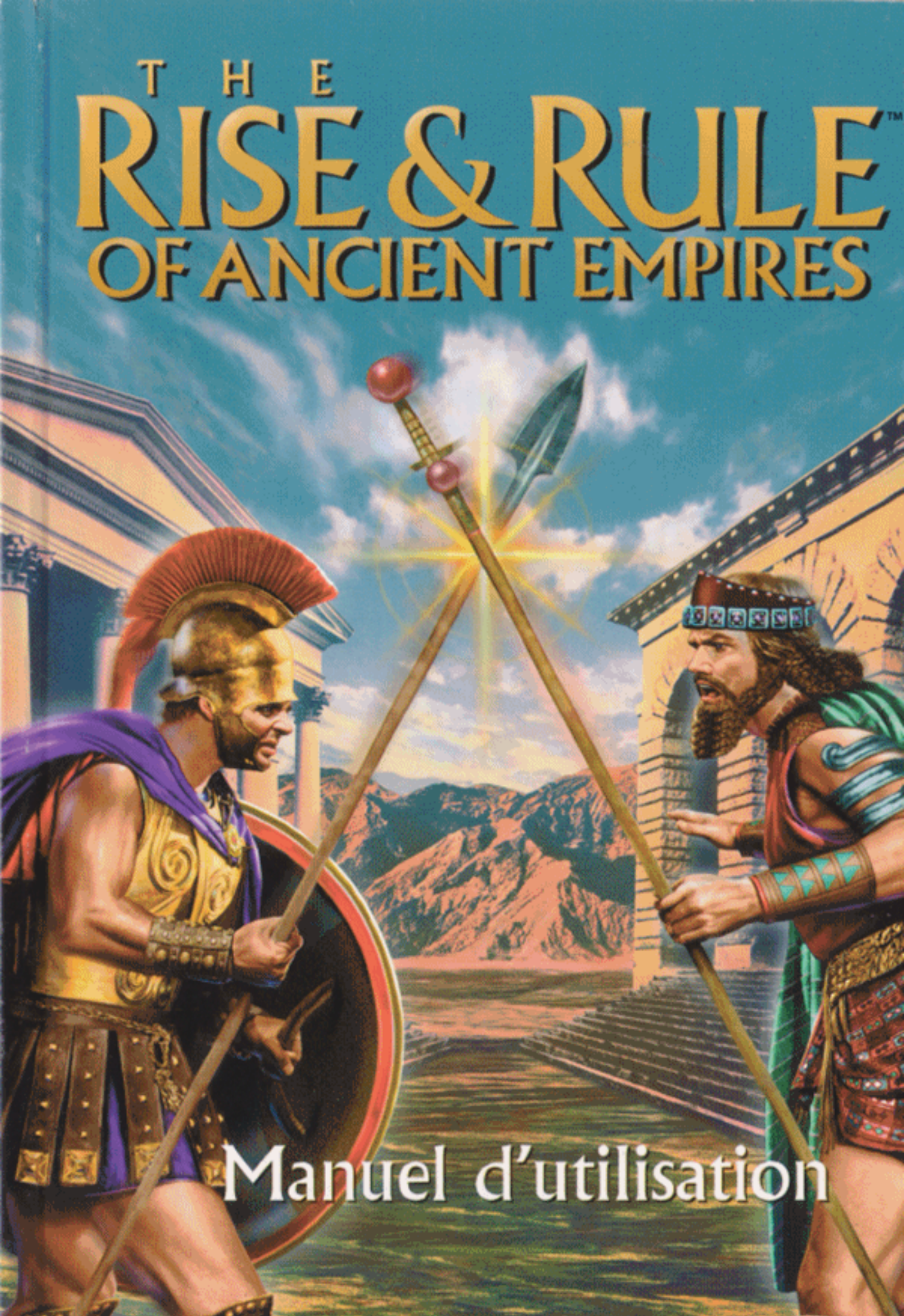
THE RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES™



Manuel d'utilisation

SIERRA®

STRATEGIE



MANUEL D'UTILISATION DU JEU

Nous vous remercions d'avoir acheté ce jeu. Nous avons durement travaillé pour élaborer un produit soigné, et nous espérons qu'il vous procurera de nombreuses heures de plaisir.

Nous sommes fiers de la qualité de nos jeux, mais nous savons que rien n'est jamais parfait. Si vous avez des idées quant à son perfectionnement, nous serions ravis de les connaître. Veuillez prendre le temps de remplir la carte d'enregistrement incluse. Nous pourrons ainsi vous ajouter à notre liste de publipostage et vous tenir informés des nouveaux produits et des offres spéciales qui se présenteront.

Veuillez consulter votre supplément technique et brochure didacticielle, ainsi que le fichier sur le disque du jeu nommé LISEZMOI.TXT pour connaître les modifications éventuelles et les nouvelles fonctions ajoutées à THE RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES après que le présent manuel ait été mis sous presse.

THE RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES
Copyright Sierra On-Line 1996

CRÉDITS

CONCEPTEUR
Gregor Koomey

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
David Lester

PRODUCTEUR
Gregor Koomey

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Chris Beatrice

RESPONSABLE DE L'ASSURANCE QUALITÉ
Steve Serafino

PROGRAMMATEURS
Mike Gingerich
Tony Hosier
Dean Lawson

MUSIQUE & SON
Keith Zizza

ARTISTES
Heidi Mann
Scot Forbes
Bob Curtis
Chris Beatrice

TESTEUR PRINCIPAL
Ken "Spidey" Parker

TESTEURS
Edward Pugsley
Joe McGuire
Phil Conrad

TESTEURS SUPPLÉMENTAIRES
Eric Leaf
Steve Hitt
Tony Clayton

DOCUMENTATION
Lauren Clark Durling

HISTOIRE
Jennifer Hawthorne

Uses Smacker Video Technology, Copyright 1996 by Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software.



TABLE DES MATIÈRES

1. Introduction 5
Installation et chargement 7
Par quoi commencer ? 8
Interface du jeu 10
Durée du jeu 10
Configuration du jeu 11
Options 14
Vue d'ensemble du jeu 14

2. Didacticiel 17
Configuration de votre jeu 17
Vue de la carte de défilement 19
Construction d'une cité 21
Production 24
Exploration 27
Vue de la carte du monde 29
Recherche 30
Poursuite du jeu 32

3. Cultures des joueurs 33

4. Vue de la cité
Cités 40
Construction d'une cité 41
Interface de la vue de la cité 41
Population 43
Approvisionnement en vivres 45
Ressources et production 45
Recherche 46

Menu Production 47
Bâtiments 49
Académie 51
Entrepôt 51
Mairie 52

5. Vue de la carte de défilement 53
Carte de défilement 53
Panneau de boutons 55
Panneau de la carte de défilement 56
Boutons d'action 59
Armées 62
Vivres de l'armée 63
Types d'unités 64
Effets de terrain 67
Guerres et conquête des cités 68

6. Carte du monde 69

7. Construction de votre empire 71
Diplomatie 74

8. Recherche 77

9. Philosophes 79

10. Conseils de stratégie 81

Annexe 84

Remarques du concepteur 87

Conseils techniques 88

Assistance technique 95

1. INTRODUCTION

L'armée grecque s'apprête à passer à l'attaque. Dix mille fers de lance étincellent sous le soleil du désert. Les sabots de la cavalerie piétinent le sol avec impatience. Les soldats au dur visage chargés de la catapulte préparent leurs lourdes armes à l'assaut. L'ordre de l'armée : capturer Babylone, joyau de l'empire perse.

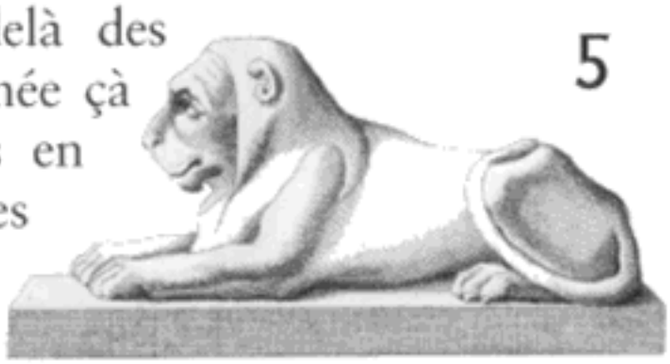
Les soldats perses se tiennent en formation hors de l'enceinte de la cité. Ils sont à peine 2000. La cité a-t-elle été prise au dépourvu ? Ou ses vraies défenses se cachent-elles derrière ses murs ?

Le cor résonne. Les Grecs chargent.

"L'armée grecque a pris Babylone ! L'armée grecque a pris Babylone !" Les clameurs du messager brisent le silence du temple élevé sur l'Acropole d'Athènes, à des centaines de kilomètres du champ de bataille. L'empereur grec se détourne de ses offrandes aux dieux.

"Enfin, Babylone est mienne. La défaite de la Perse est proche !"

Il contemple la cité florissante à ses pieds. On déborde d'activité sous les tentes multicolores de la place du marché. Les murs de la cité renvoient l'écho du rythme fracassant de l'atelier. Au-delà des murs, la mer s'étend, parsemée çà et là de navires marchands en partance pour les lointaines destinations de l'empire grec.



L'empereur a commencé par diriger une petite tribu nomade. Il a construit son empire tentaculaire à partir d'une minuscule parcelle de terre près des rivages de la Méditerranée. Ses cités ont vaillamment résisté aux assauts des tribus barbares. Son armée a repoussé les attaques des empires rivaux, de l'Europe du Nord à la Chine. Ces succès ont donné confiance à l'empereur. Un jour, il a décidé de conquérir l'Egypte. Désormais, les grandes pyramides lui appartiennent.

La conquête de l'empire perse est imminente. Pourtant, le doute assombrit son esprit. Les Perses possèdent-ils une nouvelle arme dévastatrice ? Ces cités sont-elles splendides au point que les Grecs supplient l'empereur perse de devenir leur chef ? Mais finalement, ces préoccupations n'altèrent pas la soif de conquête de l'empereur.

"Envoyez 10000 hommes en renfort à Babylone, ordonne-t-il au messager. Et dites à l'armée de ne prendre aucun repos tant qu'elle n'aura pas conquis jusqu'à la plus petite cité perse".



INSTALLATION ET CHARGEMENT

Le programme d'installation de The Rise and Rule of Ancient Empires copie automatiquement une partie du jeu sur votre disque dur. La partie installée accède ensuite aux informations requises placées sur le CD du jeu. Pour cette raison, le CD doit être inséré dans le lecteur de CD-ROM quand vous jouez. Vous pouvez installer le jeu depuis Windows 3.1 et Windows '95.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 3.1

1. Insérez le disque **RISE AND RULE** dans votre lecteur de CD-ROM.

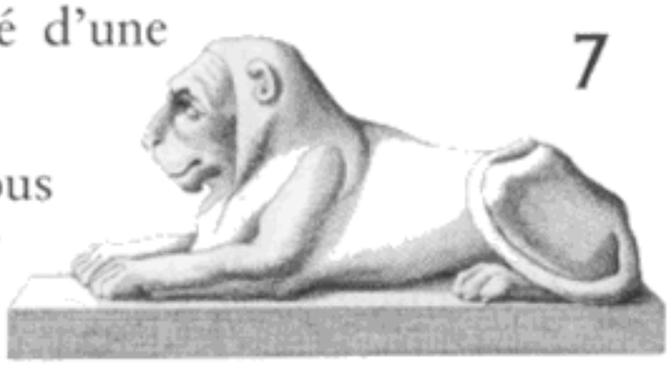
2. Lancez Windows, s'il ne fonctionne pas déjà.

3. Cliquez sur Fichier et sélectionnez Exécuter.

4. Sur la ligne de commande, tapez la lettre de votre lecteur de CD-ROM, suivie de :\SETUP. Par exemple, si la lettre de votre lecteur de CD-ROM est D, tapez D:\SETUP, puis appuyez sur Entrée.

5. Suivez les instructions d'installation affichées à l'écran. Le programme d'installation de Sierra vérifie que votre système a la configuration requise pour exécuter **RISE AND RULE**, puis crée le répertoire SIERRA\Ancient, installe les fichiers de jeu, et crée un groupe de programmes doté d'une icône de jeu.

6. Une fois le jeu installé, vous pouvez lire le fichier



"Lisezmoi.txt". Ce fichier vous fournira des renseignements sur les modifications et les ajouts apportés au jeu après que le présent document ait été mis sous presse.

7. Pour jouer à Rise and Rule, cliquez deux fois sur l'icône de jeu.

INSTALLATION SOUS WINDOWS '95

1. Insérez le disque Rise and Rule dans votre lecteur de CD-ROM. Une boîte de lecture automatique (Autoplay) apparaît sur votre bureau Windows. Sélectionnez l'option d'installation et suivez les instructions affichées à l'écran.

2. Pour jouer, insérez le disque compact Rise and Rule dans votre lecteur de CD-ROM et cliquez sur le bouton Exécuter.

PAR QUOI COMMENCER ?

Pour découvrir THE RISE AND RULE of Ancient Empires, nous vous conseillons de suivre le didacticiel inclus dans ce manuel. Ce **didacticiel** débute par la configuration du jeu, puis vous guide pas à pas pour les premières phases de jeu. Il décrit aussi les fonctions proposées dans les trois écrans où le jeu se déroule : la vue de la cité, la vue de la carte de défilement, et la vue du monde.



Ce jeu offre des **bulles d'aide** extensive. Lorsque vous

placez le pointeur de votre souris sur n'importe quel élément de l'écran - bâtiments, armées, boutons d'action, écrans d'information, etc., une bulle apparaît et décrit brièvement cet élément et/ou sa fonction. Par exemple, si vous pointez la souris sur le marché d'une de vos cités, une bulle s'affiche, intitulée "MARCHE". Elle est suivie d'une autre bulle indiquant "aide : commerce" et "unité : marchand".

Le manuel en ligne vous familiarise également avec de nombreux aspects du jeu. Pour accéder à l'aide du manuel en ligne, cliquez sur le menu Aide en haut de l'écran et choisissez l'option appropriée. De plus, à certains points du jeu, des messages s'affichent, débattant des actions et événements clés au moment où ils surviennent et proposant des conseils sur la marche à suivre.

Egalement utile pour démarrer, la Carte de référence incluse dans le jeu. Cette carte montre la configuration des trois vues du jeu et affecte une légende aux icônes qui s'affichent dans chaque vue.

Le didacticiel, les bulles d'aide et l'aide en ligne, ainsi que la Carte de référence, vous permettent de bien comprendre le fonctionnement du jeu. Vous pouvez ensuite lire le reste du manuel pour en savoir plus sur les fonctions du jeu, ou vous reporter simplement aux parties du jeu que vous trouvez les plus intéressantes ou les moins claires. Pour connaître les raccourcis des commandes de jeu, consultez la liste des commandes clavier sur la troisième de couverture de ce manuel.



INTERFACE DU JEU

Pour jouer à Rise and Rule, une souris est indispensable. Quand les instructions du manuel et de l'aide en ligne vous disent de "cliquer sur" ou de "sélectionner" quelque chose, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris, sauf si l'on vous indique expressément d'utiliser le bouton droit.

La plupart des fonctions du jeu sont accessibles via des boutons activés par souris. Ces boutons sont dotés d'icônes représentant leur fonction. Les "Points sensibles" sont des zones de l'écran qui appellent des informations lorsque vous cliquez dessus. Par exemple, si vous cliquez sur une cité ou une armée dans la carte de défilement, des informations relatives à cet élément apparaissent sur le panneau au bas de l'écran.

DURÉE DU JEU

THE RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES est un jeu basé sur le principe des tours : un joueur déplace toutes ses ressources de jeu et achève son tour, le joueur suivant déplace les siennes et achève son tour, et ainsi de suite. Au cours d'un tour, vos armées ne peuvent se déplacer qu'à une certaine distance sur la carte de défilement, et la quantité de production de vos cités est limitée. Le bouton Fin de tour se situe au bas de la colonne de boutons, sur le côté droit de l'écran. Il indique le joueur dont le tour est actif.



CONFIGURATION DU JEU

Avant de cliquer deux fois sur l'icône du jeu pour charger le jeu, cliquez deux fois sur le fichier Lisezmoi.txt qui vous signalera toute modification apportée au jeu après que ce document ait été mis sous presse.

Quand vous chargez le jeu, une séquence animée d'introduction s'exécute. Si vous souhaitez sauter l'introduction, cliquez n'importe où sur l'écran, ou appuyez sur n'importe quelle touche du clavier. Après cela, une fenêtre portant le nom du jeu et quatre boutons apparaît.

En cliquant sur le bouton Nouveau, vous ouvrez la fenêtre de configuration du jeu décrite ci-dessous.

En cliquant sur le bouton Charger, vous chargez un jeu sauvegardé. Après avoir cliqué sur ce bouton, la fenêtre Fichier Ouvrir s'affiche. Choisissez le nom de fichier de votre jeu sauvegardé et cliquez sur OK. Votre jeu s'affiche à l'écran.

Si vous cliquez sur le bouton Multijoueur, vous pouvez mettre en place un jeu en réseau ou par modem, accueillant jusqu'à quatre joueurs sur des machines différentes. Cette option n'est disponible que pour les utilisateurs de Windows '95. Consultez le fichier Lisezmoi.txt et l'Annexe pour plus d'informations sur le mode multijoueur.

Pour fermer ce programme, cliquez sur le bouton Quitter.



LA FENÊTRE DE CONFIGURATION DU JEU

Après avoir cliqué sur le bouton Nouveau, la fenêtre de configuration du jeu s'ouvre. En haut de cette fenêtre, vous voyez cinq boutons. Le bouton le plus à gauche charge un jeu sauvegardé. Quand vous cliquez dessus, la fenêtre Fichier Ouvrir apparaît. Cliquez deux fois sur le nom de fichier de votre jeu sauvegardé, et la configuration de ce jeu apparaît. Vous pouvez la modifier à votre guise, changer le nombre de joueurs ou les joueurs dirigés par l'ordinateur. Une fois que vous avez obtenu la configuration souhaitée, cliquez sur Accepter, et votre jeu sauvegardé apparaît à l'écran.

Les trois autres boutons ont des icônes représentant respectivement deux, trois, et quatre joueurs. Cliquez sur le bouton qui montre le nombre de joueurs que vous avez. Si vous jouez en solo, choisissez le bouton indiquant le nombre de joueurs que vous voulez que l'ordinateur vous oppose. Ce dernier assurera le tour de ces joueurs.

Si vous cliquez sur le bouton le plus à droite, vous ouvrez la fenêtre génératrice de cartes. La génération aléatoire de cartes offre une diversité de jeux infinie. Cette fenêtre inclut des options de type carte petite, intermédiaire, ou grande. Vous avez également des options permettant de sauvegarder une carte et de charger une carte sauvegardée. Vous pouvez étudier à votre guise la fenêtre de génération de cartes pendant que l'ordinateur crée le monde dans lequel le jeu va se dérouler. Si vous ne

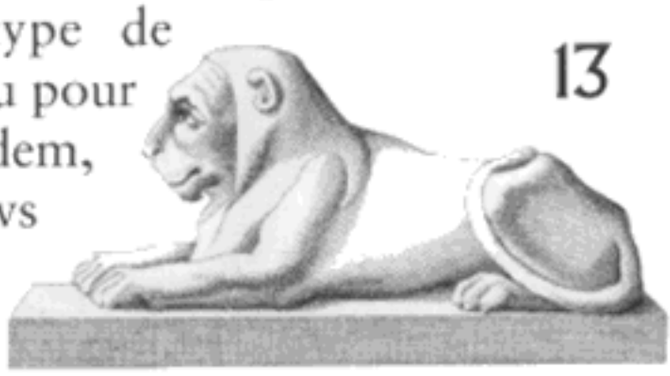


choisissez pas de générer une carte, vous pouvez en charger une précédente, ou opter par défaut pour la dernière carte utilisée par le jeu.

