la souris et au VESA, afin de libérer un maximum de mémoire pour le jeu. Tapez la commande "Mem" du DOS pour vérifier le montant de mémoire disponible. Pour connaître la mémoire utilisée par un gestionnaire, utilisez la commande "Mem /c".

Exemple :

Les fichiers de configuration "config.sys" et "autoexec.bat" de la disquette d'amorce devraient ressembler à ce qui suit :

(config.sys)

C : \DOS\HIMEM . SYS

!Ajoutez ici le gestionnaire CD-ROM (recopiez la ligne du fichier config.sys situé sur votre disque dur).

(autoexec.bat)

! Installez ici le pilote CD-ROM pour le fichier autoexec.bat (jetez un oeil dans le fichier autoexec.bat situé sur votre disque dur.)

C : \DOS\MOUSE

(Le pilote de votre souris se trouve peut-être dans un autre répertoire que celui du DOS.)



Problèmes techniques

Problème : le pointeur de la souris ne peut pas être déplacé à l'écran.

Solution : Vous avez apparemment oublié de charger le pilote de la souris. Si vous l'avez effectivement chargé, utilisez un pilote compatible Microsoft (par exemple "C:\DOS\MOUSE.COM").

Problème : J'obtiens le message "Mode not available!" ou "No VESA-Driver found!".

Solution : Votre carte graphique n'est pas 100% compatible VESA. Utilisez le pilote VESA fourni avec votre carte graphique. Si ce pilote ne se trouve pas sur les disquettes d'installation de votre carte graphique, vous devez lancer le programme UNIVBE, que vous trouverez sur le CD de "The Settlers II". Pensez à vous enregistrer auprès de son développeur! Si cela ne suffit pas, contactez le fabricant de votre carte pour vous procurer une version récente du pilote VESA de votre carte.

Attention: la carte "Millennium" de la société MATROX nécessite que la dernière mise à jour du BIOS ait été installée (version 1.9 minimum) pour assurer une totale compatibilité VESA.

Problème : En mode deux joueurs, la seconde souris ne fonctionne pas correctement.

Solution : Commencez par vérifier les interruptions utilisées. Lancez la commande DOS "MSD" et assurez-vous qu'une même interruption n'est pas utilisée simultanément par deux périphériques. Notez également que la musique MIDI qui sort de votre carte sonore peut perturber le bon fonctionnement de la deuxième souris.

Attention : si vous jouez sous Windows 95 ou dans une fenêtre DOS sous Windows 95, il est possible que la seconde souris ne soit pas reconnue. Vous devez alors relancer votre ordinateur en mode MS-DOS.

Exécution automatique :

Si vous rencontrez des difficultés avec l'option d'exécution automatique de Windows95, consultez le fichier AUTORUN.TXT pour de plus amples informations.

Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel

Crédits

Thomas Hertzler:	<i>Production</i>
Thomas Häuser:	<i>Chef de projet et programmation</i>
Peter Ohlmann:	<i>Programmation</i>
Christoph Werner:	<i>Graphismes</i>
Adam Sprys:	<i>Graphismes</i>
Thorsten Knop:	<i>Introduction et graphismes supplémentaires</i>
Haiko Ruttmann:	<i>Musique, enregistrement et effets sonores</i>
Wolfgang Walk:	<i>Scénario, textes, enregistrement des dialogues</i>
Michael Dreher:	<i>Mise en page du manuel</i>
Juri Horneman:	<i>Programmation supplémentaire</i>
Rainer Reber:	<i>Programmation supplémentaire</i>
Thomas Friedmann:	<i>Soutien</i>
Bernhard Ewers, Thorsten Knop, Peter Okorn, Adam Sprys: <i>Tests</i>	
Alain Tascan:	<i>Voix off</i>

Clavier

Configuration du clavier

- >Espace< (2ème joueur: Pav. Num. 1): Aide à la construction
- C (Pav. Num. 2): (Check) Noms des maisons
- H : Aller au quartier général
- L (Pav. Num. 5): Afficher cartes
- N (Pav. Num. 4): Ouvrir fenêtre d'informations
- P : Pause
- S (Pav. Num. 3): Statistiques de productivité de tous les bâtiments
- Z (Pav. Num. 6): Zoom
- F1 : Charger la partie
- F2 : Sauvegarder la partie
- F8 : Readme „Organisation du clavier“
- F9 : Readme „Quoi de neuf“
- F10 : Lecteur de CD Audio
- F11 : Lecteur de fichiers Midi
- F12 : Fenêtre d'options
- Alt-Q : Quitter le jeu
- Alt-W : Fermer la fenêtre
- Esc : Fermer la fenêtre/Interrompre
- Flèches de direction : Défilement de la carte
- Dans la fenêtre d'informations :
- Echap : Effacer l'information
- G : Aller sur les lieux de l'action
- +/- : Information Suivante/Précédente