Les cadres au centre de la fenêtre de configuration représentent la configuration des joueurs. A gauche de chaque cadre, l'un des six personnages de jeu apparaît - chacun représentant une civilisation différente, et son nom s'inscrit au bas du cadre. Ces personnages sont Homère le Grec, Néfertiti l'Egyptienne, Chuang Cho le Chinois, Leif le Celte, Akkad le Perse, et Chandra, l'Indien. Votre personnage figure dans le cadre supérieur gauche.

Lorsque vous cliquez sur un personnage dans la fenêtre de configuration de jeu, un écran présentant tous les personnages du jeu s'affiche. Des bulles d'aide nomment chaque personnage. Vous pouvez cliquer sur celui avec lequel vous voulez jouer, ou sélectionner le "?" et laisser l'ordinateur décider pour vous. Ce personnage apparaîtra dans votre cadre. S'il y a d'autres joueurs, ils doivent également choisir un personnage (chaque joueur doit choisir un personnage différent). Si vous jouez en solo, choisissez les personnages qui deviendront vos adversaires. Vous pouvez modifier le nom d'un personnage en mettant son nom en surbrillance, et en tapant un nouveau nom par-dessus.

A droite du personnage de jeu dans chaque cadre figure une icône indiquant le type de joueur - humain, machine, ou pour les jeux en réseau ou sur modem, distant (uniquement Windows '95). En cliquant sur cette



icône, un écran des types de joueurs disponibles s'affiche. Cliquez sur l'icône appropriée et elle apparaît dans le cadre.

Si la configuration du jeu vous convient, cliquez sur le bouton Accepter pour ouvrir le jeu. Pour sortir du programme, cliquez sur le bouton Quitter.

OPTIONS

Quand la vue de la carte de défilement apparaît, vous pouvez cliquer sur le menu Jeu dans la barre de menus en haut de l'écran pour visualiser certaines options de jeu. Cliquez sur ces options pour les activer ou les désactiver. Lorsqu'une option est activée, une marque de contrôle s'affiche à ses côtés. Les options incluent le Son, la Musique, le Pilote automatique, et la Fin de tour automatique. Lorsque le pilote automatique est activé, l'ordinateur est chargé d'exécuter des tours à votre place. Cela peut s'avérer utile si vous avez besoin d'une brève pause au cours d'une partie multijoueur. C'est également un outil précieux pour les débutants qui, après avoir lancé leur première partie, souhaitent avoir une idée de ce à quoi le jeu ressemble au fur et à mesure qu'il avance. Activée, la fin de tour automatique met automatiquement en marche le bouton Fin de tour quand un joueur a déplacé toutes ses ressources.



14 VUE D'ENSEMBLE DU JEU

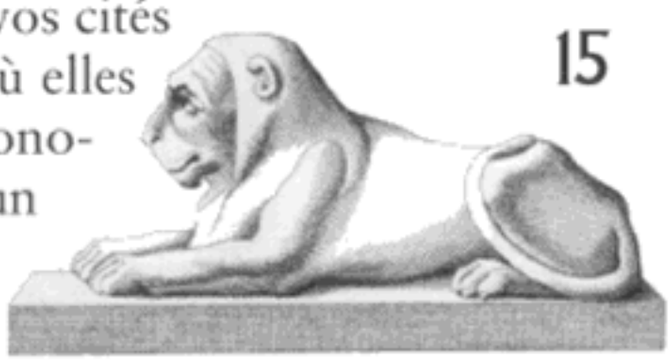
RISE AND RULE commence à l'aube de l'Histoire. Vous

êtes le chef d'une poignée de colons sur une minuscule parcelle de terre. Vous êtes littéralement cerné par l'obscurité ; la carte est assombrie parce que vous ne l'avez pas encore explorée. Votre objectif est d'étendre votre lopin de terre et d'en faire un empire, voire de conquérir le monde.

Votre première tâche consiste à construire une cité. Votre empire sera constitué de plusieurs cités, qui sont les centres de la production, du commerce et de la recherche. Une fois votre cité édifiée, vous devez commencer à constituer des armées pour explorer la carte masquée.

Vous consacrez une grande partie de la première étape à explorer, à établir des cités, à les défendre et à faire de la recherche. La recherche vous permet d'agrandir et d'améliorer vos cités. De cette manière, vous pouvez perfectionner des unités militaires et des unités spéciales telles que les marchands et les philosophes, qui sont indispensables à l'édification d'un empire. Plus vos cités sont grandes, plus elles produisent des unités efficaces. Quand vous rencontrez d'autres joueurs, vous pouvez exercer votre diplomatie. A vous de décider de l'attitude à adopter avec vos voisins : la guerre, l'alliance ou l'indifférence.

Plus tard, vous relierez vos cités par des routes destinées à favoriser le négoce et l'échange de connaissances. Correctement administrées, vos cités doivent atteindre un point où elles deviennent quasiment autonomes. A ce stade du jeu, un équilibre des forces s'établit



le nom du jeu et quatre boutons apparaît. Cliquez sur le bouton Nouveau.

La fenêtre de configuration du jeu s'affiche. En haut de la fenêtre au centre, trois boutons montrent le nombre de joueurs pouvant participer simultanément à un jeu - deux, trois, ou quatre. Cliquez sur le bouton indiquant trois joueurs. Cela signifie que vous aurez deux adversaires, dont les tours seront assurés par l'ordinateur.

Regardez les cadres de configuration des trois joueurs. Cliquez sur le personnage de jeu dans le cadre supérieur gauche. Un écran présentant les six personnages de jeu - chacun défendant une civilisation différente - s'affiche. Cliquez sur celui de votre choix. Il ou elle apparaîtra dans le cadre, avec son nom inscrit en dessous. Dans les deux autres cadres, choisissez les personnages qui seront vos adversaires (choisissez un personnage différent par adversaire).

Retournez à votre cadre. Il doit y avoir une icône de visage à côté de votre personnage de jeu, indiquant que vous êtes un joueur humain. Cliquez sur l'icône. Un autre écran s'affiche, avec des icônes présentant les différents types de joueurs : humain, machine, et distant. Cliquez sur l'icône de visage et elle restera dans votre cadre. Rendez-vous dans les deux autres cadres et vérifiez que l'icône d'ordinateur apparaît à côté des personnages de jeu de vos deux opposants machine. Ensuite, cliquez sur le bouton Accepter au bas de la fenêtre de configuration.



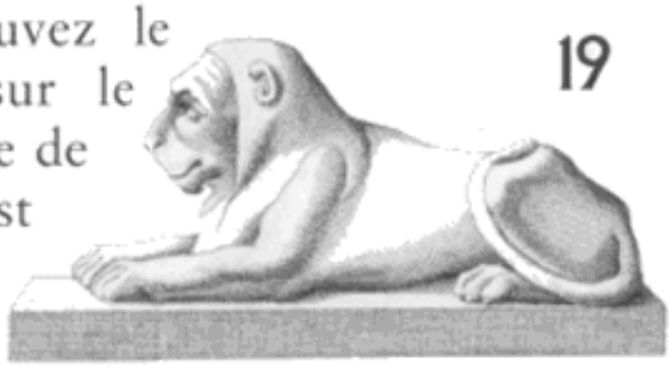
VUE DE LA CARTE DE DÉFILEMENT

Après avoir configuré votre jeu et cliqué sur Accepter, la vue de la carte de défilement apparaît. Enregistrez votre jeu en cliquant sur le menu Fichier de la barre des menus en haut de l'écran, puis en sélectionnant l'option Enregistrer sous. La fenêtre Fichier Enregistrer s'affiche. Tapez un nom pour votre jeu et cliquez sur le bouton Enregistrer, ou appuyez sur la touche Entrée de votre clavier. Votre jeu est maintenant sauvegardé.

La carte de défilement représente l'endroit où se déroule l'action du jeu. Sur la carte, vous ne voyez au départ qu'une **unité de colons** sur une petite parcelle de terre. Le reste du monde est dans l'obscurité.

A mesure que vous explorez le monde, la carte s'éclaircit. Pour visualiser différentes régions du monde du jeu, placez le pointeur sur un côté de l'écran. Le pointeur se transforme en flèche, et une bulle d'aide vous conseille d'"appuyer sur le bouton droit de la souris pour faire défiler". Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et la carte de défilement parcourt le monde du jeu dans la direction indiquée par la flèche. Quand vous aurez découvert la majeure partie de la carte, la fonction de défilement vous aidera à visualiser les régions du monde qui s'étendent au-delà de la vue de la carte de défilement.

Via les bulles d'aide, trouvez le bouton Armée suivante sur le panneau de boutons à droite de l'écran (ce panneau est commun à toutes les vues du



généralement entre vous et vos opposants. Là, vous devez chercher le petit plus - en termes de production, recherche, économie ou diplomatie - à exploiter pour dominer vos adversaires.

Si vous parvenez à prendre la tête de toutes les cités de vos opposants, vous avez conquis leurs empires et gagné le jeu. A l'inverse, si toutes vos cités sont conquises et que vos armées sont détruites, c'est la fin de votre empire. Heureusement, vous pourrez en construire d'autres !



2. DIDACTICIEL

Ce didacticiel vous enseigne comment configurer un jeu et vous explique les principes de base du jeu. Il vous familiarise également avec les trois différentes vues dans lesquelles le jeu se déroule : la vue de la carte de défilement, la vue de la cité, et la vue du monde. La Carte de référence fournie avec le jeu peut aussi contribuer à vous aider. Ce chapitre n'est qu'un didacticiel de base et ne couvre pas tous les aspects du jeu. Pour en savoir plus sur le jeu, consultez le reste du manuel.

Quand le didacticiel vous indique de "cliquer sur" ou de "sélectionner" quelque chose, vous devez utiliser le bouton gauche de la souris, sauf s'il est expressément spécifié d'utiliser le bouton droit.

* *Remarque* : la plupart des éléments que vous voyez à l'écran sont dotés de bulles d'aide. Lorsque vous placez le pointeur sur l'un de ces éléments, une bulle contenant du texte s'affiche et décrit l'élément et/ou sa fonction. Chaque fois que vous entrez dans une nouvelle vue du jeu, il est utile de vous familiariser avec ses divers éléments en utilisant les bulles d'aide.

CONFIGURATION DE VOTRE JEU

Après installation et chargement du jeu, une introduction animée s'exécute. Quand elle est terminée, une fenêtre portant



le nom du jeu et quatre boutons apparaît. Cliquez sur le bouton Nouveau.

La fenêtre de configuration du jeu s'affiche. En haut de la fenêtre au centre, trois boutons montrent le nombre de joueurs pouvant participer simultanément à un jeu - deux, trois, ou quatre. Cliquez sur le bouton indiquant trois joueurs. Cela signifie que vous aurez deux adversaires, dont les tours seront assurés par l'ordinateur.

Regardez les cadres de configuration des trois joueurs. Cliquez sur le personnage de jeu dans le cadre supérieur gauche. Un écran présentant les six personnages de jeu - chacun défendant une civilisation différente - s'affiche. Cliquez sur celui de votre choix. Il ou elle apparaîtra dans le cadre, avec son nom inscrit en dessous. Dans les deux autres cadres, choisissez les personnages qui seront vos adversaires (choisissez un personnage différent par adversaire).

Retournez à votre cadre. Il doit y avoir une icône de visage à côté de votre personnage de jeu, indiquant que vous êtes un joueur humain. Cliquez sur l'icône. Un autre écran s'affiche, avec des icônes présentant les différents types de joueurs : humain, machine, et distant. Cliquez sur l'icône de visage et elle restera dans votre cadre. Rendez-vous dans les deux autres cadres et vérifiez que l'icône d'ordinateur apparaît à côté des personnages de jeu de vos deux opposants machine. Ensuite, cliquez sur le bouton Accepter au bas de la fenêtre de configuration.



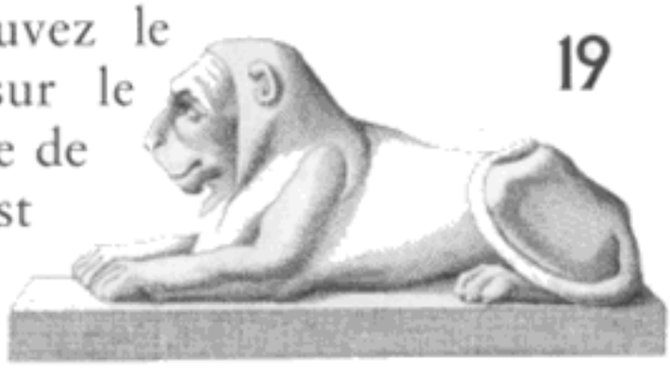
VUE DE LA CARTE DE DÉFILEMENT

Après avoir configuré votre jeu et cliqué sur Accepter, la vue de la carte de défilement apparaît. Enregistrez votre jeu en cliquant sur le menu Fichier de la barre des menus en haut de l'écran, puis en sélectionnant l'option Enregistrer sous. La fenêtre Fichier Enregistrer s'affiche. Tapez un nom pour votre jeu et cliquez sur le bouton Enregistrer, ou appuyez sur la touche Entrée de votre clavier. Votre jeu est maintenant sauvegardé.

La carte de défilement représente l'endroit où se déroule l'action du jeu. Sur la carte, vous ne voyez au départ qu'une **unité de colons** sur une petite parcelle de terre. Le reste du monde est dans l'obscurité.

A mesure que vous explorez le monde, la carte s'éclaircit. Pour visualiser différentes régions du monde du jeu, placez le pointeur sur un côté de l'écran. Le pointeur se transforme en flèche, et une bulle d'aide vous conseille d'"appuyer sur le bouton droit de la souris pour faire défiler". Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et la carte de défilement parcourt le monde du jeu dans la direction indiquée par la flèche. Quand vous aurez découvert la majeure partie de la carte, la fonction de défilement vous aidera à visualiser les régions du monde qui s'étendent au-delà de la vue de la carte de défilement.

Via les bulles d'aide, trouvez le bouton Armée suivante sur le panneau de boutons à droite de l'écran (ce panneau est commun à toutes les vues du



jeu). Quand vous disposerez de plusieurs armées sur la carte de défilement, ce bouton vous permettra de vous déplacer d'une armée à une autre. Si vous avez plusieurs cités sur la carte de défilement, vous pouvez utiliser un bouton de même type - le bouton Cité suivante - pour passer d'une cité à l'autre.

Regardez le panneau d'affichage au bas de l'écran. Il contient des informations concernant l'armée ou la cité sélectionnée sur la carte. L'écran le plus à gauche contient des boutons d'action qui assument plusieurs fonctions. Le bouton Explorer est décrit plus loin dans ce didacticiel. Le reste des boutons sont décrits dans la section Panneau de la carte de défilement du chapitre Vue de la carte de défilement. Les écrans de droite offrent des renseignements sur votre unité de colons. Toutes les unités - militaires et civiles - sont appelées "**armées**". Les unités n'existent que dans les cités ou les armées. Une armée peut être constituée d'une ou de plusieurs unités.

L'écran le plus à droite contient des icônes représentant chaque unité de votre armée. Puisque pour l'heure, votre armée ne comporte qu'une unité, l'écran ne présente qu'une icône : le petit chariot symbolise le type de l'unité (colon) ; le fond de l'icône illustre le type de terrain pour lequel cette unité a une affinité. Une unité a une affinité pour le type de terrain sur lequel elle a été produite. Par exemple, si une unité a été produite dans une cité située sur un terrain désertique, le fond de son icône ressemblera au désert. Les unités sont plus efficaces sur les terrains pour lesquels elles ont une affinité. L'**affinité de terrain**



est décrite plus en détail dans la section Armées du chapitre Vue de la carte de défilement.

L'autre écran contient des icônes représentant le type global de l'armée, l'affinité de terrain globale, la quantité de vivres et les niveaux de **santé**, de **moral** et de **qualité**. Etant donné que votre armée ne se compose que d'une unité de colons, l'icône représentant le type de l'armée évoque un colon. Dans un autre cas de figure, si la plupart des unités d'une armée sont des unités d'infanterie légère, l'icône représentant le type de l'armée ressemblera à un simple fantassin. De la même façon, si la plupart des unités d'une armée offrent une affinité de terrain pour le désert, l'icône représentant l'affinité de terrain de l'armée ressemblera au désert. L'approvisionnement en vivres est indiqué soit par une assiette pleine (nourriture suffisante), soit par une assiette vide sur fond rouge (nourriture insuffisante). La santé, le moral et la qualité sont symbolisés respectivement par des croix rouges, des coeurs bleus, et des éclairs jaunes. Actuellement, vous ne voyez pas d'éclair jaune car la qualité part de zéro. Ces trois aspects relatifs aux armées sont décrits dans la section Armées du chapitre Vue de la carte de défilement.

A gauche du panneau de la carte de défilement, une carte radar présente une vue réduite de l'intégralité du monde du jeu. Dans la carte radar, un rectangle représente la région du monde centrée et agrandie sur la vue de la carte de défilement. Lorsque la carte de défilement se déplace sur le monde du jeu, le rectangle de la carte radar suit le mouvement.

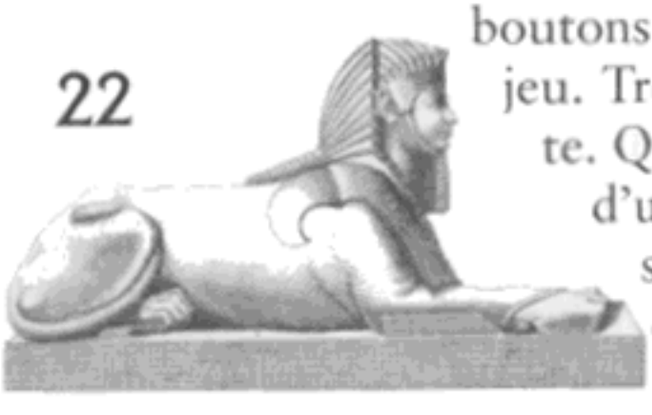


CONSTRUCTION D'UNE CITÉ

Dans ce didacticiel, votre première tâche consiste à construire une cité. Sélectionnez votre armée de colons (seuls les colons peuvent construire des cités). Un drapeau flottant, ou étendard, adjacent à votre armée, indique qu'elle est sélectionnée. A présent, cliquez sur le bouton Colonie trouvée. Une fenêtre s'ouvre et vous demande "Entrer le nom de la cité". Tapez n'importe quel nom et appuyez sur la touche Entrée de votre clavier. La vue de la cité apparaît, avec le nom en haut à gauche de l'écran.

La vue de la cité offre un tableau panoramique de votre ville. Le paysage en arrière-plan indique le type de terrain sur lequel votre cité est bâtie. Actuellement, seuls deux bâtiments composent votre cité : la **mairie** et l'**académie**. A vous de construire le reste. Deux ensembles de bulles d'aide apparaissent pour chaque bâtiment : le premier précise la nature du bâtiment, et le second, qui s'affiche après un instant, vous indique ce que ce bâtiment apporte à votre cité ou à votre empire. Si vous cliquez sur un bâtiment, vous appelez un ou plusieurs écrans offrant des informations propres à ce bâtiment. Ces écrans sont décrits dans la section Bâtiments du chapitre Vue de la cité.

A droite de l'écran, vous voyez toujours le panneau de boutons commun à toutes les vues du jeu. Trouvez le bouton Cité suivante. Quand vous disposerez de plus d'une cité, vous pourrez cliquer sur ce bouton pour passer d'une vue de cité à une autre.

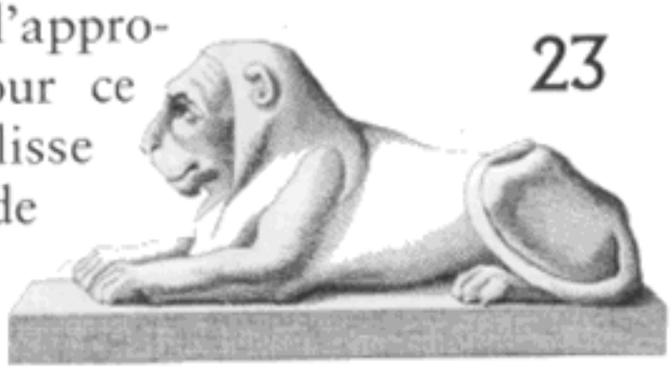


Pour retourner à la vue de la carte de défilement et découvrir à quoi ressemble votre cité dans ce contexte, cliquez sur le bouton Afficher la carte. Votre cité occupe l'endroit précis de votre ancienne unité de colons. L'étendard flottant à droite de la cité indique qu'elle est sélectionnée. Regagnez la vue de la cité en cliquant sur la cité.

Sous l'affichage panoramique, vous trouvez le **panneau de vue de la cité**. Il vous permet de surveiller l'approvisionnement en vivres et en ressources diverses, la production et la recherche. En haut du panneau, une barre à coulisses vous permet de régler l'affectation des ouvriers à ces quatre tâches. A chacune de ces tâches correspond une icône placée au-dessus d'une section de différente couleur de la barre à coulisses.

Au-dessus de la barre à coulisses, une rangée d'icônes de personnes indique la taille de la population de votre cité. De part et d'autre de cette rangée d'icônes, on trouve des rangées de symboles de **santé** (croix rouges) et de **moral** (cœurs bleus). Ces rangées fonctionnent comme des diagrammes à barres, indiquant l'amélioration ou l'aggravation de la santé et du moral de la population. Santé et moral sont décrits dans la section Population du chapitre Vue de la cité.

Au départ, vous souhaitez simplement accroître la taille de la population de votre cité. A cet effet, affectez la plupart de vos ouvriers à l'approvisionnement en vivres. Pour ce faire, cliquez sur la coulisse gauche (les coulisses ont de petites icônes représentant



des hommes) et faites-la glisser jusqu'à l'extrémité droite de la barre. Maintenant, regardez l'écran d'approvisionnement en vivres, avec des contours bleus dans le panneau de la vue de la cité. Une icône représentant une assiette de nourriture (nourriture mangée) et peut-être une icône représentant un tas de blé sur fond rouge (nourriture gaspillée) sont apparues à l'écran. Faites légèrement glisser la coulisse vers la gauche jusqu'à ce que l'icône de gaspillage disparaisse.

A ce stade, vous avez fait du bon travail, il est temps de passer au tour suivant. Cliquez sur le bouton Fin de tour tout au bas du panneau à droite de l'écran. Pendant votre tour, le bouton montre votre personnage de jeu et pendant les tours de vos opposants, leurs visages. Observez combien l'approvisionnement en vivres a changé au début du tour suivant.

PRODUCTION

Vous pouvez maintenant commencer à produire des armées. Dans le panneau de vue de la cité, l'écran du menu Production a des contours verts. Il montre l'élément de production en cours, la qualité de l'élément et la progression de la production. Cliquez sur l'élément de production en cours : ce doit être une unité d'infanterie légère. Un menu s'affiche et présente les autres éléments que vous pouvez produire, c'est-à-dire au stade actuel une unité de colons, un marché et un atelier. Des bâtiments supplémentaires apparaissent



dans ce menu quand les niveaux de **connaissance** requis sont atteints. Parallèlement, de nouveaux types d'unités apparaissent quand certains bâtiments sont construits.

Cliquez sur l'icône d'unité d'infanterie légère pour la faire apparaître dans le menu Production. Votre cité commence immédiatement à produire cet élément à l'aide des ouvriers et des ressources disponibles. Etant donné que tous vos ouvriers sont actuellement affectés à l'approvisionnement en vivres, vous devez régler le paramétrage de la barre à coulisses.

Déplacez la coulisse gauche vers la gauche en cliquant dessus et en faisant glisser votre souris vers la gauche. Continuez jusqu'à voir disparaître les icônes de gaspillage en rouge, en laissant autant d'icônes vertes d'excédent de vivres que possible. Normalement, une ou plusieurs icônes représentant un livre doivent s'afficher dans l'écran de recherche aux contours jaunes pour indiquer que vous produisez maintenant des connaissances. A présent, déplacez la coulisse médiane vers la gauche, jusqu'à voir apparaître une ou plusieurs icônes représentant une pierre sur fond rouge dans l'écran de production et de ressources, aux contours rouges. Ces icônes signifient que vos ouvriers ont besoin de minerai, ou de ressources, pour produire l'élément sélectionné. Déplacez la coulisse droite vers la gauche jusqu'à allonger au maximum le diagramme à barres vert qui indique l'état de la production. Il se peut que vous deviez aussi déplacer la coulisse médiane plus à gauche, pour affecter davantage d'ouvriers à la construction de l'élément. Les ouvriers sont



symbolisés par des icônes de marteaux ; un marteau sur fond rouge traduit un manque d'ouvriers. Ensuite, la capacité de production de votre cité se trouvera à son niveau le plus élevé.

Cliquez sur le bouton Fin de tour. Vous remarquerez qu'une partie de la barre horizontale est devenue violette. La section violette indique la proportion d'éléments déjà produits. La section verte indique la quantité qui sera produite pendant ce tour. Continuez de cliquer sur le bouton Fin de tour jusqu'à ce qu'une unité d'infanterie légère soit produite. Cette unité apparaîtra à gauche de l'académie. Quand votre cité aura réalisé la production d'une unité, elle commencera automatiquement à en produire une autre du même acabit, à moins que vous ne modifiez l'élément de production. Pour l'heure, ne procédez à aucune modification.

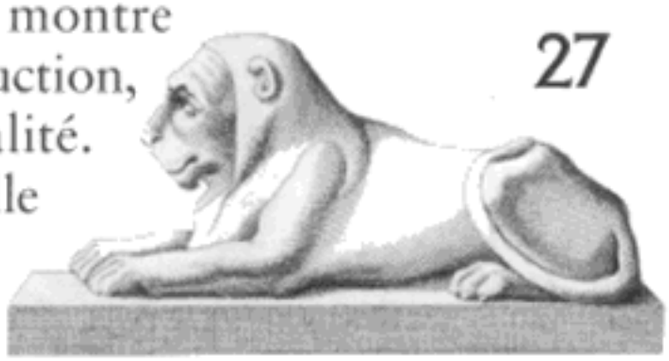
Il faut souligner que lorsqu'une armée réside dans votre cité, une ou plusieurs icônes représentant les vivres mangés par l'armée, s'affichent dans l'écran d'approvisionnement en vivres. Cette icône ressemble à une assiette avec une épée en arrière-plan. Une armée résidente présente des avantages, mais la cité doit travailler plus durement pour la nourrir. Quand une armée est à l'extérieur d'une cité, elle recherche elle-même ses vivres. L'approvisionnement en vivres par l'armée est décrit dans la section Approvisionnement en vivres du chapitre Vue de la carte de défilement.



EXPLORATION

Rendez-vous dans la carte de défilement. L'icône de bouclier à côté de votre cité signifie que cette dernière dispose d'une unité résidente. Une surbrillance autour d'une armée ou d'une cité indique qu'un événement - accroissement de la population ou perte de troupes - s'est produit. Placez votre pointeur sur l'armée ou la cité concernée pour appeler une bulle d'aide qui vous expliquera ce qui s'est passé. Pour faire disparaître la surbrillance, cliquez sur la cité ou l'armée. Sinon, elle disparaîtra automatiquement quand vous achèverez votre tour.

Les informations du panneau de la carte de défilement appartiennent maintenant à votre cité, celle actuellement sélectionnée. Près de l'écran des boutons d'action se trouvent cinq autres panneaux. Celui situé à l'extrémité gauche montre l'approvisionnement en vivres, la santé et le moral de la cité, ainsi que l'affinité de la cité pour son propriétaire. L'affinité de la cité est décrite dans la section Population du chapitre Vue de la cité. L'écran suivant affiche le type de l'armée résidente dans la cité, ainsi que son approvisionnement en vivres. L'écran suivant dispose d'un diagramme à barres montrant les progrès de la recherche dans les cinq domaines de la connaissance. La recherche et la connaissance sont brièvement exposées plus loin dans le présent didacticiel. L'écran le plus à droite montre l'élément en cours de production, sa progression et sa qualité. L'écran en bas affiche la taille de la population de la cité.



Il est temps de commencer à explorer la carte masquée. Cliquez sur l'écran du panneau qui affiche le type d'armée résidente et son approvisionnement en vivres. L'armée apparaît au sommet de la cité. Cliquez sur un point extérieur à la cité dans la direction de votre choix (mais pas dans l'eau). L'armée se déplace vers ce point. Continuez de faire avancer l'armée en cliquant sur des points de même direction. La carte se découvre à mesure que l'armée la traverse.

Vous pouvez également déplacer une armée en cliquant dessus, en maintenant le bouton de la souris enfoncé et en faisant glisser l'armée sur la carte à l'aide de la souris. Quand vous bougez la souris, des flèches rouges apparaissent, indiquant la route que l'armée va emprunter. Si vous relâchez le bouton de la souris, l'armée prend cette route, et les flèches disparaissent.

Les armées ne peuvent couvrir qu'une distance limitée par tour. Une barre brun-vert au bas du panneau de la carte de défilement illustre la marge de manoeuvre de l'armée.

Retournez à la vue de la cité en cliquant deux fois sur votre cité. Maintenant que votre armée a quitté la cité, les vivres doivent être plus importants. Une fois de plus, continuez de cliquer sur le bouton Fin de tour jusqu'à ce qu'une seconde armée apparaisse dans votre cité. Si besoin est, réglez le paramétrage de la barre à coulisses pendant ces tours. Quand une seconde armée apparaîtra, retournez dans la carte de défilement et déplacez votre armée dans une direction autre que la première.



Quand une nouvelle armée est sélectionnée, des informations la concernant s'affichent sur le panneau de la carte de défilement. Retournez à présent dans la vue de la cité. Produisez une unité d'infanterie légère supplémentaire. Vous allez ajouter cette unité à l'une de vos armées présentes sur la carte de défilement. Quand l'unité apparaît dans la cité, rendez-vous sur la carte de défilement et cliquez une fois en dehors de la cité dans la direction de l'une de vos armées. Cliquez maintenant sur l'unité et faites-la glisser au-dessus de l'armée. Si l'armée réceptrice est trop éloignée, l'unité devra peut-être attendre un autre tour avant de pouvoir la rejoindre. Les deux unités de l'armée sont à présent représentées sur la carte par une icône. N'oubliez pas que le nombre et le type d'unités d'une armée sont indiqués dans le panneau de la carte de défilement.

VUE DE LA CARTE DU MONDE

Vous disposez maintenant d'une cité et de deux armées ; vous avez exploré davantage la vue de la carte cachée. Rejoignez un instant la vue de la carte du monde. Pour ce faire, cliquez sur le bouton Afficher la carte du monde sur le panneau de boutons à droite. La vue de la carte du monde est une vue plein écran de l'ensemble du monde du jeu. Cette vue apparaît également dans une petite fenêtre à gauche du panneau de la carte de défilement. Les icônes en surbrillance sur la carte du monde représentent vos cités et vos armées. Les icônes représentant les autres joueurs apparaissent lorsque leurs cités et leurs



armées se trouvent dans la région visible du jeu. Vous pouvez vous rendre dans la carte du monde pendant le tour des autres joueurs pour observer où leurs armées évoluent.

Comme dans la vue de la carte de défilement, un panneau au bas de la vue de la carte du monde affiche des informations sur l'armée ou la cité en cours de sélection.

Retournez à la vue de la carte de défilement en cliquant sur le bouton Afficher la carte. Pour ce faire, vous pouvez également cliquer deux fois n'importe où dans la carte du monde ; la carte de défilement sera focalisée sur le point où vous aurez cliqué.

RECHERCHE

Pendant le tour présent, déplacez vos armées aussi loin que possible. Une fois le tour achevé, retournez dans la vue de la cité. Maintenant, il faut mettre l'accent sur la recherche, afin que des bâtiments supplémentaires soient disponibles dans votre menu Production. Modifiez le réglage de la barre à coulisses, de sorte que les ouvriers soient équitablement répartis entre la recherche et un approvisionnement en vivres suffisant. Cette action fait apparaître de nouvelles icônes dans l'écran de la recherche. Peu importe l'élément de production en cours, puisque la production et l'approvisionnement en vivres sont virtuellement interrompus.



Cliquez sur l'académie. Au centre des trois écrans qui s'affichent, un diagramme à

barres indique les progrès de la recherche dans les cinq domaines de la connaissance. L'académie est décrite dans la section Bâtiments du chapitre Vue de la cité. Recherche et connaissance sont décrites dans les chapitres Vue de la cité et Recherche. Les progrès dans ce domaine sont incontestables, mais insuffisants pour que de nouveaux éléments s'affichent dans le menu Production. Une annonce dans la vue de la carte de défilement vous préviendra lorsqu'un nouveau bâtiment ou une nouvelle unité deviendra disponible.

Entre-temps, continuez de déplacer vos armées sur la carte de défilement. N'oubliez pas que pendant leurs périples, vos armées peuvent affronter des dangers tels que des catastrophes naturelles et des assauts de la part des armées adverses. Vous devrez peut-être interrompre les efforts de recherche dans votre cité pour produire davantage d'armées. De son côté, votre cité peut être victime de quelque événement néfaste. Peut-être devrez-vous cesser la recherche pour remédier aux conséquences de l'événement. L'un des points capitaux dans ce jeu est de savoir doser avec précision la part de recherche et de production à effectuer, et à quel moment. Etant donné vos ressources limitées, vous devez décider si le moment est venu de produire une nouvelle unité à exploiter tout de suite - ou un bâtiment qui pourra vous aider à produire de nouvelles unités au tour suivant.

Enfin, de nouveaux éléments s'affichent dans votre menu Production. Cliquez sur l'un d'eux et il apparaît dans l'écran du menu Production. La cons-



truction de plusieurs bâtiments vous permet de produire de nouvelles unités. Par exemple, si vous construisez une caserne, vous pourrez enfin créer une infanterie moyenne. N'oubliez pas de régler les paramètres de la barre à coulisses pour disposer des ouvriers et ressources requis par la construction de l'élément.

POURSUITE DU JEU

Vous connaissez maintenant les principes du jeu : construire et gérer des cités, produire des armées, explorer la carte cachée, et faire de la recherche permettant d'améliorer vos cités et vos armées. Le dernier aspect primordial du jeu - le combat - est décrit dans la section Combat et conquête de cité du chapitre Vue de la carte de défilement. Vous pouvez poursuivre la partie en cours dans l'orientation de votre choix. Sachez simplement que vous devrez assez vite produire une nouvelle unité de colons et la déplacer vers un site de la carte pour édifier votre prochaine cité.

Quand vous disposerez de quelques cités florissantes, vous pourrez commencer à constituer votre empire !



3. CULTURES DES JOUEURS

Le jeu repose en grande partie sur les différences de cultures entre joueurs. Essayez d'imaginer votre réaction, si vous découvriez les cités d'une mystérieuse et lointaine contrée jusqu'alors inconnue... Votre émerveillement devant les différences et richesses de culture, qu'elle s'exprime par l'architecture, la musique et la société...

LES GRECS

La passion des Grecs pour la logique a constitué le fondement de la culture occidentale, via les concepts mathématiques des Pythagoriciens et le profond réalisme des Platoniciens. Enracinés dans une tradition martiale profondément stoïque, les hoplites spartiates, étaient respectés et craints dans toutes les contrées du monde connu. La société grecque prospérait sur une péninsule arborée, cernée par un lacis inextricable de splendides îlots méditerranéens. Le style architectural se caractérisait par un classicisme formel, adouci par des toits voûtés et d'élégantes structures de colonnes.

Dans ce jeu, les colonies grecques commencent par des connaissances générales, en raison de leur amour de la logique et des mathématiques, ainsi que des connaissances martiales, qui reflètent leur grande compétence en matière de guerre. Les connaissances générales sont indispensables pour édifier la plupart des bâtiments qui ne sont pas disponibles au démarrage et s'avèrent très utile pour approvisionner cités et



armées en vivres. Les connaissances martiales améliorent la qualité des troupes et permettent de construire des bâtiments militaires, tels que les casernes et les murs de la cité. En Grèce, les infanteries moyennes et lourdes offrent une défense et une attaque nettement supérieures à celles des autres cultures. Pour implanter leurs cités, les Grecs recherchent plutôt les forêts et les côtes.

Dans le jeu, les merveilles grecques s'inspirent du légendaire Colosse de Rhodes. Elles requièrent donc une bonne mesure de connaissances générales, techniques et martiales.

LES EGYPTIENS

Les Egyptiens ont d'intenses croyances spirituelles, et des capacités d'ingénierie stupéfiantes : on leur doit certaines des plus magnifiques structures que le monde ait jamais connues, notamment la Pyramide de Gizeh et le Grand Sphinx. Leurs conducteurs de chars glaçaient d'épouvante ceux qui devaient mourir sous leurs roues et pendant des siècles, leurs galères semèrent la terreur en Méditerranée du Sud et au-delà. Les cités égyptiennes étaient sises dans les terres arides de l'Afrique du Nord, principalement dans la vallée du Nil, mais le royaume du pharaon s'étendait bien au-delà. L'architecture en terrasse des Egyptiens reflète le climat désertique dans lequel ils vivaient et leur musique avait la douce sonorité des mélodies orientales.



Les cités égyptiennes commencent par des connaissances spirituelles et techniques, qui traduisent l'intense croyance spirituelle de ce peuple, et ses capacités

architecturales. Les connaissances spirituelles favorisent l'affinité et le moral, ainsi que l'approvisionnement en vivres. Les connaissances techniques permettent de bâtir des édifices fonctionnels, tels que l'atelier et les murs de la cité.

Les merveilles égyptiennes que sont les pyramides requièrent une pleine mesure de connaissances générales, spirituelles et techniques.

LES INDIENS

Carrefour du monde, l'Inde absorbait les influences orientales comme occidentales.

Dans certaines sciences, telles que l'astronomie et les mathématiques, les Indiens de la dynastie des Guptas étaient aussi avancés que leurs semblables grecs et chinois. Ils avaient un excellent calendrier, et furent parmi les premiers à adopter le système de numération arabe, avec des chiffres de 1 à 9 au lieu des nombres romains. Les Indiens furent aussi parmi les premiers à découvrir le zéro.

Leur architecture est complexe. Les cités indiennes commencent avec des connaissances spirituelles, soulignant leur nature intensément spirituelle. Les connaissances spirituelles favorisent l'approvisionnement en vivres et une bonne structure politique.
Le peuple indien dispose d'une infanterie légère de qualité.

LES MÉSOPOTAMIENS

La Mésopotamie fut la source de la civilisation occidentale,



qui s'épanouit dans le croissant fertile, entre le Tigre et l'Euphrate. Le négoce se développa par nécessité, car la terre, fertile en céréales, était pauvre pour le reste. L'agriculture permit au peuple mésopotamien de produire assez de vivres, sans que toute la population soit employée dans les champs ; de cette façon, certains Mésopotamiens purent se consacrer à la culture et à la technologie. Le système politique babylonien fut le premier système politique réellement organisé. Les navires des marchands phéniciens créèrent le premier empire commercial en Méditerranée et au-delà.

Les cités mésopotamiennes commencent par des connaissances techniques, car ce peuple maîtrisait bien la mécanique. Les connaissances techniques favorisent la création de bâtiments fonctionnels tels que l'atelier et les murs de la cité, et permettent de construire des routes.

Dans le jeu, les Mésopotamiens disposent d'une infanterie légère efficace et d'une flotte légère de qualité, car dans leur histoire, le transport maritime tient une grande place.

Les merveilles mésopotamiennes sont les Jardins suspendus, inspirés des légendaires Jardins suspendus de Babylone, et requièrent une pleine mesure de connaissances spirituelles, techniques et médicales.

LES CHINOIS



La culture chinoise s'étend sur cinq millénaires. Contrairement aux préjugés de certains Occidentaux, ce peuple développa lui-même la plupart des éléments de sa

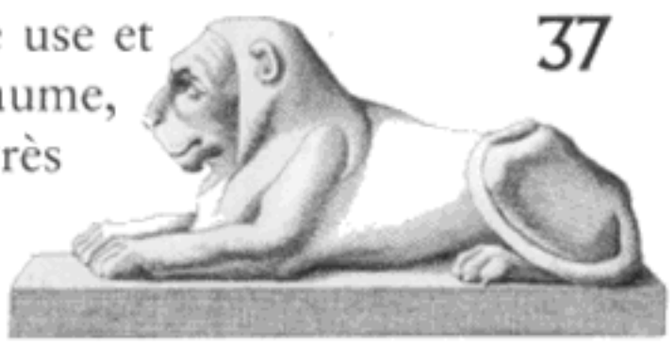
civilisation, notamment les techniques d'agriculture et l'écriture. Ses rois étaient des seigneurs de guerre qui mettaient en conflit des nations naissantes. Cette civilisation comptait aussi des prêtres qui observaient les rituels destinés à obtenir les faveurs des dieux. A partir de bronze coulé, ses artisans fabriquaient des pots à trois pieds ornementés, probablement destinés à un usage religieux. D'autres travaillaient à tisser la soie, à graver la pierre et à la poterie.

Les cités chinoises commencent avec quelques connaissances médicales et martiales, car ce peuple savait guérir mais avait aussi l'esprit guerrier. Les connaissances médicales améliorent la santé des cités et armées, tandis que les connaissances martiales offrent une meilleure qualité de troupes ainsi que des bâtiments d'allure martiale, comme une caserne ou l'atelier d'un forgeron.

Dans ce jeu, les Chinois disposent de troupes de cavalerie lourde très puissantes.

LES CELTES

Les Celtes étaient implantés au Nord de l'Europe, lançant des assauts ponctuels dans tout le continent européen. Les mystères de la tradition celte traversent toutes les cultures européennes. Pour cette raison, s'ils sont présents dans ce jeu, c'est moins pour glorifier un empire réel que pour tenter de l'imaginer : à quoi auraient ressemblé ses grandes cités et ou ses technologies ? L'architecture use et abuse de la pierre et du chaume, et les temples celtes sont très raffinés.



Les cités celtes commencent par les connaissances martiales, pour mettre l'accent sur leur esprit extrêmement combatif. Ce type de connaissances favorise des troupes de qualité et des bâtiments de nature martiale, tels qu'une caserne ou l'atelier d'un forgeron. Les Celtes ont l'une des plus efficaces infanteries du jeu, et une flotte légère fiable. Ils préfèrent s'installer en forêt, en montagne et sur les côtes.

La merveille celte se fonde sur Stonehenge, et sur les autres monuments de pierres dressées trouvés dans les îles britanniques. Elle requiert une pleine mesure de connaissances spirituelles, techniques et martiales.

Au niveau du jeu, les cultures qui disposent de deux forces de recherche sont légèrement avantagées par rapport aux autres pour construire de nouvelles unités. De leur côté, les cultures moins favorisées en recherche ont des troupes légères plus efficaces.

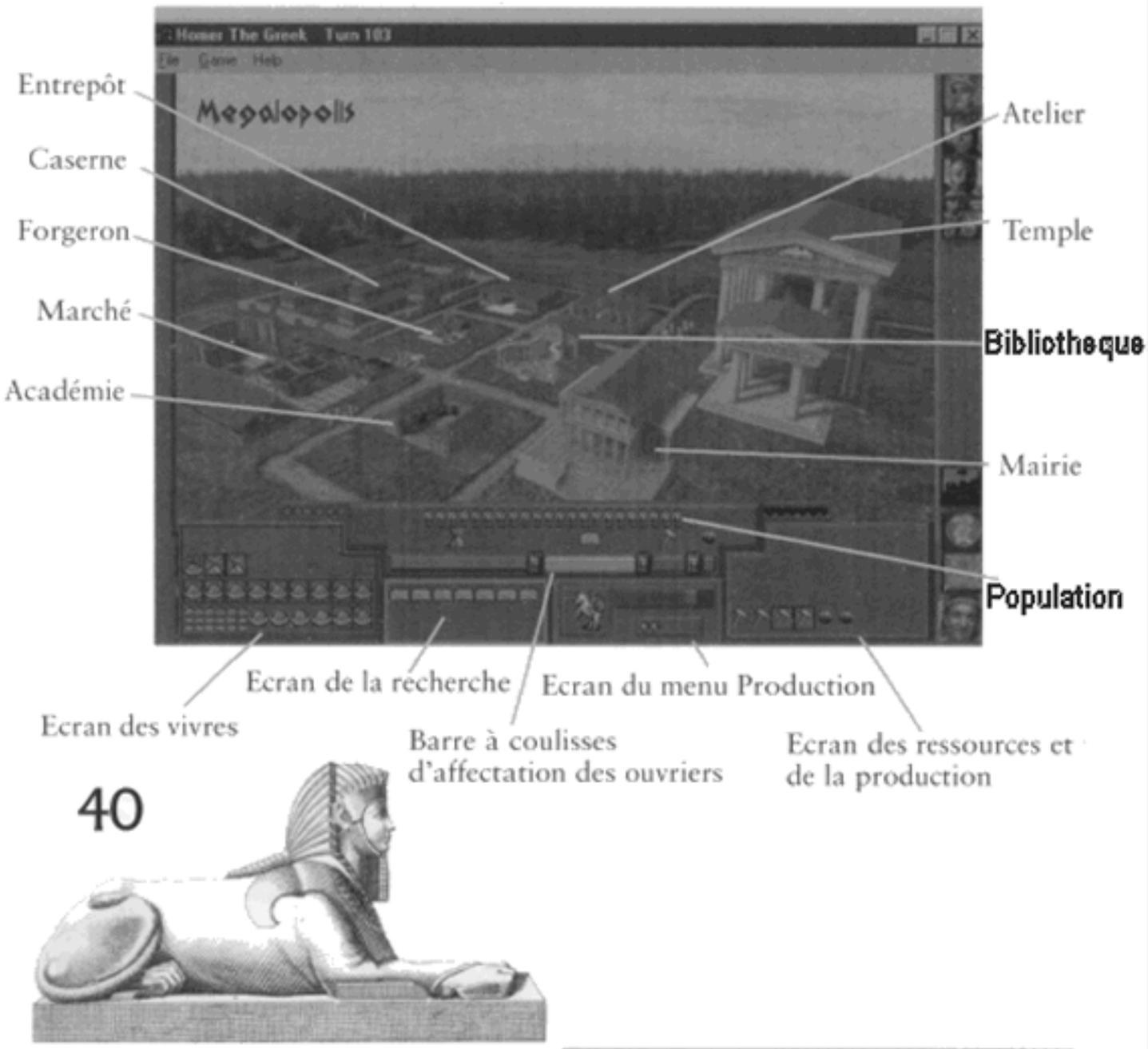


4. VUE DE LA CITÉ

CITÉS

Un empire se compose d'un certain nombre de cités, et sa force dépend de l'administration de ces cités. Pendant les phases du jeu initiales et intermédiaires, les cités requièrent la gestion et l'établissement de certains types de bâtiments, tels que les ateliers et les temples, pour

Une cité grecque



produire des unités clés et entretenir la population. Les cités doivent au bout du compte atteindre un niveau d'autosuffisance après quoi, elles ne requièrent presque aucune attention.

Les cités sont des centres de production, de commerce et de recherche. Elles abritent une population et des bâtiments et peuvent inclure une armée résidente. Les cités varient en taille, du village à la grande agglomération, en fonction de leur population, ainsi que du nombre et de la nature de leurs bâtiments.

CONSTRUCTION D'UNE CITÉ

La construction d'une cité constitue la première étape de création d'un empire. C'est aussi votre première étape dans le jeu. Au début de chaque partie, vous ne voyez sur la carte de défilement qu'une unité de colons, installée sur une minuscule parcelle de terre. Cliquez sur le bouton Colonie trouvée au bas de l'écran. Une fenêtre s'ouvre et vous demande d'entrer le nom de la ville. Saisissez le nom de votre choix et appuyez sur la touche Entrée. La **vue de la cité** remplace la vue de la carte de défilement. Vous pouvez également obtenir la vue de la cité en cliquant deux fois sur l'une de vos cités au niveau de la carte de défile-ment.

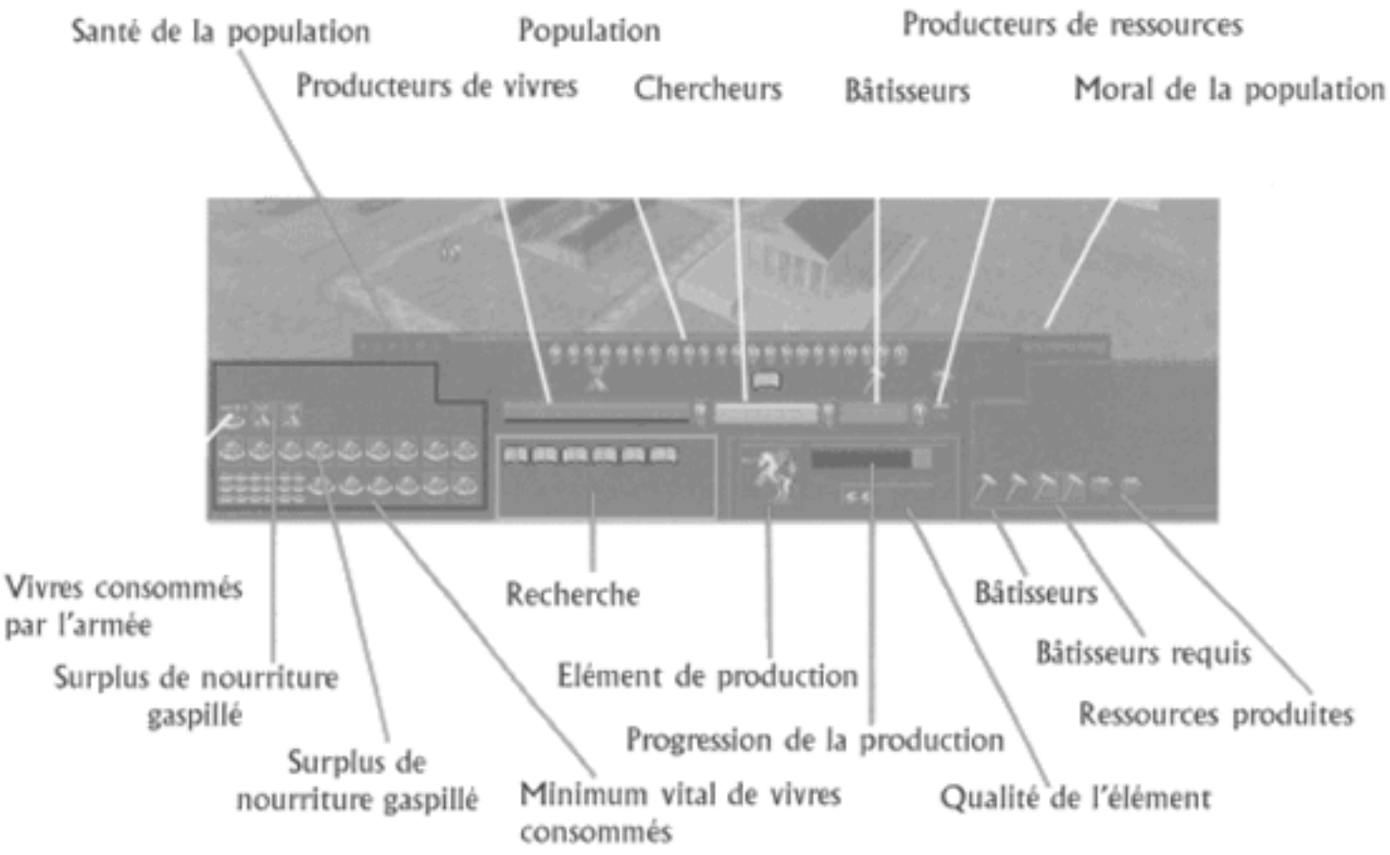
INTERFACE DE LA VUE DE LA CITÉ

La vue de la cité vous offre le tableau panoramique d'une cité sélectionnée, avec le nom de la cité à l'angle supérieur



gauche de l'écran. Les nouvelles cités ne comprennent que deux bâtiments : une académie et une mairie. Les bâtiments sont évoqués dans la section Bâtiments de ce chapitre. Le paysage en arrière-plan indique le type de terrain que votre cité occupe. A gauche de l'écran, vous trouvez le panneau de boutons commun à toutes les vues du jeu. Le bouton avec une flèche en haut de l'icône de la cité est le bouton Cité suivante. En cliquant dessus, vous visualisez la cité suivante. Les autres

Panneau de la vue de la cité



boutons sont décrits dans le chapitre Vue de la carte de défilement.

Sous l'affichage panoramique, vous pouvez consulter le **panneau de la vue de la cité.**

Il vous permettra de surveiller l'approvisionnement en vivres et ressources diverses, la production (ou construction), et la recherche. Au sommet du panneau, une barre à coulisses vous aide à affecter correctement les ouvriers à l'une des quatre tâches. L'icône de chacune de ces tâches est placée au-dessus d'une section de différente couleur de la barre à coulisses. Réglez les paramètres de la barre à coulisses en cliquant sur les petits boutons représentant des hommes et en les faisant glisser le long de la barre. N'oubliez pas qu'en allouant davantage d'ouvriers à une tâche, vous diminuez leur disponibilité pour les autres activités.

Les paramètres de la barre à coulisses déterminent les informations qui s'affichent dans l'écran du panneau réservé à chaque tâche. Des icônes y indiquent les besoins en vivres et autres ressources, ainsi que la production que la cité réalisera au prochain tour. Les écrans de panneau sont décrits dans les sections de ce chapitre sur chaque tâche.

POPULATION

Au-dessus de la barre à coulisses, une rangée d'icônes représente la taille de la population d'une cité. Pendant chaque tour, la population d'une cité croît avec les naissances et diminue avec les morts liées à l'alimentation, aux maladies, à la guerre, etc.

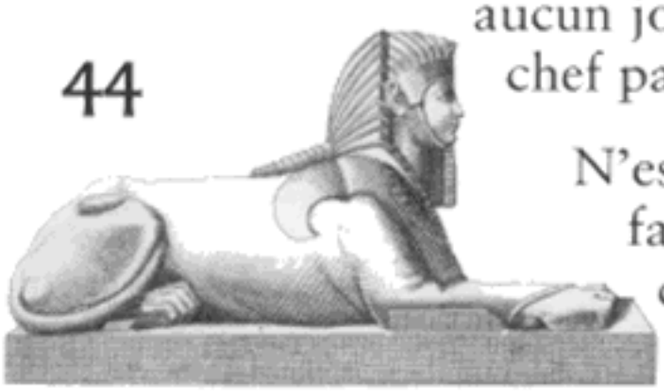
De chaque côté des icônes de population, on peut observer une rangée de symboles. Les croix rouges représentent la santé et les cœurs bleus représen-



tent le moral. Ces rangées se comportent comme des diagrammes à barres, indiquant l'amélioration ou l'aggravation de la santé et du moral au sein d'une population. La santé dépend de la quantité de vivres et du contact avec les armées en déplacement, susceptibles d'apporter des germes de maladies. Le moral est affecté par un certain nombre de facteurs. Parmi eux, on peut citer la famine, la maladie, les attaques par des unités ennemies, le nombre de troupes résidant dans la cité (qui nuit au moral mais assure la paix), le commerce, etc.

La population d'une cité donnée a un certain degré d'affinité pour chaque joueur. L'affinité repose sur plusieurs paramètres, notamment les routes de philosophes et de marchands (commerce) entre la cité et celles des autres civilisations. Il faut également inclure la création de bâtiments culturels comme les temples et les bibliothèques, par le joueur qui possède la cité, les troupes résidentes (qui nuisent à l'affinité pour le joueur qui possède la cité). En cliquant sur la mairie, vous appelez des écrans qui montrent l'affinité de la cité envers vous et les autres joueurs. Cette fonction est décrite ci-après.

Lorsque le moral ou l'affinité d'une cité pour le joueur propriétaire est au plus bas, elle peut procéder de deux façons : soit devenir renégate, c'est-à-dire affiliée à aucun joueur, soit se choisir un autre chef parmi les joueurs.



N'est pas renégate qui veut : il faut que la population de la cité dépasse largement en

nombre ses troupes résidentes. Dans ce cas, les citoyens peuvent expulser ou détruire toutes les troupes résidentes. Par ailleurs, la cité doit rompre tout lien de nature commerciale ou philosophique avec son propriétaire, mais pas avec les autres joueurs.

Pour qu'une cité se choisisse un nouveau chef, plusieurs conditions sont requises : elle doit être en contact avec les armées du joueur choisi et avoir pour lui une affinité au-dessus de la moyenne.

APPROVISIONNEMENT EN VIVRES

Sur le côté gauche du panneau de la vue de la cité, l'état de l'approvisionnement en vivres est affiché. Plusieurs icônes représentent les vivres frais consommés, l'excédent en vivres consommé, la pénurie en vivres, les vivres mangés par les soldats, les vivres gaspillés, les vivres stockés, les vivres destinés à l'exportation, à l'importation, etc.

Un excédent consommé a tendance à augmenter la population. C'est un facteur à ne pas oublier lorsque vous construisez une nouvelle cité. Une population croissante génère des ouvriers supplémentaires, que vous pourrez plus tard assigner à d'autres tâches.

RESSOURCES ET PRODUCTION

A droite du panneau de la vue de la cité, les niveaux de ressources et d'ouvriers disponibles pour la production sont affichés.



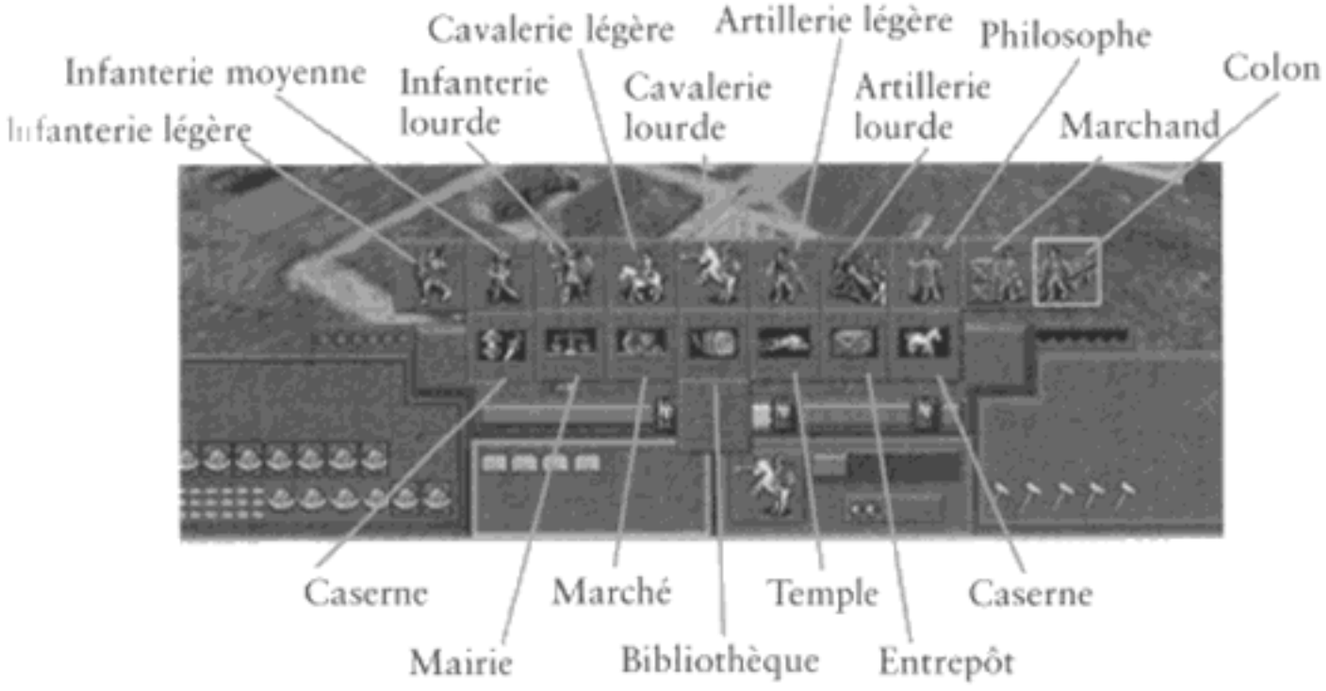
Sans matières premières et sans ouvriers pour les exploiter, vos cités ne peuvent produire ni bâtiments, ni unités. Les ressources sont symbolisées par une icône qui ressemble à une pierre. La production est représentée par une icône qui a la forme d'un marteau. Une pierre sur fond rouge traduit un besoin en ressources pour produire l'élément que vous avez sélectionné dans le **menu Production**. De la même façon, un outil sur fond rouge indique que vous avez besoin de davantage d'ouvriers pour atteindre une capacité de production optimale.

RECHERCHE

A droite de l'écran sur les vivres, des icônes "livres" indiquent le niveau de recherche. La recherche permet à une cité de produire des bâtiments, des niveaux de construction et des unités non disponibles en début de jeu. La recherche inclut cinq domaines de connaissance : les connaissances générales, les connaissances spirituelles, les connaissances techniques, les connaissances médicales et les connaissances martiales. Pour orienter la recherche vers un domaine ou l'éloigner d'un domaine, utilisez la barre Académie (voir la section Bâtiments ci-dessous). La recherche est décrite plus en détail dans le chapitre Recherche.



Ecran du menu Production



MENU PRODUCTION

Près de l'écran Recherche, l'écran du menu Production s'affiche. Il montre l'élément en cours de production. La progression de l'élément est indiquée par un diagramme à barres horizontal bicolore. La portion violette de la barre montre la quantité d'éléments produite jusqu'à présent ; la portion verte indique la quantité qui sera produite au tour suivant. L'écran contient également un graphique horizontal composé de symboles d'éclairs qui représentent la **qualité** de l'élément. La qualité d'un élément dépend de plusieurs facteurs. La qualité d'une unité militaire, par exemple, dépend en partie du niveau des connaissances martiales d'une cité.

En cliquant sur l'élément en cours de production, vous appelez un menu de tous les bâtiments et unités que votre cité est



actuellement en mesure de produire. Lorsque vous cliquez sur n'importe quel élément du menu, la cité commence à produire cet élément, en utilisant les paramètres d'ouvriers et de ressources disponibles. Le réglage de ces paramètres sur la barre à coulisses affecte la progression de cet élément.

Dans les cités récentes, le menu Production ne comprend qu'une unité d'infanterie légère, une unité de colons, un marché et un atelier. Des bâtiments supplémentaires figureront dans ce menu quand vous aurez effectué suffisamment de recherche. D'autres types d'unités - telles que les marchands, les philosophes et les unités militaires avancées - apparaîtront quand certains bâtiments auront été construits. Les bulles d'aide vous indiquent quel(s) type(s) d'unités chaque bâtiment vous permet de produire.

Quand l'élément est achevé, la cité commence à en produire un autre du même acabit, sauf si vous avez atteint le maximum de la production (par exemple si un bâtiment a atteint son plus haut niveau). Dans ce cas, vous en serez informé et le réglage de la production sera par défaut le dernier élément produit.

Vous pouvez modifier l'élément de production lorsque vous êtes dans la vue de la carte de défilement. Quand une cité est sélectionnée, cliquez sur son élément de production dans le panneau de la carte de défilement. Le menu Production s'affiche. Il vous suffit de cliquer sur un élément pour qu'il apparaisse dans le panneau et que la cité commence à le produire.



Toujours dans la vue de la carte de défilement, vous pouvez ordonner à une cité d'envoyer des unités dès leur achèvement sur un point précis de la carte. Pour ce faire, sélectionnez une cité, cliquez sur le bouton qui représente des jambes surmontées d'une flèche, puis cliquez à l'endroit de la carte où vous voulez envoyer les unités. Les unités produites par cette cité seront automatiquement dépêchées (en plusieurs tours s'il le faut) à l'endroit de votre choix. Cette fonction s'avère particulièrement précieuse dans les phases finales du jeu, quand vos cités ont atteint leur taille maximale et que votre objectif principal consiste à employer leurs unités pour conquérir des cités adverses.

BÂTIMENTS

Les bâtiments et les niveaux de construction sont créés dans le menu Production comme décrit ci-dessus. Les bâtiments peuvent avoir trois niveaux de construction. Une fois le premier niveau construit, le bâtiment ressurgit dans le menu Production dès que les niveaux de connaissance requis sont atteints.

Lorsque vous positionnez votre pointeur au-dessus d'un bâtiment ou d'un site dédié à un bâtiment, une bulle d'aide apparaît pour vous indiquer la fonction de ce bâtiment ou de ce site. Au bout d'un instant, une bulle d'aide supplémentaire s'affiche et vous explique en quoi ce bâtiment est utile à votre cité ou à votre empire, ou quel(s) type (s) d'unités vous pourrez produire après la construction de ce bâtiment. Par exemple, si vous placez votre pointeur sur le marché ou le site du



marché, des bulles d'aide affichent "MARCHE" ou "Site de MARCHE" et vous précisent que le marché favorise le commerce et vous permet de produire des marchands.

Les nouvelles cités ne comprennent que deux bâtiments de niveau 1 : une **mairie** et une **académie**. Dans une cité récente, un marché et un atelier peuvent être produits. D'autres bâtiments requièrent une recherche quelconque pour être édifiés : un **temple**, une **bibliothèque**, une **caserne**, un **atelier**, une **forge** et une **enceinte de cité**.

En cliquant sur n'importe quel bâtiment, vous obtenez des écrans d'information propres au bâtiment. L'écran de niveau de construction est commun à tous les bâtiments. Il s'affiche sur le côté droit de l'écran vers le bas.

L'écran de niveau de construction présente les types de connaissance requis pour produire chaque niveau de construction de l'édifice sélectionné. Il contient trois rangées d'icônes, une par niveau de construction. L'icône correspondant au bâtiment sélectionné se trouve à l'extrémité gauche de chaque rangée. Les autres icônes représentent les cinq domaines de connaissances : connaissances générales, connaissances spirituelles, connaissances techniques, connaissances médicales et connaissances martiales. Une icône de bâtiment grisée signifie que ce niveau de construction n'a pas encore été atteint. Une icône de connaissance grisée signifie que vous devez accentuer la recherche vers ce type de connaissance avant de pouvoir commencer la construction.



Les bâtiments qui revêtent une importance particulière sont l'académie, l'atelier et la mairie.

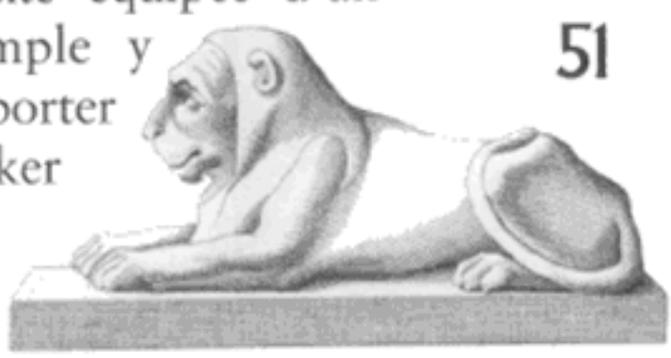
ACADÉMIE

L'académie est le lieu où s'exerce la recherche. Ce bâtiment vous permet de produire des philosophes et vous procure un certain niveau dans chaque domaine de connaissance. En cliquant sur l'académie, vous voyez s'afficher deux écrans à droite de l'écran principal, outre l'écran de niveau de construction. L'écran en haut de l'écran principal contient une barre à coulisses qui vous permet de régler l'affectation de chercheurs aux cinq domaines de connaissance. Les icônes de chaque domaine de connaissance sont placées au-dessus de sections de différentes couleurs de la barre à coulisses. Pour procéder au réglage, cliquez sur les petits boutons représentant des hommes et faites-les glisser le long de la barre. Au-dessus de la barre à coulisses, une rangée d'icônes représente la proportion d'habitants de la cité consacrés à la recherche.

Sous l'écran de la barre à coulisses, un panneau avec des diagrammes à barres indique la part de recherche effectuée dans chaque domaine de connaissance.

ENTREPÔT

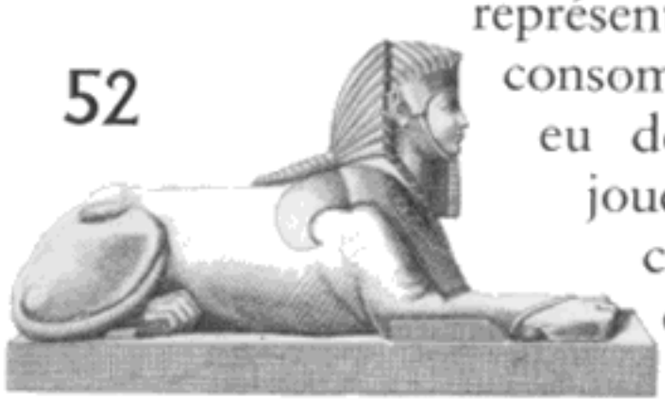
Dans l'entrepôt, vous pouvez stocker vivres et ressources, et vous contrôlez l'importation et l'exportation. L'entrepôt améliore considérablement le commerce. Les marchands arrivant ou partant d'une cité équipée d'un entrepôt peuvent par exemple y prendre des vivres pour les exporter vers une autre cité, ou y stocker des vivres importés.



Quand vous cliquez sur l'entrepôt, une image s'affiche en haut de l'écran pour chaque niveau construit. Chaque image se compose d'une icône montrant la quantité de vivres et de ressources stockés dans chaque niveau de l'entrepôt. Chaque image propose aussi quatre boutons ; de gauche à droite, ces boutons vous permettent de stocker des vivres, de stocker des ressources, de bloquer les exportations et de bloquer les importations. Deux autres boutons vous permettent de perfectionner vos techniques commerciales : quand vous établissez des routes de marchands, ces derniers procéderont automatiquement à l'importation ou exportation vers une cité, sauf si vous recourez aux boutons de verrouillage de ces activités.

MAIRIE

La mairie est l'endroit où vous pouvez surveiller votre degré de popularité, et celui de vos rivaux. Si vous cliquez sur la mairie, vous appelez une ou plusieurs fenêtres de "notation" avec le dessin des personnages des joueurs. La fenêtre à gauche de l'écran contient un diagramme à barres montrant comment vos sujets se portent sous votre houlette. La barre est de couleur verte, rouge ou jaune, selon qu'ils sont heureux, malheureux, ou entre les deux. Des rangées d'icônes précisent les raisons de cet état de fait pour un tour donné. Par exemple si vos sujets sont satisfaits parce qu'ils sont bien nourris, des icônes représentant un excédent de vivres consommé apparaissent. Si la cité a eu des contacts avec un autre joueur, une fenêtre de notation concernant ce joueur s'affiche également.



5. VUE DE LA CARTE DE DÉFILEMENT

CARTE DE DÉFILEMENT

C'est principalement sur la carte de défilement que le jeu se déroule. En effet, vous pouvez bâtir des cités, cultiver la terre, déplacer des armées ou lancer des attaques à partir de cette carte. La vue de la carte de défilement est simplement la vue en gros plan d'une région du monde dans lequel se déroule le jeu.

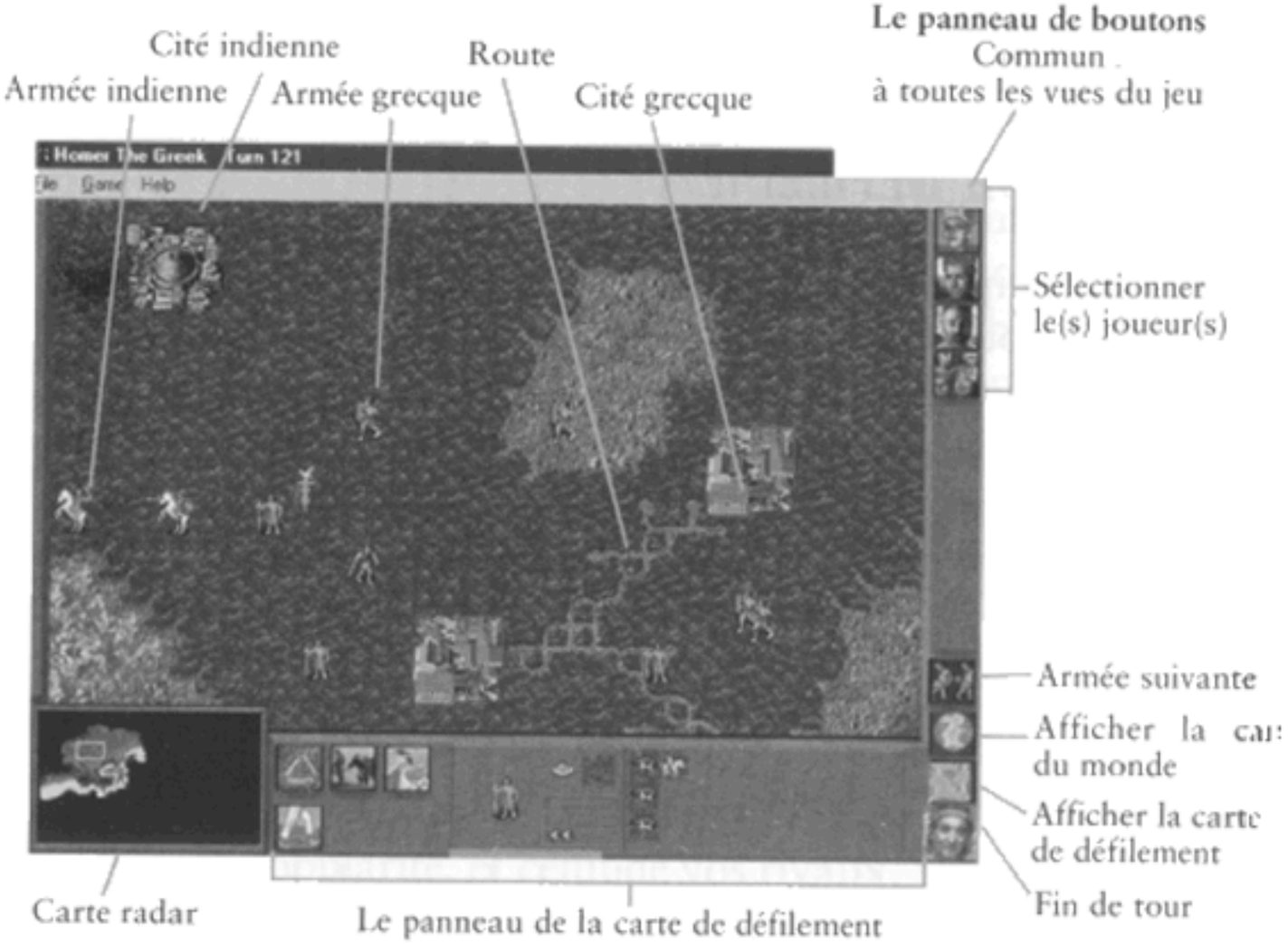
**Remarque* : le terme "armées" ne désigne pas uniquement les unités militaires. Il s'applique à l'ensemble des unités, c'est-à-dire aux philosophes, aux marchands et aux colons.

Dans la partie inférieure gauche de la vue de la carte de défilement se trouve la carte radar. Celle-ci affiche une vue réduite du monde du jeu. Elle comporte en outre un rectangle correspondant à la partie du monde qui est centrée et agrandie sur la carte de défilement. Au fur et à mesure que vous découvrez la carte masquée, la carte radar vous permet de visualiser les parties du monde qui ne figurent pas sur la vue de la carte de défilement.

Pour faire défiler les différentes régions du monde du jeu, déplacez le pointeur de la souris vers un côté de l'écran (par exemple, si vous voulez visualiser les régions qui se trouvent à gauche, déplacez le pointeur vers le côté gauche de l'écran). Le pointeur

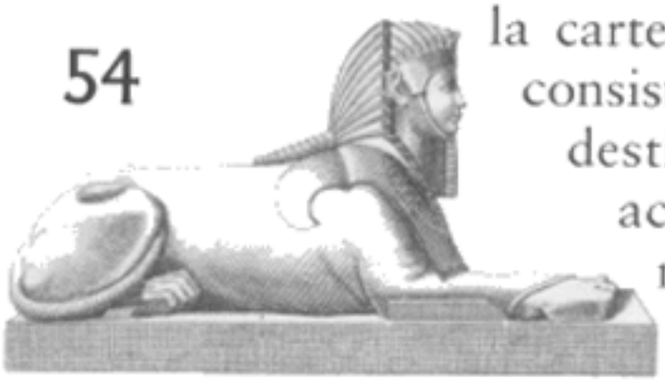


Vue de la carte de défilement



prend alors la forme d'une flèche. Enfoncez le bouton droit de la souris pour déclencher le défilement dans la direction indiquée et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que la région du monde à visualiser soit centrée à l'écran. Vous pouvez également cliquer sur la carte radar pour atteindre directement la région de votre choix.

Il existe plusieurs façons de déplacer des armées sur la carte de défilement. L'une d'elles consiste à cliquer sur un point de destination. Si le point est accessible, l'armée sélectionnée y est transférée ; sinon,



l'armée est déplacée aussi loin que possible dans la direction du point. Vous pouvez également déplacer une armée en cliquant dessus, puis en la faisant glisser aussi loin que possible. La marge de manoeuvre d'une armée par tour de jeu est égale à celle de l'unité la plus lente parmi toutes les unités qui la constituent. Par exemple, si une armée est composée d'unités de cavalerie ainsi que d'unités d'infanterie légère, elle ne peut se déplacer qu'à la vitesse de ces dernières. A l'écran, la marge de manœuvre d'une armée est indiquée par une barre de couleur brun-vert située dans le bas du panneau de la carte de défilement.

D'autres modes de déplacement des armées sont présentés dans la section Boutons d'action du présent chapitre (ci-après).

PANNEAU DE BOUTONS

Sur le côté droit de la carte de défilement se trouve un panneau de boutons commun à l'ensemble des vues du jeu. Chaque bouton est présenté dans une bulle d'aide. Dans la partie supérieure de ce panneau figurent jusqu'à trois boutons Sélectionner le joueur qui correspondent à vos adversaires. Un bouton Sélectionner tous les joueurs est également disponible à partir de deux adversaires. Lorsque vous cliquez sur un bouton Sélectionner le joueur, vous pouvez transmettre des messages au joueur concerné ou en recevoir de ce dernier. Pour en savoir plus sur l'échange de messages, reportez-vous à la section Diplomatie du chapitre Construction de votre empire.



Si vous jouez contre des adversaires électroniques, vous ne pouvez pas leur transmettre des messages tant que vous n'êtes pas entré en contact avec leurs armées ou leurs cités dans le cadre de guerres ou d'échanges commerciaux, par exemple. Avant cela, les boutons correspondant à ces adversaires sont en effet grisés. Si vous jouez contre des adversaires humains en revanche, vous pouvez toujours échanger des messages avec ceux-ci.

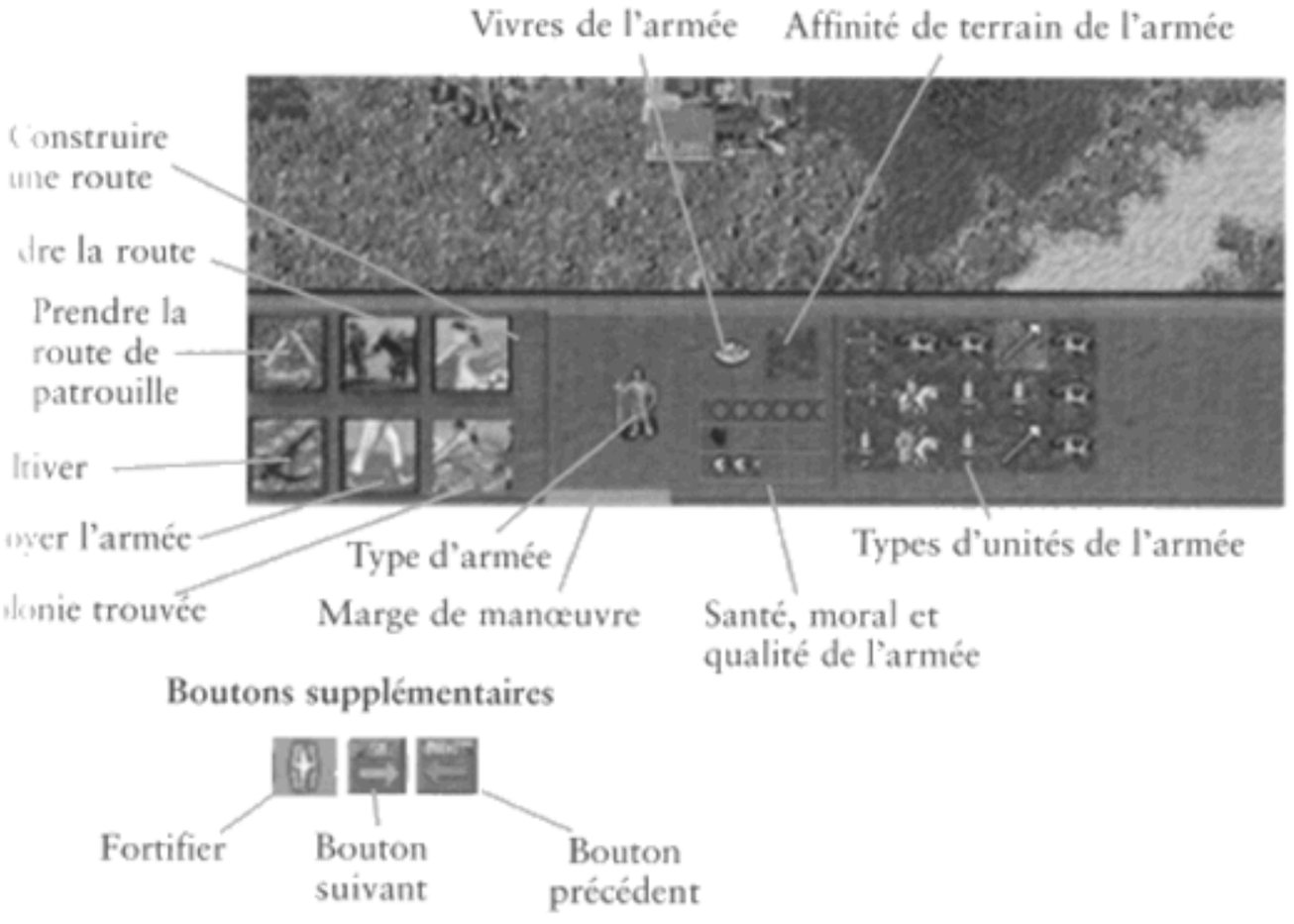
D'autres boutons sont disponibles dans la partie inférieure du panneau de boutons : Armée suivante, pour passer à l'armée suivante lorsqu'une armée a été sélectionnée, Cité suivante, pour passer d'une cité à une autre, Afficher la carte, pour obtenir la vue de la carte de défilement depuis la vue d'une cité, et Afficher la carte du monde, pour obtenir la vue de la carte du monde, c'est-à-dire une vue plein écran du monde du jeu. Enfin, le bouton Fin de tour (affichant le visage du personnage que vous avez choisi), situé tout en bas du panneau de boutons, vous permet de mettre fin à votre tour de jeu.

PANNEAU DE LA CARTE DE DÉFILEMENT

Au-dessous de la carte de défilement figure le panneau de la carte de défilement. Dans la partie gauche de ce panneau (complètement à gauche) se trouvent des boutons d'action qui ont différentes fonctions (voir plus loin dans le chapitre). Les autres parties du panneau contiennent des écrans d'information sur la cité ou l'armée sélectionnée.

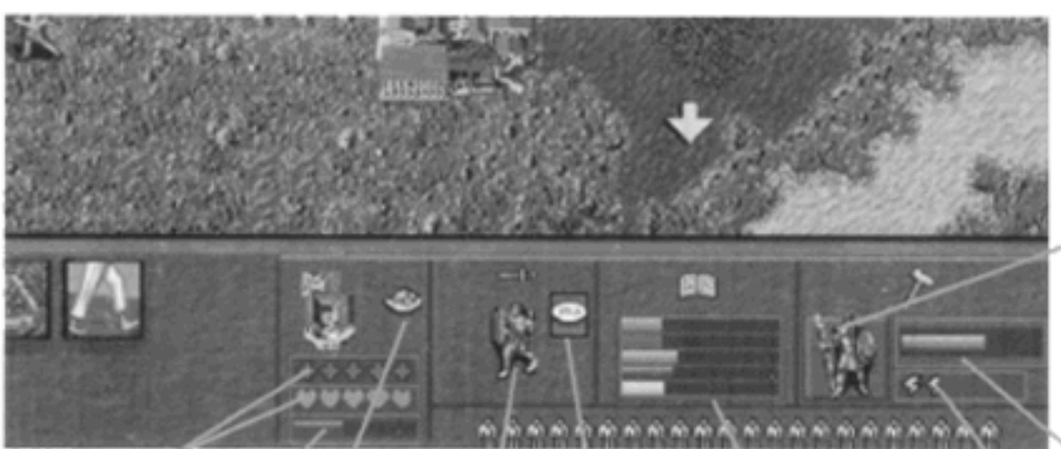


Panneau de la carte de défilement en cas de sélection d'une armée



Boutons supplémentaires

Panneau de la carte de défilement en cas de sélection d'une cité



Lorsque vous sélectionnez une armée, deux écrans d'information s'affichent :

• L'écran de droite comporte des icônes qui représentent toutes les unités de l'armée selon leur type et leur **affinité de terrain** (cette caractéristique est présentée avec d'autres caractéristiques dans la section Armées du chapitre).

• L'écran de gauche fournit les informations suivantes : type global de l'armée, affinité de terrain globale, quantité de vivres, santé, moral et qualité.

L'icône correspondant au type global de l'armée représente le type d'unité qui prédomine dans celle-ci. De même, l'icône correspondant à l'affinité de terrain globale représente le type de terrain que préfèrent la plupart des unités.

Lorsque vous sélectionnez une cité, les cinq écrans d'information suivants s'affichent (de gauche à droite) :

• la quantité de vivres, la santé et le moral de la cité, ainsi que l'affinité de celle-ci pour son propriétaire ;

• le type de l'armée résidente et la quantité de vivres dont celle-ci dispose (le cas échéant) ;

• un graphique montrant la progression de la recherche dans les cinq domaines de la connaissance ;

• l'édifice ou l'unité en cours de production dans la cité, ainsi que la progression et la qualité de l'élément concerné ;

• la population de la cité.



Pour afficher les écrans d'information sur l'armée résidente de la cité sélectionnée, cliquez

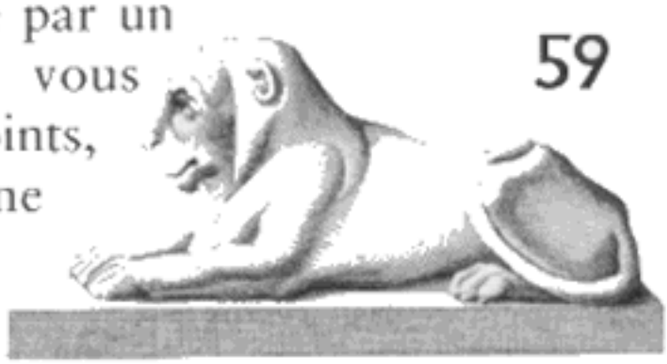
sur l'écran qui indique le type de cette armée et sa quantité de vivres.

BOUTONS D'ACTION

Dans la partie gauche du panneau de la carte de défilement se trouvent des boutons d'action qui permettent d'effectuer différentes opérations. Certains s'affichent uniquement lorsque l'armée sélectionnée comprend des unités spéciales capables d'effectuer les opérations correspondantes. Par exemple, le bouton Colonie trouvée apparaît seulement s'il existe une unité de colons dans l'armée sélectionnée.

• Envoyer l'armée — Pour envoyer l'armée sélectionnée vers une destination donnée sur la carte de défilement, cliquez sur ce bouton, puis cliquez sur le point de destination. Vous voyez apparaître brièvement des flèches rouges qui indiquent progressivement l'itinéraire de l'armée tandis que celle-ci se déplace automatiquement vers sa destination (en plusieurs tours s'il le faut).

• Prendre la route de patrouille — Pour faire prendre à l'armée sélectionnée la route de patrouille autour d'une cité, cliquez sur ce bouton, puis définissez jusqu'à cinq points de passage sur la route en cliquant aux endroits de votre choix dans le périmètre correspondant. Chaque point ainsi défini est signalé par un X rouge clignotant. Si vous définissez moins de cinq points, vous devez cliquer une nouvelle fois sur le point de



départ pour que la route soit prise en compte. L'armée suit cette route indéfiniment jusqu'à ce qu'elle reçoive une autre mission ou qu'elle rencontre l'armée d'un autre joueur.

**Note*: The above buttons are also active when a city is selected. Click on them if you want the city's newly completed units to be sent directly to a destination on the map or to be put directly on a patrol route.

**Remarque* : les deux boutons ci-dessus sont également utilisables pour une cité. Dans ce cas, ils servent à envoyer les nouvelles unités de la cité sélectionnée directement vers une destination sur la carte, ou à leur faire prendre directement la route de patrouille.

• Explorer — Pour ordonner à l'armée sélectionnée de partir en exploration, cliquez sur ce bouton. L'armée explore la région correspondante indéfiniment, sauf si vous lui donnez le contrordre de s'arrêter ou si toutes les unités qui la composent sont anéanties.

• Annuler — Pour annuler un ordre que vous avez donné à l'armée sélectionnée, cliquez sur ce bouton.

• Fortifier — Pour donner l'ordre à l'armée sélectionnée de stationner à un endroit déterminé, cliquez sur ce bouton. La fortification renforce la capacité de défense de l'armée. Elle est utile lorsque, par exemple, une cité se trouve à l'extrémité d'une péninsule. Vous pouvez alors maintenir des armées à l'autre extrémité pour protéger la péninsule contre vos ennemis.



• Construire une cité — Ce bouton est disponible uniquement en présence d'une unité de colons. Pour construire une cité, procédez comme suit : placez une unité de colons, ou une armée comportant une unité de colons, à l'endroit où vous voulez construire la cité, puis cliquez sur ce bouton ; dans la fenêtre qui apparaît, saisissez un nom de votre choix pour la nouvelle cité et appuyez sur Entrée ; la vue de la cité se substitue alors à la vue de la carte de défilement et le nom de la nouvelle cité s'affiche en haut à gauche de l'écran.

• Prendre la route — Ce bouton est disponible uniquement en présence d'une unité de philosophes ou de marchands. Pour faire prendre à l'armée sélectionnée la route qui relie deux cités, cliquez sur ce bouton, puis sur la première cité. Vous voyez apparaître brièvement des flèches rouges qui indiquent la progression de l'armée vers celle-ci. Cliquez ensuite sur la seconde cité. Des flèches rouges indiquent alors la progression de l'armée de la première cité vers la seconde. L'armée peut ainsi se déplacer automatiquement entre les deux cités afin de partager les connaissances (grâce aux philosophes) ou d'échanger des marchandises (grâce aux marchands).

• Construire une route — Pour pouvoir construire une route, il faut disposer d'une armée comportant une unité de philosophes ayant atteint un certain niveau de connaissances techniques. Si tel est le cas, il faut alors déplacer cette armée vers l'endroit où doit commencer la route, puis cliquer sur le bouton. L'icône Armée est alors remplacée par l'icône Ouvrier. La



construction s'effectue progressivement, au fil des tours de jeu.

• Cultiver — Pour pouvoir cultiver la terre, il faut disposer d'une armée comportant une unité de philosophes qui possède des connaissances spirituelles. Si tel est le cas, il faut alors déplacer cette armée vers l'endroit où doivent se faire les cultures, puis cliquer sur le bouton. L'icône Armée est alors remplacée par l'icône Ouvrier. A chaque tour de jeu sont cultivées des étendues de terre agricole. Ces étendues sont légèrement foncées sur la carte.

Les boutons Explorer, Envoyer l'armée, Prendre la route de patrouille et Prendre la route permettent tous d'effectuer des **opérations échelonnées**, c'est-à-dire des opérations automatiquement reproduites sur des tours de jeu successifs. Celles-ci sont particulièrement utiles aux stades ultérieurs du jeu, car elles garantissent l'autosuffisance de votre empire tandis que vous vous concentrez sur la conquête des empires de vos adversaires.

ARMÉES

Chaque armée peut comporter une ou plusieurs unités et celles-ci peuvent être de plusieurs types. Par exemple, une armée peut être constituée de cinq unités de cavalerie, d'une unité de philosophes et d'une unité de colons, ou bien d'une unité de marchands seulement. L'icône qui représente chaque armée indique le type



d'unité qui prédomine dans celle-ci. En outre, elle est plus ou moins grande, selon la taille de l'armée.

Pour ajouter des unités à une armée, cliquez sur les unités et faites-les glisser vers le carré représentant l'armée afin de les y déposer. De nouvelles icônes, représentant les nouvelles unités, apparaissent alors dans la partie droite du panneau de la carte de défilement (bas de l'écran). Pour retirer des unités d'une armée, sélectionnez les unités en cliquant sur les icônes qui les représentent dans le panneau, puis cliquez sur un carré de destination voisin. Les unités sont alors transférées vers ce carré.

Surveillez le **moral** et la **santé** de vos armées. Le moral dépend d'un certain nombre de facteurs tels que la santé, la victoire ou la défaite à une bataille, l'état de l'empire ou les pertes subies à la suite d'attaques récentes. Quant à la santé, elle dépend des vivres. Les armées et les cités ont toutes un moral et une santé. Lorsque vous transférez des unités entre une armée et une cité ou une autre armée, leur moral et leur santé peuvent avoir une influence sur le moral et la santé de cette dernière (et vice versa). Enfin, la qualité globale d'une armée varie selon que des unités y sont ajoutées ou en sont retirées.

VIVRES DES ARMÉES

Tout comme les habitants de vos cités, les soldats de vos armées ont besoin de se nourrir pour survivre. C'est pour cela



qu'ils ont toujours des vivres à leur disposition. Ils les obtiennent des cités lorsqu'ils sont stationnés dans celles-ci, ou ils se les procurent eux-mêmes lorsqu'ils se trouvent à l'extérieur de celles-ci. Dans une cité, la nourriture qu'une armée résidente consomme est représentée par une icône située dans le panneau de la vue de la cité. Cette icône correspond à une petite assiette surmontée d'une épée.

Dans les cités, les armées s'octroient parfois davantage de nourriture qu'il n'en faut pour le nombre d'habitants correspondant. Elles doivent en effet reconstituer leurs provisions.

En dehors des cités, les armées doivent rester à proximité de zones riches en nourriture, telles que les forêts ou les étendues d'eau, afin de pouvoir s'alimenter. Si certaines unités d'une armée ont une affinité pour le type de terrain sur lequel elles se déplacent, elles ont tendance à collecter davantage de nourriture que d'autres unités n'ayant pas la même affinité. Cela ne signifie pas pour autant qu'elles ne risquent pas de mourir de faim, mais seulement qu'elles survivront plus longtemps.

TYPES D'UNITÉS

Toutes les unités se caractérisent par un type et une qualité donnés. Le type correspond au comportement d'attaque et de défense (pour les unités militaires), ainsi qu'à l'affinité de terrain. Quant à la **qualité**, elle dépend de divers facteurs tels



que le degré d'évolution de la cité ayant produit l'unité et l'expérience de la guerre.

La production de certains types d'unités est conditionnée par la création de certains édifices dans les cités. Sur la vue d'une cité, des bulles d'aide vous indiquent les édifices et les niveaux de construction d'édifices requis pour les types d'unités à produire.

Les **unités militaires** sont adaptées à la culture du joueur. Il en existe neuf types principaux :

Infanterie légère : simples fantassins.

Infanterie moyenne : simples fantassins équipés d'une armure légère et d'armes correctes.

Infanterie lourde : fantassins équipés d'une armure lourde et d'armes correctes.

Cavalerie légère : troupes à cheval légèrement équipées.

Cavalerie lourde : troupes à cheval ou chars lourdement équipés.

Artillerie légère : fantassins équipés d'armes de tir telles que des frondes ou des arcs.

Artillerie lourde : machines lançant des projectiles lourds (catapultes).

Flotte légère : vaisseaux de transport d'unités terrestres.

Flotte lourde : vaisseaux de transport d'unités terrestres (capacités de transport supérieures à celles des vaisseaux de la flotte légère).

Une armée comportant une unité de flotte peut emprun-



ter une voie maritime. Toutefois, si les vaisseaux disponibles ne permettent pas de transporter l'armée dans sa totalité, un certain nombre d'unités restent à terre. La façon la plus simple de retirer des unités d'une flotte consiste à cliquer sur l'icône de la flotte dans le panneau de la carte de défilement, puis à éloigner les vaisseaux des troupes en les faisant glisser à l'aide de la souris (au lieu de cliquer successivement sur plusieurs unités et de les éloigner des vaisseaux).

Les **unités spéciales** sont de trois types :

Philosophes - Les philosophes contribuent à la recherche, assistent les autres unités et diffusent les connaissances dans l'empire. Leurs multiples dons en font les unités les plus puissantes. Pour pouvoir les produire, vous avez besoin d'une académie de niveau 1, ainsi que d'une certaine somme de recherche dans chaque domaine de connaissance. Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre qui leur est consacré.

Marchands - Les marchands vont de cité en cité en empruntant les routes du commerce. En outre, ils établissent des relations diplomatiques. Pour pouvoir les produire, vous avez besoin d'un marché de niveau 1. Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre Construction de votre empire.

Colons - Les colons construisent de nouvelles cités.



Au début du jeu, les seules types d'unités disponibles sont l'infanterie légère et les colons. Les autres types d'unités deviennent disponibles au fur et à mesure que vous bâtissez les édifices appropriés

EFFETS DE TERRAIN

Les performances au combat et les mouvements d'une unité sont conditionnés par le type de terrain sur lequel elle évolue. Il existe en effet six types de terrains : plat (prairies), accidenté, forestier, désertique, montagneux et aquatique.

A chaque type de terrain correspond une capacité de mouvement qui conditionne les mouvements d'une unité. Cette capacité est très limitée sur un terrain montagneux, tandis qu'elle est très grande sur un terrain plat. Aux stades ultérieurs du jeu, les routes facilitent beaucoup les mouvements, surtout en montagne, dans le désert et en forêt.

A chaque type de terrain correspond également un niveau de danger. Plus ce niveau est élevé, plus grand est le risque qu'une unité en fin de mouvement sur son terrain soit décimée par l'effet d'une force naturelle ou d'un accident. Les niveaux de danger les plus élevés se trouvent dans les déserts, en montagne et sur l'eau.

Chaque unité a une **affinité** pour son terrain naturel. Par exemple, les unités produites dans une cité située en forêt ont une affinité pour les terrains de type forestier. Lorsque l'unité évolue sur son terrain naturel, elle bénéficie d'avantages au combat, sa capacité de mouvement est grande, le niveau de danger auquel elle s'expose est faible et sa capacité à trouver de la nourriture est supérieure.

L'affinité de terrain d'une armée correspond à l'affinité de terrain qui prédomine dans celle-ci. Par exemple, si la majorité



des unités ont une affinité pour les terrains de type forestier, il en va de même pour toute l'armée.

GUERRES ET CONQUÊTE DE CITÉS

Les guerres menées dans ce jeu relèvent plutôt de l'abstrait. Pour attaquer l'armée d'un adversaire, vous devez ainsi cliquer sur l'une de vos armées et la déposer sur celle de l'adversaire. Vous entendez alors un bruit et vous voyez de la fumée, signes de la bataille en cours. Celle-ci peut se terminer immédiatement par l'anéantissement de l'armée ennemie, de votre propre armée, ou encore des deux armées. Il se peut également que les armées survivent. Lorsqu'une armée est anéantie, elle disparaît de la carte, tout simplement. Lorsqu'elle survit, elle peut avoir perdu quelques unités.

Sachez que vous pouvez connaître le nombre et le type des unités d'une armée ennemie en cliquant sur celle-ci. Il est bon de le faire avant de lancer une attaque.

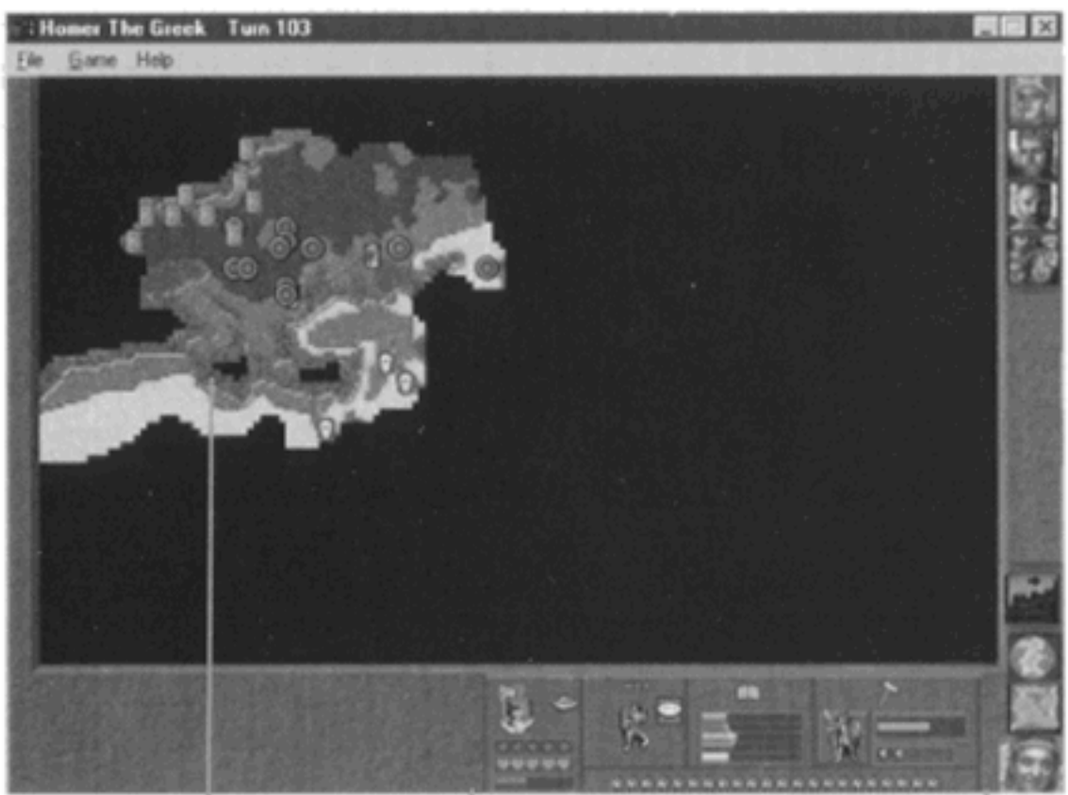
Vous pouvez également attaquer les cités de vos adversaires pour tenter de les conquérir. Vous devez alors cliquer sur l'une de vos armées et la déposer sur une cité. Une bataille s'engage entre votre armée et les habitants de la cité. Si l'étendard qui représente votre civilisation apparaît à côté de la cité, vous avez remporté la bataille et la cité fait désormais partie de votre empire. Il se peut également que votre armée soit anéantie par les habitants de la cité, ou que vous détruisiez totalement celle-ci.



6. VUE DE LA CARTE DU MONDE

Pour vous rendre dans la vue de la carte du monde, cliquez sur le bouton Afficher la carte du monde, dans le panneau à droite de l'écran. La carte du monde vous donne une vue d'ensemble de la totalité du monde du jeu. La portion du monde que vous n'avez pas encore explorée est noircie. Vous pouvez étudier la carte du monde pendant le tour des autres joueurs pour voir où leurs armées évoluent.

Vue de la carte du monde



Des icônes représentent vos cités et armées, ainsi que celles des autres joueurs dans la région visible du jeu. Les icônes de vos cités et armées sont en surbrillance. En cliquant sur l'une de ces icônes, vous obtenez des informations sur la cité ou l'armée en question. Comme dans la vue de la carte de défilement, ces informations apparaissent dans le panneau au bas de l'écran.

En cliquant deux fois n'importe où sur la carte du monde, vous retournez dans la vue de la carte de défilement, à l'endroit précis où vous avez cliqué dans la carte du monde.

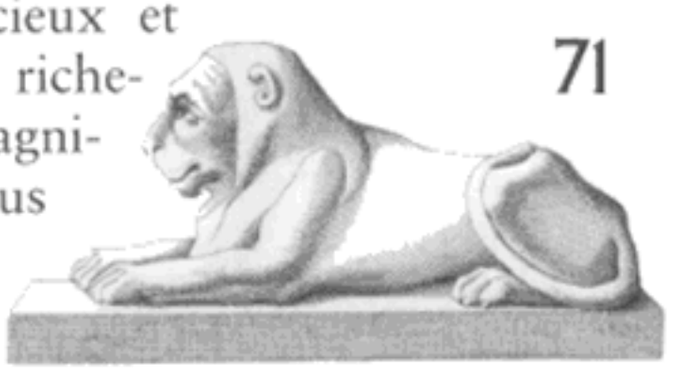


7. CONSTRUCTION DE VOTRE EMPIRE

Un empire est le résultat commun d'une conquête militaire et d'une expansion culturelle. N'oubliez jamais que l'édification d'un empire consiste aussi à apporter les fruits de votre civilisation aux peuples que vous rencontrez. Une culture florissante, dotée d'une architecture grandiose et d'une infrastructure saine, peut conquérir de nouveaux sujets. A vous de les convaincre qu'ils ont intérêt à devenir citoyens d'un empire aussi rayonnant que le vôtre.

L'établissement de grands empires a commencé par l'existence de grandes cités comme Athènes ou Thèbes. Les **connaissances** et les progrès qu'elles entraînent constituaient la clef de voûte d'une grande cité. Dans ce jeu, l'accroissement des connaissances est un avantage déterminant. Ces connaissances peuvent être acquises dans une cité par certains membres de la population qui se consacrent à la recherche. De cette façon, une cité peut produire des érudits nommés **philosophes**, qui développent énormément les connaissances des cités, mais aussi des empires.

L'**architecture** constitue le signe extérieur de progrès le plus évident. Vous voulez que les citoyens et les visiteurs admirent votre atelier spacieux et puissant, votre bibliothèque richement fournie, et votre magnifique temple. Enfin, vous devez construire une **mer-**



veille : un type de structure qui jouira d'une renommée dans tout le monde antique. Une merveille représente la somme totale de tous les efforts et capacités de votre culture. Les merveilles apparaissent comme une option à construire lorsque votre empire en est digne.

Vos cités doivent atteindre un certain degré de sophistication et de stabilité avant que vous puissiez vraiment étendre votre empire. Cela nécessite non seulement des connaissances et une architecture impressionnante, mais aussi une gestion très habile. Vous devez vous assurer que vos citoyens sont satisfaits, vos armées efficaces et que vos cités croissent à un bon rythme. Votre façon de gérer vos cités influe sur leur affinité envers vous ou vos rivaux. Quand vos cités entrent en contact avec d'autres civilisations via le négoce, la guerre, etc., elles développent une affinité pour les dirigeants de ces civilisations. Si vous ne les contentez pas, vos cités peuvent vous préférer un autre chef.

La construction d'un empire est favorisée par l'**infrastructure**. L'infrastructure permet de dispenser les connaissances dans tout votre empire et vos us et coutumes vers d'autres civilisations. En outre, elle améliore la qualité de vos cités et armées.

Les **routes de philosophes** constituent la majeure partie de l'infrastructure du jeu. Ces routes permettent aux philosophes de circuler entre les cités, enseignant ce qu'ils savent, et enrichissant leur savoir, comme les Sophistes de la Grèce antique. Quand l'une de vos



cités produit un philosophe, vous pouvez par exemple mettre ce philosophe sur une route menant à une cité qui manque de connaissances. De cette façon, cette cité enrichira ses connaissances beaucoup plus rapidement que par la procédure classique. Dans l'Antiquité, les réseaux de philosophes assuraient la même fonction que la communication de masse dans le monde moderne. Ces deux systèmes ont permis l'extension de la culture, d'où une évolution nettement plus rapide de la civilisation.

L'infrastructure comprend également les **routes** et l'**agriculture**. Un empire a besoin de routes pour faciliter la communication entre ses cités. Il a besoin d'agriculture pour garantir un approvisionnement en vivres stable, surtout si les cités de cet empire abritent de grandes armées résidentes. Si vous voulez connaître le type d'unités requises pour construire des routes et cultiver la terre, ainsi que les boutons d'action qui lancent ces fonctions, consultez le chapitre Carte de défilement.

Les **routes de marchands** destinées au commerce peuvent constituer une part importante de l'infrastructure. Le commerce n'est pas seulement un moyen d'échanger des marchandises ; il met aussi une cité en contact avec d'autres civilisations. Dans le monde antique, les civilisations de la Méditerranée, de l'Afrique de l'Est, de la Perse, de la Chine et de l'Inde se mêlèrent en transportant des marchandises le long de la route du commerce connue sous le nom de **Route de la soie**.



Dans ce jeu, le commerce augmente l'affinité d'une

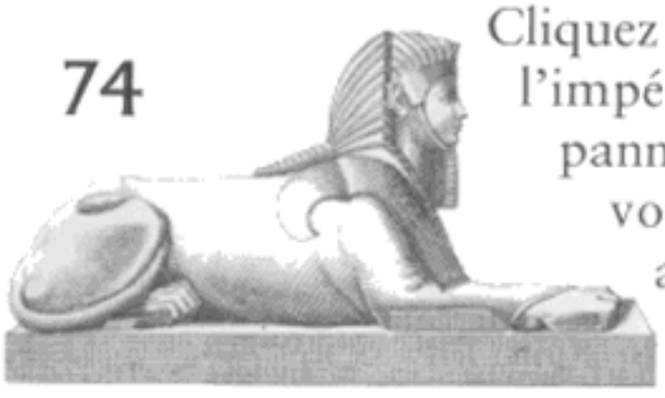
cité pour les joueurs dont les cités sont sources de marchandises. L'envoi d'un marchand vers une cité étrangère est interprété comme signe de bonne volonté par l'empereur et le peuple hôtes. Par conséquent, les marchands agissent de façon à encourager l'adhésion de cités étrangères à votre empire.

Naturellement, les routes de marchands requièrent la production de **marchands**. Le commerce est aussi considérablement favorisé par la construction d'un entrepôt. Les entrepôts stockent vivres et ressources et vous permettent de contrôler les importations et les exportations. La fonction de l'entrepôt est décrite dans la section Bâtiments du chapitre Vue de la cité.

DIPLOMATIE

Vous êtes à la tête d'une civilisation. Vous vous engagez dans la diplomatie avec vos homologues. Dans ce jeu, la diplomatie exige une communication directe entre les joueurs en utilisant les boutons Sélectionner le joueur dans le panneau situé à droite de l'écran dans toutes les vues du jeu. Ces boutons contiennent le visage de vos opposants.

Pour comprendre le fonctionnement de la diplomatie, rien ne vaut un exemple concret : vous êtes le joueur grec et vous voulez menacer l'Egyptienne de guerre. Cliquez sur le bouton représentant l'impératrice égyptienne. Un panneau de messages montrant votre personnage de jeu apparaît. Les boutons alignés



à gauche de ce panneau vous proposent différents types de messages à envoyer : déclaration de guerre, offre de paix, offre d'entente/commerce et menace.

Cliquez sur le bouton Guerre. Les mots "C'est la guerre !" s'affichent dans votre panneau de messages. A présent, cliquez sur le bouton Envoyer, en bas à droite du panneau. Une fanfare se fait entendre, confirmant que votre message a bel et bien été envoyé. L'interlocutrice égyptienne va probablement vous répondre ; le cas échéant, vous entendrez une deuxième fanfare, et la dirigeante de l'Egypte se met en surbrillance. Cliquez sur elle avec le bouton droit de la souris et sa réponse s'affiche dans un panneau de messages qui la représente. Quand vous aurez lu son message, cliquez sur le panneau pour le faire disparaître.

Vous pouvez personnaliser l'envoi de messages de deux façons. En premier lieu, vous pouvez peut-être décider des boutons que vous voulez voir apparaître dans votre panneau de messages. Quand vous cliquez sur un bouton de message, un menu proposant divers messages s'affiche. Cliquez sur le message de ce menu que vous voulez voir apparaître sur le bouton. Deuxièmement, vous pouvez envoyer un message personnalisé à un joueur. Au niveau du curseur clignotant de votre panneau de messages, tapez le texte de votre choix et cliquez sur le bouton Envoyer. Inutile de préciser que cette fonction marche mieux quand vous jouez avec des opposants humains.



Quand un autre joueur vous adresse un message, son bouton de joueur se met en

surbrillance et vous entendez une fanfare. Recevez le message et envoyez une réponse comme expliqué ci-dessus.

Il faut remarquer que les joueurs contrôlés par ordinateur réagissent à vos messages comme à vos actions. N'envoyez de menaces que si vous voulez vraiment les mettre à exécution !



8. RECHERCHE

Il est impossible de fonder un empire, ou une cité digne de ce nom sans **connaissance**. Les connaissances requièrent une recherche préalable.

La recherche vous permet de produire plusieurs types de bâtiments et des niveaux de construction non disponibles en début de jeu. Quand vous construisez de nouveaux bâtiments et des niveaux de construction plus élevés, vous pouvez produire de nouveaux types d'unités - notamment les **philosophes**. Entre autres choses, les philosophes possèdent les connaissances requises pour construire des routes reliant vos cités et pour cultiver la terre qui rendra ces cités autonomes. Pour en savoir plus sur les philosophes, reportez-vous au chapitre Philosophes.

Pour affecter une fraction de la population de la cité à la recherche, utilisez la barre à coulisses dans le panneau de la vue de la cité. Plus les citoyens travaillant à la recherche seront nombreux, plus la cité acquerra rapidement des connaissances. Il vous appartient aussi de décider comment répartir la recherche entre les cinq domaines de connaissance : générales, spirituelles, techniques, médicales et martiales. Les icônes représentant ces domaines sont respectivement un livre, un oeil, un marteau, un caducée et une épée.

Plusieurs bâtiments requièrent certains niveaux de connaissance dans de multiples domaines avant d'être construits. Une



fois ces conditions remplies pour un bâtiment donné, il apparaît dans le menu Production du panneau de la vue de la cité. Le diagramme à barres de l'**académie** dans la vue de la cité montre les progrès de la recherche dans chaque domaine de connaissance. L'académie est décrite dans la section Bâtiments du chapitre Vue de la cité.

Pour orienter les efforts d'une cité vers certains domaines de connaissance, ou les en éloigner, vous pouvez utiliser la barre à coulisses de l'académie. Par exemple, si vous voulez améliorer la qualité des unités militaires qu'une cité produit, vous pouvez diriger la recherche vers les connaissances martiales. Gardez à l'esprit que cette action diminuera la recherche dans les autres domaines.

Chaque cité doit effectuer sa propre recherche ; les connaissances obtenues dans une cité ne sont pas automatiquement transmises aux autres. Pour cela, vous devez établir un réseau de philosophes qui voyageront d'une cité à l'autre en portant des informations de toutes natures. Par exemple, vous pouvez mettre des philosophes sur une route reliant une cité bien établie à une cité naissante. Les philosophes communiqueront ce qu'ils savent à la nouvelle cité, accélérant ainsi le développement de ses connaissances.



9. PHILOSOPHES

Les multiples capacités des philosophes en font les unités les plus puissantes du jeu. Les philosophes aident les autres unités et assurent la tâche cruciale de diffuser les connaissances dans les cités. Cette fonction, comme le commerce, unit les cités pour en faire un empire.

Vous pouvez produire des unités de philosophes quand les cinq domaines de connaissance ont atteint un niveau adéquat. Une icône de philosophe apparaît alors dans le menu Production de la vue de la cité.

Les philosophes ont différents types de connaissances correspondant aux cinq domaines de la recherche. Un philosophe est spécialisé dans un domaine de recherche précis lorsque la cité qui a produit ce philosophe a concentré la recherche sur ce domaine de connaissance. Ainsi, dans une cité qui a mis l'accent sur la recherche médicale, les philosophes produits ont des connaissances médicales supérieures à tout autre type de connaissances.

Les philosophes offrant plusieurs spécialités permettent divers progrès et améliorations selon l'endroit où ils sont placés.

- Les philosophes dotés d'une solide culture générale améliorent les connaissances générales.

- Les philosophes dotés de connaissances spirituelles améliorent le moral des cités et armées et permettent l'agriculture



quand ils résident dans des armées.

- Les philosophes experts en connaissances techniques favorisent la construction de routes quand ils résident dans des armées.

- Les philosophes disposant de connaissances médicales renforcent la santé des cités et armées.

- Les philosophes spécialisés dans l'art de la guerre (connaissances martiales) améliorent la qualité des armées.

Vous pouvez construire des routes pour permettre à vos philosophes de transmettre les informations de cité en cité (la construction des routes est décrite dans la section Boutons d'action du chapitre Vue de la carte de défilement). Par exemple, si une cité est spécialisée dans les connaissances techniques, vous pouvez envoyer ses philosophes sur la route d'une cité qui a besoin de ce type de connaissances. L'autre cité finira par atteindre le premier niveau de connaissances techniques sans affecter davantage de recherche dans ce domaine de connaissance. Plus vous mettez de philosophes sur les routes, plus le transfert des informations est rapide.

Vous pouvez également mettre des philosophes sur la route de villes ennemies, mais ce type de routes ne vous permet que d'obtenir des informations, pas d'en échanger.



10. CONSEILS DE STRATÉGIE

PENDANT LA PARTIE D'OUVERTURE :

- Construisez autant de cités que possible. Essayez de construire une cité sur chaque type de terrain (plat, accidenté, eau, forêt, désert et montagne) afin de pouvoir produire des unités de chaque affinité.

- Utilisez des unités offrant l'affinité adéquate pour explorer les régions appropriées. Par exemple, utilisez des armées dotées de l'affinité pour la forêt pour explorer une forêt. Vous augmentez ainsi énormément les chances de survie de votre armée.

- Instituez la recherche le plus tôt possible. Pour ce faire, la tactique idéale serait de construire cinq cités, chacune spécialisée dans un domaine de connaissance. Ensuite, produisez des philosophes et lancez-les sur les routes reliant vos cités, afin de diffuser les connaissances partout.

- Construisez le deuxième niveau dans chaque mairie. Votre approvisionnement en vivres est ainsi maintenu.

- Le développement des connaissances générales et spirituelles vous aide à trouver des vivres.

- Le développement des connaissances médicales améliore la santé de vos cités et armées.

PENDANT LE RESTE DE LA PARTIE :

- Diffusez les connaissances dans les régions les plus reculées de votre empire.

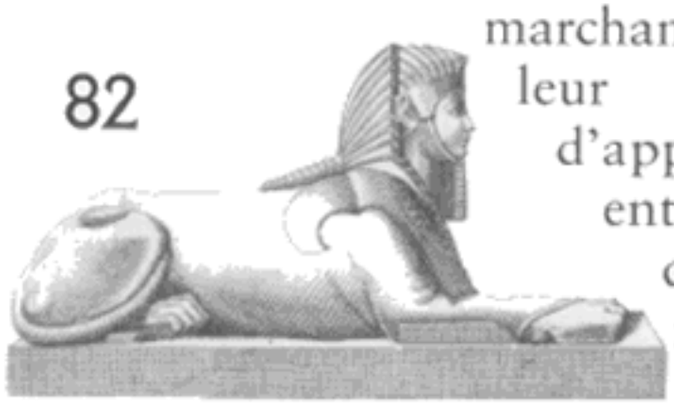


- Quand vous construisez une nouvelle cité, envoyez-y des unités d'infanterie de cités plus anciennes et mieux établies pour augmenter la population. Ainsi, vos nouvelles cités croissent plus vite, et c'est la seule façon de parvenir à fonder des cités en terrain hostile.

- Cultivez les régions autour de vos cités ; dès que vous pouvez produire une unité de philosophes, créez une armée consacrée à plein temps à l'agriculture. L'agriculture vous permet de soulager les efforts d'approvisionnement en vivres pour produire des unités et faire de la recherche.

- Produisez des marchands et mettez-les sur des routes menant aux cités des autres joueurs. Le commerce avec une autre cité augmente l'affinité de cette cité pour vous avant que vous ne tentiez de la conquérir. Plus la cité aura des affinités envers vous, moins vous rencontrerez de résistance quand vous la prendrez d'assaut. Cela augmente vos chances de tenir bon dans cette cité.

- Après avoir combattu victorieusement pour capturer une cité, dispersez une partie de votre armée en ajoutant des unités à la population de la cité, ou envoyez votre armée vers d'autres batailles, ne laissant sur place que quelques troupes. Une grande armée stationnée dans une cité rend ses habitants mécontents. En outre, nourrissez à l'excès vos nouveaux sujets, et maintenez-les en contact avec le reste de votre empire, via des routes de marchands et de philosophes, pour leur donner le sentiment d'appartenir au régime à part entière. Sinon, ils pourraient décimer votre armée et vous rejeter comme chef.



- Une fois que les armées de vos opposants entrent en contact avec vos armées, elles envoient des troupes supplémentaires pour explorer la région où cet affrontement se déroule. Par conséquent, si vous placez des troupes en patrouille pour garder les frontières de votre empire, assurez-vous que vous les avez installées assez loin de vos cités, afin de garder les armées adverses à distance.



ANNEXE

Quelques consignes à suivre avant de lancer une partie multijoueur :

JEU EN RESEAU

(1) Assurez-vous que les pilotes de réseau appropriés, si applicables, sont correctement installés et chargés.

(2) Sélectionnez l'option Multijoueur, puis Jeu en réseau.

(3) Si vous êtes l'ordinateur MAITRE, sélectionnez l'option CREER pour créer la partie multijoueur.

(4) Si vous êtes l'un des systèmes distants, sélectionnez l'option REJOINDRE, et vous pourrez engager une partie multijoueur.

JEU PAR MODEM

(1) Vérifiez que les programmes de modem appropriés, si applicables, sont correctement installés et chargés.

(2) Sélectionnez l'option Multijoueur, puis Jeu par modem.

(3) Si vous êtes l'ordinateur MAITRE, sélectionnez l'option CREER pour créer la partie multijoueur. Cette action mettra l'ordinateur en mode "Attente appel".



(4) Si vous êtes le système distant, sélectionnez le bouton Rejoindre, et cela vous permettra de composer le numéro de téléphone des machines maîtres.

PARTIE EN RÉSEAU :

RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES accueille jusqu'à quatre joueurs par partie sur un réseau, via le protocole IPX. Votre réseau doit supporter le protocole IPX et disposer des pilotes de périphériques appropriés chargés pour pouvoir jouer. Si vous n'êtes pas certain que votre ordinateur remplit ces conditions, demandez de l'aide à votre administrateur réseau.

Avant de commencer un jeu en réseau, les joueurs doivent décider qui sera le maître. Le maître est la personne qui crée la partie en réseau que les autres joueurs rejoignent. Pour commencer un jeu en réseau, choisissez l'option multijoueur dans le menu de départ. La boîte de dialogue suivante vous offre l'option de jouer une partie en réseau ou en série. Choisissez la partie en réseau. Ensuite, le maître doit choisir de créer une nouvelle partie et il doit donner un nom à la partie en réseau. Une fois la partie créée, les autres joueurs doivent voir le nom de la partie apparaître dans la liste. Si la partie n'apparaît pas, choisissez le bouton Rafraîchir, pour mettre à jour la liste des parties. Une fois le nom de la partie affiché, sélectionnez-le avec votre souris puis choisissez l'option Rejoindre le jeu. Quand tous les joueurs ont rejoint la partie, le maître doit choisir de démarrer la partie.

JEU EN SÉRIE :

RISE AND RULE supporte le jeu en tête à tête via une connexion par modem.

Avant de lancer une partie



en série, les joueurs doivent décider qui sera le maître. Le maître est la personne qui crée la partie que l'autre joueur rejoindra. L'esclave est le joueur qui appelle pour établir la connexion à la partie du maître. Pour commencer un jeu en série, les joueurs doivent choisir l'option Multijoueur. La boîte de dialogue suivante vous donne le choix entre une partie en réseau ou en série. Choisissez l'option Jeu en série. Ensuite, le maître choisit de créer une nouvelle partie, puis est invité à donner un nom à la partie en série. Ceci étant fait, l'esclave doit à son tour choisir Jeu en série. Le jeu esclave offre l'option de composer un numéro ou de créer un jeu, choisissez de composer un numéro. Vous serez ensuite invité à entrer le numéro de téléphone que vous voulez composer. Entrez le numéro de modem de votre maître et sélectionnez le bouton Composer. Le jeu esclave compose alors le numéro du maître, se connecte à son modem et autorise le joueur esclave à joindre le jeu du maître.

Pour plus d'informations concernant les jeux multijoueur, veuillez consulter le fichier lisezmoi.txt dans le répertoire racine du CD-ROM.



REMARQUES DU CONCEPTEUR

Derrière Rise and Rule se dessine en filigrane toute la magie du monde antique, par la construction d'un empire classique, une harmonie sublime et raffinée, mais surtout représentée par un grand jeu, imaginant les premiers jours de l'humanité. Pour cela, nous avons tissé les fils de l'exploration, de la conquête, de la recherche et de la construction dans le jeu que vous avez sous les yeux. Vous conviendrez que l'étoffe en est superbe, comme la soie ou les épices transportées le long des routes marchandes dorées de l'Asie antique.

L'histoire du monde antique est l'histoire de la naissance de l'humanité et d'un empire, apportant la croissance de la culture et de la civilisation. Avec la culture, vinrent la philosophie et la recherche, et avec la civilisation, vinrent le voyage, l'agriculture et le commerce.

Ce jeu présente six grandes cultures, non pas comme elles ont été, mais comme elles auraient pu être. Et si les Grecs avaient dû affronter les Chinois ? Et si les tribus celtes s'étaient alliées pour forger un empire en acier ? Comment tisser l'écheveau de l'humanité, en partant de l'anarchie et d'un monde antique poussiéreux ? Devriez-vous faire porter vos efforts sur la construction de votre infrastructure, avec des routes, une agriculture développée et des philosophes itinérants ? Ecraser vos opposants avec des armées massives ? Ou faire du com-



merce, et partant, étendre votre influence par des moyens plus pacifiques ?

A vous de décider. Jouez avec toutes les cultures de joueurs exposées dans ce jeu. Chaque stratégie a ses forces et ses faiblesses. Essayez tantôt le combat, tantôt le commerce. Découvrez la meilleure stratégie pour vous et choisissez la culture que vous préférez. Le générateur aléatoire de cartes vous ouvre une infinité de possibilités. Vous pouvez même si vous le désirez charger l'une des cartes du "monde réel".



CONSEILS TECHNIQUES

Remarque : cette rubrique s'adresse aux utilisateurs de Windows 3.1.

Nous avons constaté que bien des problèmes courants rencontrés par nos clients avec leurs machines ont des réponses simples. Si vous avez l'un des problèmes répertoriés ci-dessous, la solution proposée devrait être essayée avant de chercher des réponses plus avant.

MEMOIRE REQUISE : ce jeu est conçu pour fonctionner sur un système disposant de 8 Mo de RAM installés. Si vous rencontrez des messages d'erreur du type "Mémoire insuffisante" ou "Erreur générale de protection", vérifiez que vous n'avez pas d'autres applications en cours d'exécution, en consultant la liste des tâches du système. Pour y accéder, maintenez les touches <Ctrl> et <Echap> enfoncées simultanément. Si vous voyez quoi que ce soit d'autre en dehors de <Gestionnaire de programmes> et du jeu, sélectionnez cet élément dans la liste à l'aide des touches de défilement et appuyez sur le bouton <Fin de tâche> avec la souris.

QUAND VOUS AVEZ DES PROBLÈMES :

1. *Ma carte vidéo est-elle bien définie au mode standard 256 couleurs ?*

Par "Mode vidéo", on entend le nombre de pixels affichés sur le moniteur ainsi que le



nombre de couleurs que chaque pixel représente. Le mode vidéo par défaut de la plupart des installations de Windows 3.1 est de 640 x 480 pixels 16 couleurs, généralement nommé VGA standard. Ce jeu requiert un mode d'affichage de 640 x 480 pixels 256 couleurs au minimum. Si le mode vidéo a plus de 256 couleurs, vos performances pourraient s'en trouver ralenties, mais le plus souvent, cela ne pose aucun problème.

Pour connaître le mode vidéo utilisé par votre machine :

Allez au Gestionnaire de programmes (principale vue de départ dans Windows) et ouvrez le groupe de programmes Groupe Principal. Cliquez deux fois sur l'icône Windows Installation. Vous disposez d'un certain nombre de paramètres de Windows, dont l'Affichage. Sur la plupart des systèmes, cette entrée indique la résolution comme "SVGA 640 x 480 x 256" (cela signifie 640 x 480 pixels, avec 256 couleurs).

Si l'écran de Windows Installation n'indique pas clairement le nombre de couleurs utilisées, consultez la documentation de votre ordinateur pour apprendre à modifier sa résolution vidéo. Cela devrait vous donner une idée du mode actuellement utilisé par votre machine. Parfois, dans un groupe de votre gestionnaire de programmes, un utilitaire "Définir la résolution" peut offrir une interface de type bouton-poussoir à toute la procédure de gestion de l'affichage. Si nécessaire, appelez la société qui vous a vendu l'ordinateur (vous trouverez ci-après une liste de constructeurs informatiques) pour obtenir des renseignements.



2. Comment puis-je faire passer le mode vidéo à 256 couleurs ?

Commencez par consulter votre documentation, ou demandez à votre constructeur ou fournisseur comment votre système propre passe d'un mode vidéo à l'autre. Quelquefois, c'est aussi simple que d'exéçuter une application et choisir "640 x 480" et "256 couleurs" dans une liste d'options. Si ce n'est pas le cas, continuez de lire.

La plupart du matériel vidéo construit pour systèmes Windows contient un jeu de "pilotes", fichiers logiciels conçus pour gérer un matériel donné sur divers modes Windows. Si votre machine est trop ancienne, contactez le fabricant pour obtenir des pilotes vidéo à jour.

Sortez vos disquettes d'installation Windows et mettez-les de côté, car certaines modifications du mode vidéo requièrent un accès aux ressources qu'elles contiennent. Généralement, elles sont au nombre de six. Si vous avez une disquette "Gestionnaire vidéo", sortez-la aussi. Exécutez le programme "Windows Installation" dans le groupe de programme "Groupe principal" du Gestionnaire de programmes (écran initial de Windows). Si après exécution de Windows Installation, Windows ne s'affiche pas correctement, vous pouvez lancer la version DOS d'installation, située dans le répertoire Windows, et définir l'affichage à VGA, avant de contacter fournisseur ou constructeur de votre ordinateur pour en savoir plus sur la configuration vidéo. Si le paramètre "Ecran" indique 256 couleurs, vous êtes déjà en mode vidéo 256 couleurs. Si



ce mode vidéo vous pose des problèmes, essayez d'utiliser un autre mode 256 couleurs.

Pour changer de gestionnaire, cliquez sur le menu Options, choisissez "Configurer le système", cliquez sur la flèche à droite du paramètre en question, et faites-la défiler vers le bas jusqu'à trouver la liste de gestionnaires appropriée. Si vos gestionnaires vidéo de matériel sont déjà installés (très probable), ils doivent figurer sur cette liste. Windows version 3.11 (pour groupes de travail ou non) ou ultérieure inclut dans cette liste les gestionnaires vidéo 256 couleurs. Certaines cartes vidéo nécessitant des gestionnaires spécifiques, utilisez celles fournies avec le matériel.

Si vos gestionnaires vidéo n'apparaissent pas sur la liste, rendez-vous au bas de la liste et choisissez un autre affichage ("Requiert disquette ...fournie...par revendeur matériel"). A ce stade, insérez la disquette des gestionnaires vidéo fournie avec votre système et vérifiez que le chemin d'accès est correct, généralement "A:\" ou"B:\". Choisissez le gestionnaire approprié (640 x480 x 256 est optimal) et suivez les consignes si le système vous demande d'insérer d'autres disquettes.

IMPORTANT : N'UTILISEZ PAS DE GESTIONNAIRES XGA, VIDEO 7 ou 8514/A SI VOUS N'ETES PAS ABSOLUMENT CERTAINS QUE LA CARTE QUE VOUS AVEZ EST DU TYPE APPROPRIE.



Si vous essayez d'utiliser des gestionnaires 256 couleurs fournis avec Windows 3.11 ou version ultérieure, sachez qu'ils

requièrent une carte vidéo compatible VESA. VESA fait référence à un jeu d'appels standard pour cartes Super VGA permettant à différents programmes de fonctionner correctement avec les écrans Super VGA.

Si vous n'êtes pas sûr que votre matériel vidéo est compatible VESA, un programme inclus dans l'installation du jeu, nommé UNIVESA.EXE peut être utilisé pour permettre aux cartes SVGA non compatibles VESA d'utiliser les appels VESA. Ce fichier se trouve dans le répertoire UNIVESA du répertoire du jeu et peut être ajouté vers la fin de votre fichier AUTOEXEC.BAT, tant qu'il est au-dessus de la ligne "WIN". UNIVESA ne fonctionne pas si vous n'avez pas de carte SVGA, ou si elle est trop ancienne.

3. Pourquoi le son ne fonctionne-t-il pas ?
Le matériel son, généralement une carte quelconque, est requis pour que le son du jeu fonctionne. Si vous entendez des sons ailleurs que dans Windows mais pas dans le jeu, il est possible qu'il y ait conflit de ressources, si l'autre programme exécuté contrôle la carte. Vérifiez que le jeu et le Gestionnaire de programmes sont les deux seuls programmes en cours d'exécution (maintenez les touches <Ctrl> et <Echap> enfoncées pour obtenir la liste des programmes en cours d'exécution). Assurez-vous que les gestionnaires son sont bien installés. Si votre configuration est ancienne, contactez le fabricant de votre carte pour en savoir plus sur les derniers gestionnaires son.



4. Problèmes d'ordre général
Vérifiez que seuls le jeu et le Gestionnaire de programmes

fonctionnent (maintenez les touches <Ctrl> et <Echap> enfoncées pour obtenir la liste des programmes en cours d'exécution) : des économiseurs d'écran ou des anti-virus d'exécution posent parfois des problèmes d'interférence avec d'autres programmes exécutés simultanément.



SERVICE CONSOMMATEUR

REPONSES A TOUTES VOS QUESTIONS

7 JOURS / 7 - 24H/ 24

INDICES/ASTUCES
Serveur vocal interactif
36 68 46 50*
et à partir du 18 octobre 1996
08 36 68 46 50*

CONSEILS TECHNIQUES
Service Consommateur
Tél. : (16) (1) 46 01 46 50 Fax : (16) (1) 46 31 71 72
et à partir du 18 octobre 1996
Tél. : 01 46 01 46 50 Fax : 01 46 31 71 72
7 jours sur 7 de 9h à 21h

*2.23 F la minute ; tarif en vigueur au 21 septembre 1995.
(France métropolitaine seulement)

Pour toute information complémentaire,
n'hésitez pas à écrire à :

COKTEL/SIERRA
S.A.V
Immeuble le Galilée
Parc Tertiaire de Meudon, 5 rue Jeanne Braconnier,
92366 Meudon La Forêt Cedex



Chacune des sociétés du groupe SIERRA est dénommée «SIERRA» dans les paragraphes suivants.

SIERRA n'assume aucune responsabilité directe ou indirecte, implicite ou explicite, concernant ce produit et n'assure d'autres garanties que celles imposées par la loi. SIERRA décline toute responsabilité sur l'utilisation de ce produit à des fins particulières et sur la commercialisation de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

SIERRA ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, direct ou indirect liés à l'utilisation de ce produit, même si SIERRA est avisé ou averti des possibilités de tels dommages. SIERRA ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ce logiciel, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de SIERRA ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

Vous avez le droit d'utiliser ce produit pour votre usage personnel, mais vous ne pouvez pas vendre ou tranférer des reproductions du manuel, de la documentation ou du code de ce produit sous quelque forme que ce soit, ou louer ce produit à un tiers. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul exemplaire de ce produit sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser ce produit en réseau ou l'installer sur plus d'un ordinateur ou d'un terminal d'ordinateur.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise 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, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être 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, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

(Arrêté paru au J.O. publié par le Ministère public, essentiellement destiné aux jeux vidéo)

BON DE GARANTIE À NOUS RETOURNER (Remplir en majuscules)

3 bonnes raisons de nous retourner dès aujourd'hui ce coupon-réponse :

- La garantie contre défauts éventuels : durant 90 jours tout disque défectueux vous sera échangé.
- Un technicien est à votre disposition 7jours/7 au (16) 1 46 01 46 50 pour répondre de 9h à 21h prioritairement à toutes vos questions sur l'utilisation de votre jeu et vous donner des conseils techniques.
- Une information régulière sur nos nouveautés, nos promotions, nos concours, etc.

NOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

PRÉNOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| **N° DE CLIENT*** |_|_|_|_|_|_|

DATE DE NAISSANCE |_|_|_|_|_|_|_| **ADRESSE** |_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

VILLE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| **CODE POSTAL** |_|_|_|_|_|

PAYS |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| **TÉL** |_|_|_|_|_|_|_|_|

*Si vous avez déjà un numéro de client, veuillez l'inscrire

ORDINATEUR	**SYSTEME D'EXPLOITATION**	**PÉRIPHÉRIQUES**
PC ❑ MAC ❑ AUTRE ❑	MS/DOS ❑ WINDOWS ❑	CD ROM ❑ IMPRIMANTE ❑
	OS/2 ❑ AUTRE ❑	MODEM ❑ CARTE SON ❑

TITRE DU PRODUIT ACHETÉ : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE D'ACHAT : |_|_|_|_|_|_| Support : DISQUETTE ❑ CD ROM ❑

- Si acheté en magasin, nom du magasin : ____________ Ville: ____________
- Comment avez-vous connu le produit ?

❑ Presse ❑ Catalogue ❑ V/Radio ❑ Amis ❑ Magasins ❑ Autre ____________

- Quels magazines lisez-vous régulièrement ? (par ordre de préférences)

MAGAZINES MICRO

1 ____________ 2 ____________

3 ____________ 4 ____________

AUTRES MAGAZINES

1 ____________ 2 ____________

3 ____________ 4 ____________



© 1996 Sierra On-Line, Inc. ® et ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

S33401207206ZZ Français

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG