

The Settlers

Instruction français



CREDITS :

Programmation et conception: Volker Wertich
Graphismes: Christoph Werner
Musique: Haiko Ruttmann
Manuel: Volker Wertich, Stefan Piasecki

On-game musique: Markus Kludzuweit
Mise en page: Stefan Piasecki
Traduction française: Art Of Words
Production: Thomas Hertzler
Adaptation PC: Alexander Jonas
Ingo Fnck
Volker Wertich

Introduction: Christoph Werner
(graphismes),
Ingo Frick (programme)

Tests: Matthias Best
Frank Grimm
Michael Passmann
Birgit Krause

Software, manual and artworks (C) 1993 by Blue Byte Software GmbH

TABLE DES MATIERES

0. Préface	5
1. Sur le bon chemin...	7
1.1 Matériel nécessaire	7
1.2 The Settlers - Présentation	7
1.3 Configuration	9
1.4 Installation sur disque dur	11
1.5 L'écran de statut	14
2. Démarrage	17
2.0.1 Protection contre la copie	17
2.1 Le menu principal	17
2.2 Le jeu - Les commandes	23
2.3 La carte	24
2.4 Le château	26
2.5 Construction de bâtiments	29
2.6 Construction de chemins	32
2.7 Les premiers colons	35
2.8 Démolition	38
2.9 Sauvegarde et fin du jeu	39
3. Entraînement	41
3.1 Jeu 1 - Propriété rurale	42
3.2 Jeu 2 - Matériaux de construction	45
3.3 Jeu 3 - Nourriture	48
3.4 Jeu 4 - Les richesses du sol et leur exploitation	54
3.5 Jeu 5 - Fabrication d'outils et d'armes	59
3.6 Jeu 6 - Attaque	63

4. Léconomie	68
4.1 Le système économique	68
4.2 Votre première grande cité	70
4.3 Les statistiques	74
4.3.1 Les premières statistiques	74
4.3.2 Les courbes statistiques	76
4.3.3. Les statistiques d'approvisionnement	78
4.4 Les entrepôts	82
4.5 Informations sur les bâtiments et les drapeaux	84
4.6 Les menus de répartition	87
5. Le règlement des conflits	90
5.1 Les menus pour les chevaliers	90
6. Pour continuer...	97
6.1 Les autres menus	97
6.2 Messages et paramètres par défaut	99
6.3 Jeux renouvelables	102
6.4 Démonstration et mode Equipe	103
6.5 Les options	104
6.6 Options spéciales de la carte	106
7. Trucs et astuces	108
7.1 Les règles les plus importantes: Bien observer...	108
7.2 Les personnalités de vos adversaires	110
7.3 Trucs et astuces au sujet des métiers	113
7.4 Des problèmes?	118
7.5 La fin du jeu	119
8. Annexes	120
8.1 En cas de problème...	120

O. Préface

Cher client de Blue Byte. Ce que vous avez entre vos mains n'est pas simplement le manuel d'un jeu. C'est le Guide d'une aventure qui deviendra une épopée, et qui changera probablement votre vie de manière durable dans les mois à venir, ainsi que votre comportement vis-a-vis des loisirs.

"The Settlers" est un programme auquel vous pouvez jouer aussi souvent que vous le souhaitez, et qui vous permettra en plus d'acquérir des connaissances.

Après quelques heures de jeu vous serez d'accord avec nous pour dire que ce jeu est un programme qui n'avait pas d'équivalent, ni dans le style, ni dans les graphismes.

Pour la première fois, les utilisateurs pourront entrer dans un monde si complexe. si détaillé, qu'ils voudront complètement se plonger dans le jeu. Avec The Settlers, nous avons enfin atteint le but que les créateurs de logiciels se sont donné depuis l'apparition des premiers jeux micro-informatiques: créer pour le joueur un monde à part, où l'aventure ne finit jamais, et qui, selon le plaisir de chacun, peut être agrandi pendant des années. Le texte de la boîte est bien clair: si vous en avez assez du quotidien et que vous cherchez à l'oublier, vous n'avez plus besoin de faire des économies pour vous acheter votre Etat. The Settlers va vous permettre de construire votre propre refuge, que vous pourrez



5





O. Préface

modifier et agrandir comme bon vous semble. Nous serions heureux si vous pouviez trouver dans votre royaume le calme et la sérénité que votre vie quotidienne ne peut vous offrir. En fait, nous en sommes sûrs.

Ce manuel a été rédigé en conséquence, et:

1. - vous permettra d'installer The Settlers sur votre ordinateur.
2. - vous familiarisera avec les principes de base que... (voir 3)
3. - ... vous pourrez appliquer et essayer pour la première fois.
4. - vous donnera des informations d'ordre général et... (voir 5)
5. - vous permettra de comprendre le fonctionnement du jeu pour une meilleure utilisation.
6. - si nécessaire, vous permettra d'approfondir vos connaissances.
7. - vous aidera à comprendre les points qui peuvent vous paraître obscurs.
8. - s'adresse aux utilisateurs qui veulent tout connaître du jeu, jusqu'à la plus petite information.

A la fin de ce manuel, nous avons inclus un guide de cas de problèmes techniques. Ne vous laissez pas troubler par toutes ces informations. Nous avons conçu ainsi ce manuel pour des raisons de clarté, et vous n'avez pas besoin d'avoir fait des études de sciences économiques pour le lire. Vous trouverez ainsi toujours ce que vous cherchez. The Settlers est un jeu qui vous procurera énormément de plaisir et d'amusement.

L'équipe Blue Byte. Octobre 1993.



1. Sur le bon chemin...

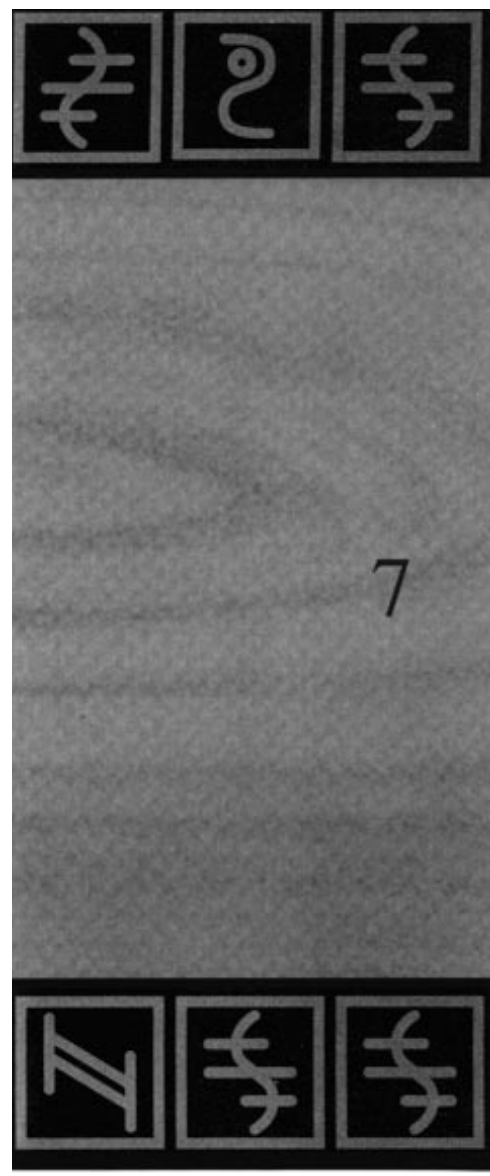
1.1 Matériels nécessaires

Le jeu "The Settlers" nécessite un Amiga ou un IBM PC ou compatible de type 386 minimum, avec disque dur. Etant donné que le programme exploite au mieux chaque ordinateur, vous n'avez pas besoin de vous inquiéter pour votre configuration. surtout si vous utilisez le jeu sur un PC. Selon la mémoire de votre ordinateur, le programme occupera automatiquement cette mémoire selon ses besoins. Si vous disposez de plus de mémoire, le jeu vous procurera encore plus de plaisir, car vous pourrez profiter des effets sonores et des musiques, et de nouvelles possibilités de jeu.

1.2 The Settlers - Présentation

Félicitations! En achetant The Settlers, vous venez d'acquérir un programme extraordinaire, qui utilisera pleinement les capacités de votre Amiga ou de votre PC, que vous possédiez un Amiga 500 1 Mo, un Amiga 4000 10 Mo et disque dur, un PC 386 ou un DX2 486. The Settlers est un programme "intelligent" qui réfléchit pour vous, et un jeu où vous n'êtes pas obligé de vous occuper de tout vous-même.

The Settlers est un programme à "timing linéaire": quoique vous



1. Sur le bon chemin...

fassiez et quels que soient les calculs effectués par le programme, les colons travailleront ou combattront toujours à la même vitesse. C'est une nouveauté qui n'existait pas pour des programmes aussi complexes. Vous déciderez à quel endroit vos colons vont construire des bâtiments, comment seront faits les chemins où ils chercheront les richesses souterraines, et à quel endroit ils attaqueront l'ennemi. De plus, vous pourrez modifier de nombreux paramètres qui affecteront le comportement de vos colons.

L'ordinateur se charge de l'exécution de vos décisions et il commande vos colons. Les hommes construiront des maisons, abattront des arbres, travailleront dans les mines, fabriqueront des armes et des outils, achemineront les matériaux de construction dans les endroits où ils sont nécessaires, défendront leurs châteaux-forts contre les attaques des chevaliers ennemis, approvisionneront les mineurs en nourriture, et beaucoup d'autres choses!

The Settlers vous permet de jouer de plusieurs manières: seul, en équipe ou en mode entraînement. Seul ou en équipe contre l'ordinateur, seul ou en équipe contre des adversaires contrôlés par l'ordinateur et que vous choisissiez vous-même, à 2 joueurs face à face et contre des adversaires contrôlés par l'ordinateur, ou uniquement avec des joueurs contrôlés par l'ordinateur, pour regarder le monde évoluer sans aucune intervention de votre part.

Le but du jeu est de construire une cité prospère et bien organisée, et de prendre le contrôle des cités ennemies. De prime abord, la chose

mais en réalité c'est beaucoup plus complexe. Si l'on prend l'ensemble des problèmes inversement, en partant du but du jeu, vous allez mieux comprendre:

Pour vaincre les châteaux-forts ennemis, vous aurez besoin de beaucoup de bons combattants. Pour entretenir le moral des chevaliers, il vous faut de l'or, et pour les armes, vous devez disposer de fer et de charbon. Ces richesses souterraines sont exploitées dans les mines. Les mines doivent être approvisionnées en nourriture, et les richesses souterraines fondues dans des fonderies.

L'approvisionnement en nourriture est assuré par des pêcheurs, des exploitants agricoles et des paysans. mais ils ont besoin d'outils, comme tous les autres travailleurs. Ces outils sont fabriqués par les serruriers. Pour pouvoir construire les huttes, maisons et châteaux-forts, il faut des matériaux de construction et des ouvriers... Mais ne vous inquiétez pas. vous n'aurez pas besoin de vous souvenir de tout ça pour l'instant, tout vous sera expliqué au fur et à mesure. Nous espérons que vous prendrez beaucoup de plaisir avec ce jeu.

L'équipe de Blue Byte

1.3 Configuration

Ce paragraphe concerne seulement la version Amiga.

1. Sur le bon chemin...

Le programme tentera d'utiliser au maximum les possibilités de votre ordinateur. Pour que celui-ci fonctionne correctement sur votre système, nous vous conseillons de lire attentivement les paragraphes suivants. Si vous êtes encore inexpérimenté dans le domaine de l'informatique et si les mots "Chipram" et "Fastram" ne vous disent rien quand on vous parle de l'amiga, ne lisez pas les chapitres 1.3 et 1.5.

a) Remarques générales sur la configuration

N'oubliez pas que chaque programme déjà chargé lors du lancement du jeu mobilise de la mémoire, qui pourrait être nécessaire pour le bon fonctionnement de "The Settlers". Nous vous conseillons donc de ne pas charger d'autres programmes en mémoire pour utiliser le jeu. Si plusieurs programmes résidents sont lancés lors de l'initialisation du système, utilisez une autre séquence de démarrage pour The Settlers.

b) Configuration pour 512 Ko de Chipram OU 1 Mo de mémoire totale seulement.

Si vous disposez de 1 Mo de Chipram ET d'au moins 1,5 Mo de RAM au total, vous pouvez sauter ce paragraphe. Le programme utilise la mémoire Chipram pour les écrans, les animations, les effets sonores et la musique. Si vous n'avez que 512 Ko de Chipram, il faudra évidemment faire des sacrifices: vous n'entendrez qu'une

partie des effets sonores, et pas de musique du tout. Les effets sonores sont chargés en fonction de la mémoire disponible. Vous pouvez augmenter la mémoire disponible en:

- déconnectant les lecteurs de disquettes supplémentaires inutilisés
- n'activant pas le disque dur (s'il contient de la Chipram)
- évitant de lancer d'autres programmes.

Le reste de la mémoire disponible est utilisée par le programme pour les données, les paysages et les graphismes. Pour pouvoir effectuer les scénarios avec seulement 1 Mo de mémoire, nous vous recommandons de relire attentivement les points mentionnés ci-dessus.

1.4 Installation sur disque dur

Si vous voulez utiliser le jeu à partir de disquettes, vous pouvez sauter ce paragraphe.

PC:

ATTENTION!!! Avant d'utiliser les disquettes originales, nous vous conseillons d'effectuer une copie de sauvegarde.

- 1) Allumez votre ordinateur comme d'habitude.
- 2) Lorsque le système est opérationnel, insérez la première disquette

du jeu dans l'un des lecteurs.

3) Entrez la lettre de ce lecteur suivi de deux points (:) et appuyez sur la touche Return. Pour le lecteur interne, par exemple, vous entrez la lettre a:. Si vous disposez d'un deuxième lecteur, celui-ci est généralement assigné à la lettre b:.

4) Entrez le nom du programme d'installation (INSTALL), puis appuyez sur la touche RETURN.

5) Une fois le programme lancé, vous devrez spécifier le chemin d'accès pour l'installation. Si vous voulez modifier le chemin d'accès par défaut proposé par le programme, entrez le nouveau chemin d'accès, et confirmez en appuyant sur la touche RETURN. L'installation du programme commencera. Pour quitter le programme d'installation avant la fin de la procédure d'installation, appuyez sur la touche ESCAPE.

6) Lorsque l'installation du programme est terminée, tapez SETTLERS pour lancer le jeu.

AMIGA:

ATTENTION!!! Avant d'utiliser les disquettes originales, nous vous conseillons d'effectuer une copie de sauvegarde.

1) Démarrez votre AMIGA comme d'habitude à partir du disque dur.

Dès l'apparition de l'écran Workbench, placez la première disquette (sur laquelle se trouve le programme d'installation) dans l'un des lecteurs.

2) Ouvrez la disquette en double-cliquant sur son icône. Une fenêtre s'ouvrira, comportant d'autres icônes. L'une de ces icônes « Install », représente le programme d'installation des jeux Blue Byte.

3) Lancez le programme d'installation en double-cliquant sur son icône.

4) Dans la fenêtre du programme d'installation, vous verrez deux boîtes de dialogue. Entrez le nom du lecteur dans lequel se trouve votre disquette d'installation dans la boîte de dialogue du haut. Il s'agit en principe du lecteur interne « DFO: », et c'est le lecteur indiqué par défaut par le programme. Si la disquette d'installation se trouve dans un lecteur externe, entrez la lettre correspondante (DFI-DF3). Confirmez en appuyant sur la touche RETURN.

La boîte de dialogue inférieure n'est destinée qu'au lecteur cible. Etant donné que le disque dur porte généralement le nom « DHO:3 », c'est le lecteur sélectionné par défaut. Si vous voulez installer le programme dans un autre répertoire, entrez le chemin d'accès correspondant à votre configuration. Comme vous avez certainement créé un dossier spécial pour les jeux, vous pouvez également spécifier le répertoire dans lequel vous voulez installer le jeu, par exemple:

dhO:jeux/bluebyte/

Si le répertoire spécifié n'existe pas, il sera automatiquement créé par le programme d'installation.

1.5 Ecran de statut

La version PC étant différente au niveau de l'utilisation des performances du système, les utilisateurs de PC peuvent sauter ce chapitre, l'écran de statut n'ayant aucune utilité. Lorsque vous lancez le programme, l'écran de statut est affiché. Il vous indique de quelle manière votre ordinateur est utilisé par le programme. Il affiche ce qui suit:

1. Workbench

Indique si le workbench a été désactivé, ce qui permet de libérer de la mémoire. Si le workbench n'a pas été désactivé, des programmes résidents sont chargés, ou le workbench n'a pas été ouvert.

2. Programme

Indique si le programme est stocké dans la Fastram. Si c'est le cas, le programme est beaucoup plus rapide, car il peut travailler en parallèle avec le Blitter.

3. Données

Là aussi, le programme est plus rapide si toutes les données se

trouvent dans la Fastram.

4. Sons

Indique si les effets sonores (aucun ou une partie) sont chargés ou non en mémoire (selon la taille de la mémoire Chipram disponible).

5. Musique

Si vous disposez d'1 Mo de mémoire, la musique doit être chargée en mémoire .

6. Le monde du jeu

Le chiffre indique la taille maximale du monde du jeu. Celui-ci dépend de la taille de mémoire disponible, et peut cependant être limité par le support (voir 9) ou le microprocesseur (voir 8). Vous trouverez des informations plus précises dans le tableau à la fin de ce chapitre.

7. Missions

Vous pouvez effectuer les missions à partir de la taille 3 du monde du jeu.

8. Processeur

Indique le type de processeur(s) installé(s) dans votre Amiga.

9. Sauvegarde

Les parties en cours sont sauvegardées sur disque dur ou sur disquette. Pour les disquettes, la taille du monde du jeu est limitée à 5, car la taille 7 nécessite déjà jusqu'à 1.6 Mo. De plus, un monde de taille 5 est déjà immense.

Si vous jouez sur un PC, ne tenez pas compte de ces remarques. Comme précisé plus haut, votre ordinateur charge lui-même, et selon la configuration de votre système, toutes les données dans la mémoire pour les utiliser ultérieurement.

2. Démarrage

2.0. 1 Protection contre la copie

Au démarrage du programme, l'ordinateur vous demandera d'introduire un code. Pour cela, il vous présentera 16 symboles différents. Si le programme vous demande par exemple quelle combinaison de symboles se trouve en haut de la page 18, regardez la page en question et cliquez avec la souris et dans le bon ordre sur les symboles correspondants. Si vous cliquez sur les bons symboles, le programme continue.

17

2.1 Le menu principal

C'est ici que sont indiqués tous les paramètres préliminaires avant le lancement du jeu. Un maximum de 4 groupes de colons peuvent participer au jeu. Un groupe de colons est contrôlé par un joueur, par l'ordinateur ou par deux joueurs s'ils sont en équipe. Pour choisir le mode du jeu, cliquez sur la deuxième icône à partir de la gauche. Le graphisme de l'icône et le texte vous indiquent le mode de jeu choisi parmi les modes suivants:



Mission: Ordres fixes contre des adversaires contrôlés par l'ordinateur(1 joueur), ou 2 joueurs en équipe, avec les colons bleus.

2. Démarrage



Entraînement: Ordres fixes pour les nouveaux joueurs (1 joueur ou 2 joueurs en équipe avec les colons bleus).



1 joueur: Adversaires modifiables à volonté et jeu pour 1 joueur ou 2 joueurs en équipe avec les colons bleus.



2 joueurs: Adversaires modifiables à volonté et jeu pour 2 joueurs l'un contre l'autre. L'un des joueurs joue avec les colons bleus, l'autre avec les colons rouges.



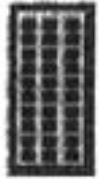
Mode démo: Ici vous êtes uniquement un observateur. Vous regardez l'ordinateur coloniser contre lui-même.



Dans la moitié inférieure de l'écran, vous voyez les participants du jeu. Dans la partie gauche de l'écran, vous verrez une image. Sur cette image, vous verrez un colon «gentil» (si c'est ce groupe de colons que vous contrôlez) ou un adversaire moins gentil (l'ordinateur). Si vous ne voyez pas d'image, ce groupe de colons n'existe pas dans le jeu. Les différents adversaires contrôlés par l'ordinateur ont leur propre personnalité, et peuvent être agressifs ou réservés, prêts à prendre des risques ou simplement préoccupés par leur sécurité. Vous trouverez plus loin des indications concernant la personnalité de ces adversaires. Sur le côté droit de l'image, vous verrez trois barres de couleur bleue, verte et rouge. Ces indications sont très importantes. La barre bleue indique l'état



du stock d'une colonie (cité) au début du jeu. Un stock important permet une expansion rapide et procure des avantages. Un petit stock crée des problèmes lors de l'agrandissement de la cité. Si vous êtes un débutant, veillez à ce que la barre bleue soit toujours à plus de la moitié.





La barre verte indique le niveau d'intelligence des joueurs contrôlés par l'ordinateur. Celui-ci affecte la rapidité de leurs réactions et de leurs actions. Pour les joueurs, la barre verte est toujours au maximum (nous estimons que vous êtes extraordinairement intelligents...) et n'a pas d'autre signification.

La barre rouge représente le taux de croissance. Plus elle est haute, plus vos colons se reproduiront rapidement, et plus vous pourrez prendre de l'expansion. Pour les débutants, cette barre doit également se trouver au moins à la moitié.


Selon le mode de jeu choisi, vous pouvez modifier d'autres paramètres. Pour commencer, nous vous conseillons de faire le jeu d'entraînement n°1.

Mission: Vous verrez au milieu de l'écran le niveau (au début 1), le mot de passe (au début "START") et deux flèches. Lorsque vous réussirez une mission, le programme vous indiquera un mot de passe pour reprendre le jeu au même niveau. Cliquez sur le mot de passe et entrez le nouveau mot de passe. N'oubliez pas d'appuyer sur la touche « Return » pour confirmer. Si le mot de passe est incorrect, le

message «FAUX » sera affiché. Si le mot de passe est correct, vous verrez apparaître le niveau (level) auquel vous aurez accès.

 Avec les flèches affichées à droite du mot de passe, vous pourrez revenir aux niveaux déjà terminés. De plus, vous pouvez activer le mode équipe en cliquant sur la souris dans le cadre de gauche. Vous  verrez alors deux souris. Nous vous conseillons ne pas essayer tout de suite les ordres de mission.

- Jeu d'entraînement: Il n'y a pas de mot de passe pour l'entraînement. Vous pouvez donc sélectionner chaque jeu d'entraînement disponible directement en vous servant des flèches. Comme pour les missions, vous pouvez activer le mode en équipe en cliquant sur la souris.

 1 joueur. 2 joueurs et mode démo: Pour ces modes de jeu, vous pouvez modifier à volonté de nombreux paramètres. La taille du monde est affichée au centre. Pour la modifier, cliquez sur la petite ou la grande planète. Pour les débutants, il est déconseillé de jouer avec des mondes dépassant la taille 3, étant donné que vous serez rapidement submergé par les événements... De plus, vous pouvez modifier toutes les données d'un groupe de colons selon vos désirs:

- la barre bleue pour l'état du stock
- la barre verte pour l'intelligence (dans le cas d'adversaires contrôlés)

par l'ordinateur),

- la barre rouge pour le taux de croissance,

- le bouton, pour activer ou désactiver les adversaires gérés par l'ordinateur.



- l'image de l'adversaire contrôlé par l'ordinateur, pour en choisir une autre.

21

Les données de départ sont choisies de manière aléatoire. Si vous êtes débutant, nous vous conseillons de vous modifier les paramètres à votre avantage, notamment en ce qui concerne le stock, car un gros stock est important. Si vous avez envie de regarder le jeu en mode démo, vous pouvez augmenter le niveau d'intelligence des joueurs contrôlés par l'ordinateur, mais réduire leur stock. La combinaison de chiffres affichée à droite est une valeur aléatoire utilisée pour la création du monde. Cette valeur décide des endroits où se trouveront les montagnes, les lacs, les déserts, les forêts etc.. dans ce monde. La même combinaison de chiffres mène donc toujours au même monde. Pour changer de monde, cliquez sur l'icône à gauche avec le point d'interrogation et une autre combinaison de chiffres sera immédiatement choisie. L'icône restant au milieu de l'écran et l'étoile tournante, que vous avez peut-être déjà remarqué sur le bord inférieur, vous seront expliquées par la suite.



En mode 1 joueur, 2 joueurs ou démo, vous voudrez souvent mettre les valeurs de chaque participant au même niveau. Dans le milieu du cadre à droite, vous verrez une petite flèche. Cliquez sur l'icône et les données du joueur (ou de l'adversaire contrôlé par l'ordinateur)



qui se trouve le plus à droite seront les mêmes pour tous les autres participants. Le joueur situé le plus à droite est toujours utilisé, car les seuls joueurs dont le niveau d'intelligence peut être modifié sont ceux qui sont contrôlés par l'ordinateur.



Pour lancer le jeu, cliquez sur l'icône "START". L'écran virera au noir et l'ordinateur calculera le monde de jeu. Une barre rouge vous informera de la progression des calculs.



Pour recharger une partie sauvegardée, sélectionnez l'option "LOAD". Vous verrez une fenêtre comportant la liste des fichiers sauvegardés sur disquette ou sur disque dur. Si vous voulez changer de disquette, insérez la nouvelle disquette et cliquez sur l'icône de changement de disquette. Cliquez sur le nom de la sauvegarde, puis sur "load" pour charger la partie, ou sur "Exit" pour annuler. Une fois la partie chargée, un message apparaîtra sur l'écran pour vous indiquer si le chargement s'est bien passé ou s'il y a eu des erreurs. Cliquez sur "Exit". Si la partie a été correctement chargée, un nouvel écran sera affiché et vous verrez tous les adversaires et toutes les valeurs de début du jeu. Ceci est important si vous ne vous souvenez pas très bien contre qui vous avez joué, ni de quelle force étaient vos adversaires. A l'exception du titre, seules les icônes "Start" et, "Abort" restent encore activées. L'icône "Start" permet de continuer la partie, l'icône "Abort" de revenir au menu principal. Pour quitter le jeu, cliquez sur l'icône EXIT, dans le coin supérieur gauche de l'écran.

L'icône des options supplémentaires est abordée dans le paragraphe 6.5.

2.2 Le jeu - Les commandes

Vous pouvez jouer seul ou à deux, toutes les fonctions étant identiques. La seule différence est qu'en monde 2 joueurs l'écran est divisé en deux, l'image du monde est donc plus petite, et les icônes sont un peu plus serrées. C'est pour cette raison que le mode 2 joueurs n'est abordé que rarement dans les explications qui vont suivre, aucune explication supplémentaire n'étant généralement nécessaire pour ce mode de jeu. Après le lancement, vous verrez sur l'écran une partie du monde: peut-être de l'herbe, avec quelques arbres ou un lac. Cette partie du monde sera toujours appelée "écran" à partir de maintenant, pour éviter des explications trop compliquées. En bas de l'écran se trouvent 5 icônes rondes différentes, qui ont des fonctions différentes. Nous les appellerons par la suite "Menu"

Comme nous l'avons déjà mentionné, vous ne verrez qu'une partie du monde sur l'écran. Selon la taille de cet écran, le monde pourra faire seulement 10 fois, ou jusqu'à 1200 fois cette taille pour les mondes géants. Pour vous déplacer dans le monde, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et déplacez-la dans la direction de votre choix. Quand vous serez arrivé à l'endroit souhaité, relâchez le bouton de la souris. Regardez bien le paysage. Vous y découvrirez des déserts, des lacs, des forêts, des montagnes et beaucoup d'autres

choses. Peut-être avez-vous remarqué, au lancement du jeu, votre pointeur au milieu de l'image. Il est composé d'un symbole central et de 6 points. Vous déplacez ce pointeur sur l'endroit où vous voulez activer une des options du jeu. Si par exemple vous voulez construire une maison ou un chemin quelque

part, vous devez d'abord placer le pointeur à cet endroit. Pour placer le pointeur à l'endroit de votre choix, il suffit de cliquer sur l'écran avec le bouton gauche de la souris. L'icône centrale du pointeur, affichée également à gauche en bas du menu, changera probablement. Nous vous en parlerons dans les paragraphes suivants.

CLIC SPECIAL: Plus loin dans ce manuel, il sera souvent question du « Clic spécial ». Cela signifie que vous ne cliquez pas seulement sur le bouton gauche de la souris comme d'habitude, mais qu'EN PLUS vous devez maintenir le bouton droit enfoncé: donc, un clic sur le bouton gauche en maintenant le bouton droit enfoncé s'appelle un "clic spécial". Et pourquoi ça? Certaines fonctions dans le jeu ont des effets importants! Par exemple, il arrive facilement qu'un clic involontaire sur la souris détruise un bâtiment important. De plus, le clic spécial est souvent utilisé pour des fonctions supplémentaires.

2.3 La carte

Au milieu du menu, vous verrez une icône « carte ». Cliquez sur cette icône avec la souris. Une nouvelle fenêtre apparaîtra au-dessus

du monde de jeu. Vous verrez une carte géographique avec différentes icônes. Sur cette carte, les prairies sont indiquées en vert, les déserts en jaune. les lacs en bleu et les montagnes (selon leur hauteur) en marron et blanc. Si vous cliquez sur un endroit de la carte, votre écran sera placé à l'endroit correspondant dans le monde et la carte disparaîtra. Faites un essai en cliquant sur un lac ou un désert, qui apparaîtra immédiatement sur l'écran. Vous pouvez ainsi sélectionner beaucoup plus vite un endroit très éloigné au lieu de faire défiler le monde jusqu'à cet endroit, comme expliqué dans le chapitre 6.

Le monde est «sans fin », c'est-à-dire que si vous allez de plus en plus vers la gauche, vous vous retrouverez au bout d'un moment à l'endroit de départ. Le monde n'a donc pas de "bord". Vous le verrez plus clairement si vous sélectionnez encore une fois la carte et cliquez sur l'icône qui se trouve à côté de la loupe, en bas à droite. Vous verrez des lignes horizontales et obliques limitant la taille du monde. Par exemple, si vous avez sélectionné la taille 3, vous constaterez que le monde est représenté 4 fois sur la carte, et 16 fois pour la taille 1. Les différentes parties sont cependant imbriquées les unes dans les autres, et c'est pour cette raison que le terrain de jeu n'a pas de bord. Le monde de taille 5 rentre exactement dans la section de la carte. Le monde de taille 8 est immense. Vous ne verrez qu'un huitième du monde sur la carte! A partir de la taille 3, vous pouvez déplacer aussi bien la carte que l'écran: maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et déplacez-la dans la direction correspondante. N'oubliez pas que pour les petits mondes ce

2. Démarrage

déplacement n'est pas possible (étant donné qu'ils s'adaptent à la section de la carte).

Avec l'icône "loupe", vous pouvez zoomer sur la carte. Les autres icônes affichées en bas de la carte sont abordées plus longuement dans le paragraphe 3, car il est d'abord nécessaire d'avoir construit quelque chose pour comprendre leur utilité.

2.4 Le château

Au début du jeu, vous commencerez par construire votre château, qui vous servira de quartier général. L'endroit où vous placerez ce château est d'une grande importance pour la suite du jeu. Si, en tant que débutant, vous possédez un grand stock, vous ne risquez pas de difficultés immédiates et l'endroit du quartier général n'est pas d'une importance capitale. Mais si vous n'avez que des stocks moyens ou très réduits, un château mal placé peut avoir des conséquences fatales, si jamais vous manquez de matériaux alors que l'ennemi fabrique déjà des armes. Pour vous donner un aperçu des choses les plus importantes, nous avons établi une liste des conditions favorables à la construction de votre château:

- évitez les vallées étroites dans les montagnes, mais cherchez un endroit relativement plat.
- choisissez de préférence les matières brutes pour la construction de



de nouvelles maisons le plus près possible du château (des arbres et des rochers de granite gris).

- choisissez un terrain avec un maximum de richesses souterraines dans les environs.

Les deux premiers points sont facilement vérifiables sur l'écran. S'il y a quelques arbres et des rochers de granite (rochers gris), et si l'environnement n'est pas trop inhospitalier, ces conditions sont remplies.

Mais les richesses souterraines des environs sont également très importantes. Les richesses souterraines sont: l'or, le fer, le charbon et le granite. On ne les trouve que dans les montagnes. Pour savoir combien il y a de richesses souterraines dans la zone affichée sur l'écran et dans les environs, vous pouvez faire appel à un géologue, qui vous donnera une estimation globale de ces richesses. La deuxième icône à gauche correspond au géologue. Cliquez sur cette icône pour obtenir les renseignements désirés. Vous saurez quelles sont les richesses des environs et leur quantité, de haut en bas: or, fer, charbon et granite.



Toutes les valeurs n'ont pas besoin d'être élevées, mais s'il n'y a pas de charbon, de fer ou d'or, ou en quantité réduite, cherchez un autre endroit. Cliquez sur l'icône Exit pour revenir au jeu.

28

L'importance de chaque richesse souterraine dépend aussi de votre stratégie. Vous comprendrez tout cela en lisant ce manuel. Il arrive parfois notamment dans les mondes de taille 1, que certaines richesses soient inexistantes, ou qu'il n'y ait pas de montagnes (et donc pas de richesses souterraines). Dans ce cas-là, ne cherchez pas désespérément un endroit favorable pendant des heures, et oubliez les richesses souterraines. Grâce à votre aimable géologue, vous n'avez eu qu'une estimation globale assez vague des richesses dans les environs, mais vous ne savez pas dans quelles montagnes elles se trouvent, ni ce que vous allez trouver. Vos colons devront les trouver eux-mêmes, plus tard dans le jeu.

Vous avez enfin trouvé un endroit propice pour construire votre château. Le château est un grand bâtiment qui doit être placé sur une surface relativement plane, avec de l'herbe. Cliquez sur n'importe quel endroit de l'écran avec le bouton gauche de la souris et le pointeur sera placé à cet endroit. Si un château-fort apparaît au centre du pointeur, cet endroit est approprié. En bas à gauche dans le menu, vous verrez l'icône de "construction de château". Si après quelques tentatives vous n'avez toujours pas trouvé d'endroit pour construire votre château, utilisez l'icône "

Aide à la construction ": Faites un clic spécial sur l'icône de gauche du menu (peu importe ce qui est affiché), la fonction d'aide à la construction devient active. Tous les endroits propices à la construction d'un château seront indiqués sur l'écran. En cliquant sur l'un de ces endroits, vous ferez apparaître en bas

à gauche l'icône "Construction de château". Cliquez sur ce symbole, et votre château sera construit en quelques secondes. Un drapeau de la couleur du joueur flottera devant le château. C'est le seul bâtiment qui vous sera offert "gratuitement". Tous les autres devront être construits par vos colons. A une certaine distance de votre château, vous verrez une barrière de poteaux noirs et blancs, ou de balises rouges dans l'eau. Cette limite indique l'étendue de la propriété qui vous appartient désormais, et sur laquelle vous avez le droit de construire d'autres bâtiments.

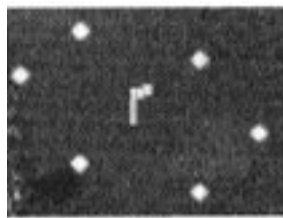
De plus, l'aide du sympathique géologue ne vous est accordée qu'au début du jeu. une fois votre château construit, vous devrez vous débrouiller tout seul.

2.5 Construction de bâtiments

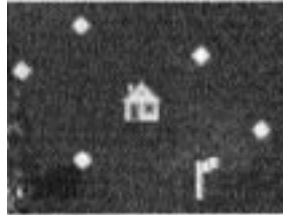
Vous avez fait le premier pas. Votre château est construit. Vous pouvez maintenant faire construire d'autres maisons pour vos colons. Si vous placez votre pointeur quelque part à l'intérieur des limites autour du château, l'icône centrale vous indiquera quels sont les bâtiments que vous pouvez construire:

Deux flèches: Vous ne pouvez rien construire.

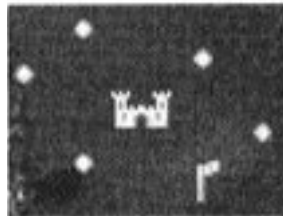
2. Démarrage



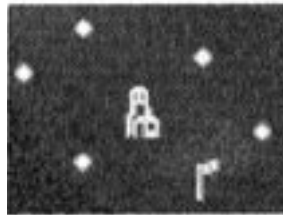
Drapeau: Vous ne pouvez placer qu'un drapeau à cet endroit.



Hutte: Vous pouvez construire toutes les huttes (petits bâtiments).



Château-fort: Vous avez suffisamment de place pour tous les bâtiments.



Mine: Vous pouvez construire une mine (uniquement dans les montagnes).

30

Comment décider du type de bâtiment qui peut être construit et de l'endroit où il peut l'être?



Tout d'abord, tous les bâtiments doivent être construits sur votre terrain et il ne doit y avoir ni arbres, ni rochers à cet endroit. Toutes les maisons, cases et châteaux-forts doivent être construits sur une

2. Démarrage

surface verte, et les mines uniquement dans les montagnes (mais pas dans la neige). Le type de bâtiment constructible dépend de la pente du terrain. Pour les grands bâtiments, le sol doit être plat, et leur construction est impossible sur des pentes trop raides. Mais si vous cherchez un endroit adapté à un grand bâtiment, l'option "Aide à la construction" (Bau-Hilfsfunktion) vous évite d'avoir à cliquer partout sur l'écran pour trouver le bon emplacement, comme nous vous l'avons déjà expliqué pour le château. Faites un clic spécial sur l'icône à gauche du menu. Vous verrez immédiatement sur l'écran quels sont les endroits où vous pouvez construire le bâtiment. Il vous suffit ensuite de choisir cet endroit. Pour désactiver l'aide à la construction, faites à nouveau un clic spécial sur l'icône de gauche, dans le menu.

Selon l'icône qui se trouve au centre du pointeur, vous verrez également en bas à gauche (dans le "menu") diverses icônes: "Placer un drapeau", "Construire une hutte", "Construire un grand bâtiment" ou "Construire une mine". Lorsque vous cliquez sur ces options, une étoile apparaît au-dessus du symbole de construction dans le menu, ainsi qu'une nouvelle fenêtre avec un choix de bâtiments. Pour "construire un grand bâtiment", vous avez le choix entre environ 20 bâtiments. Comme ils ne tiennent pas tous dans une seule fenêtre, vous pouvez faire défiler les autres pages en cliquant sur l'icône "changer la page". Tous les bâtiments sont abordés plus loin dans ce manuel. Pour le moment, choisissez-en un et cliquez dessus pour donner l'ordre de construction. Vous reviendrez à l'écran de jeu et vous verrez la



31



première pierre du chantier ou une croix de marquage. La pierre signifie qu'une maison sera construite à cet endroit. La croix a la même signification, mais il faut d'abord aplanir le sol, ce qui permettra de construire une fondation solide pour le grand bâtiment que vous avez choisi.

Si vous décidez de ne pas construire de bâtiment à l'endroit choisi, cliquez sur l'étoile tournante et quittez le mode de construction. Pour que le chantier devienne un bâtiment fini, vous devez construire un chemin entre le château et le chantier. Nous vous expliquerons ce procédé dans le paragraphe suivant.

2.6 Construction des chemins

Pour que les colons puissent se rendre dans tous les endroits de leur cité, ils ont besoin de chemins. Ces chemins vont toujours d'un drapeau à un autre. Votre réseau de chemins est très important. Un bon réseau favorise l'acheminement rapide des marchandises et, en cas de problèmes de transport, permet de trouver plus facilement des solutions. Les drapeaux servent de croisements. 6 chemins peuvent partir de chaque drapeau pour mener à d'autres drapeaux. Devant chacun de vos bâtiments, il y a un drapeau.




Au début, vous devez construire un chemin quand vous voulez construire votre première maison. Vous verrez un drapeau devant le chantier, tout comme devant votre château.

2. Démarrage

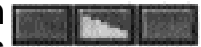
Cliquez maintenant sur l'un des deux drapeaux: un symbole pour la construction des chemins apparaîtra dans le pointeur et en bas à gauche dans le menu. Sélectionnez maintenant l'icône en bas à gauche dans le menu. Une étoile tournante apparaît à cet endroit et le pointeur comporte de nouveaux symboles. Vous êtes maintenant en mode " construction de chemins "



Les différents symboles autour du pointeur ont la signification suivante:

 - zone hachurée en rouge/jaune: vous ne pouvez pas construire de chemin dans cette direction.

- différents symboles de pentes allant du rouge (très raide en montant et en descendant) au vert (plat) en passant par le jaune: vous pouvez construire des chemins dans cette direction.



 -symbole " UNDO "

Si vous cliquez sur cette icône, vous détruisez la dernière partie du chemin. Si vous cliquez sur l'une des icônes de pentes et qu'une partie de chemin apparaît, le pointeur comporte de nouveaux symboles. Répétez cette opération jusqu'à ce que le chemin rejoigne l'autre drapeau. L'étoile en bas à gauche disparaît et le pointeur reprend sa forme initiale. Le chemin est construit, et vous avez quitté le mode de construction. Les premiers colons sortiront alors de votre château. Au début, n'en tenez pas compte. Nous nous en occuperons dans le

2. Démarrage

paragraphe suivant.

La signification des différentes icônes de pentes est très simple: Si on la regarde de la gauche vers la droite, l'icône indique la pente du terrain: une montée très raide sera par exemple indiquée par une pente sur l'icône montant de gauche à droite. La couleur est une aide supplémentaire. Elle permet de voir au premier coup d'oeil quelle est la pente du chemin. Le rouge indique une pente très raide, le jaune une pente moyenne, et le vert un terrain plat. Plus le terrain est plat, plus les marchandises pourront être acheminées rapidement, car les colons se fatiguent beaucoup plus sur un terrain en pente. Il est souvent préférable de faire un petit détour, si on peut ainsi éviter un chemin " rouge ", donc avec beaucoup de pente. Les débutants n'ont pas tellement à tenir compte des pentes. Construisez les chemins comme vous l'estimez nécessaire. Si vous avez construit un chemin et considérez que finalement vous n'en voulez plus, cliquez sur l'étoile tournante. Vous quitterez ainsi directement le mode " construction de chemins " et le chemin commencé sera effacé.

Si vous voulez créer un embranchement à partir d'un chemin existant, vous devez placer un drapeau sur le chemin. Cliquez sur l'endroit de votre choix: un drapeau apparaîtra dans le pointeur et dans le menu à gauche, s'il est possible d'y placer un drapeau. Dans le cas contraire, utilisez la fonction d'aide à la construction. Il peut arriver que dans un chemin il soit impossible de placer un autre drapeau: il peut déjà y avoir un drapeau sur un chemin très court juste à côté de l'endroit choisi, ou des arbres. Si vous pouvez placer

un nouveau croisement. Vous verrez l'icône " Placer drapeau " dans le menu. Cliquez sur cette icône pour construire le nouveau croisement. Vous pouvez aussi rallonger un chemin ou le terminer par un clic spécial et, si c'est possible, un drapeau sera placé en même temps.

De plus, vous pouvez aussi créer des liaisons fluviales. Pour cela, deux drapeaux doivent se trouver au bord d'une étendue d'eau. Construisez un chemin entre les deux drapeaux, de la manière habituelle. N'oubliez pas de relier cette voie d'eau à votre réseau de chemins. La voie d'eau sert de marquage pour le navigateur qui l'utilisera pour transporter des marchandises. Il est évident que les autres colons ne peuvent emprunter cette voie! C'est pour cela que les voies d'eau n'ont de l'importance que pour le transport des marchandises, et ne sont pas essentielles pour les débutants. En construisant vos chemins, veillez à ce qu'UN chemin passe toujours sur la terre ou sur l'eau, mais pas les deux en même temps!

2.7 Les premiers colons


Dès que le chemin vers le premier chantier sera construit, les premiers colons sortiront de votre château. Ce paragraphe vous explique leurs activités.





Le premier colon à sortir du château est un porteur, qui fait les cent pas sur le nouveau chemin en regardant s'il n'y a pas de marchandises à transporter. Dès qu'il voit quelque chose à transporter

sur son chemin, il achemine les marchandises jusqu'au drapeau suivant.

Au début du jeu, vous disposez de 20 colons. Certains d'entre eux ont déjà un métier, d'autres attendent du travail.

Si vous voulez construire un grand bâtiment, un colon  avec un casque orange et une pelle (le niveleur) arrivera et se mettra en route vers le chantier. Une fois sur place, il commencera à niveler progressivement le sol. Lorsqu'il aura terminé, la croix sur le chantier deviendra la première pierre, et le colon retournera au château.

Ensuite, ou si vous construisez un petit bâtiment, un colon  avec un casque jaune (ouvrier en bâtiment) viendra prendre son poste. Il attendra ensuite les matériaux nécessaires pour construire la maison.

Un autre colon  acheminera les matériaux de construction du château au chantier: il s'agit toujours de bois et éventuellement de pierres, selon le type de bâtiment. Le porteur prendra la marchandise et l'apportera sur le chantier. L'ouvrier commencera immédiatement son travail et vous verrez quelque temps après un échafaudage, et enfin le bâtiment lui-même. Les petites huttes se construisent très vite, un château-fort demande plus de temps.

Dès que l'ouvrier a terminé, il rentre au château. Ensuite, un autre ouvrier viendra commencer son travail dans le nouveau bâtiment. La spécialité de l'ouvrier qui viendra s'installer dépend du bâtiment construit. Les fonctions de chaque ouvrier et de chaque bâtiment sont expliquées plus loin.



Si vous avez créé une voie d'eau, un colon portant un bateau sortira du château et ira vers cette nouvelle voie de transport pour y ramer en attendant des marchandises.

37

Vous n'avez évidemment pas besoin d'attendre que la construction de votre bâtiment soit terminée. Vous pouvez construire d'autres bâtiments ou des chemins.

Vos colons feront tout cela automatiquement: ils essaieront de faire au mieux avec les moyens dont ils disposent, et feront leur travail. Ceci est valable non seulement pour les porteurs et les maçons, mais aussi pour tous ceux dont vous ferez la connaissance plus tard, comme les gardes forestiers, les bûcherons, les menuisiers, les carriers, les mineurs, les pêcheurs, les exploitants agricoles, les éleveurs de porcs, les meuniers, les boulangers, les bouchers, les chevaliers, les fondeurs, les serruriers, les forgerons et les armateurs.

2.8 Démolition

Vous pouvez avoir envie de démolir un bâtiment, un chemin ou un drapeau pour plusieurs raisons. Cette opération est abordée dans ce paragraphe. Pour éviter une démolition involontaire si vous cliquez par inadvertance sur le bouton de la souris, cette opération ne peut se faire que par un clic spécial.

Démolition de bâtiments: Cliquez sur le bâtiment correspondant. La deuxième icône du menu, en partant de la gauche, se transformera en ruine. Faites un clic spécial sur cette ruine pour mettre le feu au bâtiment. Si un colon habitait ce bâtiment, il retournera au château pour attendre un nouveau travail.



Démolition des chemins: Cliquez sur n'importe quel endroit du chemin et l'icône "Démolir chemin" apparaîtra dans le menu. Faites un clic spécial sur cette icône pour supprimer le chemin. Les porteurs qui travaillaient sur ce chemin rentreront au château et attendront un nouveau travail. Les autres colons qui se trouvaient sur le chemin iront vers le drapeau suivant et poursuivront leur route.

Démolition des drapeaux: Vous ne pouvez démolir un drapeau que s'il ne fait pas partie d'un bâtiment, et s'il n'est pas encore relié à autre chose par un chemin, ou s'il y a exactement deux chemins menant au drapeau. Les raisons sont simples: si un seul chemin arrive au drapeau, celui-ci s'arrêterait soudainement dans le vide, alors que

trois chemins ou plus se croiseraient sans drapeau. Quand il y a deux chemins, le drapeau peut être enlevé et les deux chemins sont réunis en un seul. Cliquez sur le drapeau à retirer et une ruine apparaîtra dans le menu (si la démolition du drapeau est possible).

Nouvelle construction: Si vous voulez construire un nouveau bâtiment à la place d'un autre, vous n'avez pas besoin de démolir le vieux bâtiment d'abord, d'attendre qu'il ait brûlé et de donner un nouvel ordre de construction. Vous pouvez construire directement à l'endroit choisi en plaçant le pointeur sur le vieux bâtiment et en sélectionnant la fonction de construction de la manière habituelle. Pour des raisons de sécurité, il vous faudra également choisir le bâtiment par un clic spécial, pour ne pas en détruire accidentellement. Le vieux bâtiment sera brûlé et vous pourrez ordonner la construction du nouveau.

2.9 Sauvegardes et fin du jeu



En mode 2 joueurs, ces options ne peuvent être activées que par le joueur de gauche. Cliquez sur l'icône de droite dans le menu et de nouvelles options seront affichées. Pour le moment, ne tenez pas compte des icônes du haut, mais seulement des options "SAVE" ("Sauvegarde") et "END" ("Fin"), en bas de l'écran.



Pour quitter la partie en cours, cliquez sur l'option "End" ("Fin"). Le programme vous demandera de confirmer. Si vous jouez depuis



2. Démarrage

plus d'une minute ou si vous avez sauvegardé la partie depuis plus d'une minute, le programme vous demandera une deuxième fois de confirmer l'abandon de la partie en cours. Vous reviendrez au menu principal.

L'option "SAVE" ("SAUVEGARDE") permet d'accéder au menu des sauvegardes. La liste des sauvegardes sera affichée sur l'écran. Si vous voulez changer de disquette, insérez la nouvelle disquette et cliquez ENSUITE sur l'option "Change Disk". Pour sauvegarder la partie en cours, cliquez sur l'un des 10 emplacements, puis sur l'option "New Name" ("Nouveau Nom") pour entrer un nouveau nom. Vous pouvez également centrer la date de la sauvegarde afin d'éviter des erreurs. Si vous voulez sauvegarder avec le nom d'une partie existante, vous n'avez pas besoin d'entrer un nouveau nom. Mais attention! La partie déjà sauvegardée sera écrasée et remplacée par la nouvelle sauvegarde! Cliquez ensuite sur l'option SAUVEGARDE pour sauvegarder la partie en cours. Dans tous les cas, lisez le message de la disquette pour savoir si le jeu a bien été sauvegardé. Si vous sauvegardez sur disquettes, nous vous conseillons d'en formater plusieurs avant de commencer à jouer, et de les étiqueter. par ailleurs, nous vous recommandons de sauvegarder sur 2 disquettes différentes pour plus de sécurité. Si une disquette est défectueuse, vous n'aurez peut-être perdu qu'une heure du jeu.

Si vous voulez charger (sauvegarder) à partir d'une autre disquette, insérez la nouvelle disquette et cliquez sur l'icône de changement de disquette. La liste des fichiers de la nouvelle disquette sera affichée.



3. Entraînement

3. Jeux d'entraînement

Vous connaissez maintenant les principes de base du jeu et vous pouvez vous lancer dans les premiers jeux d'entraînement. Chaque bâtiment est abordé en détail et le manuel vous explique ce que vous devez surveiller.

Chaque jeu d'entraînement contient des ordres qui seront spécifiés dans les instructions. Vous pourrez ensuite jouer et suivre le déroulement du jeu sur l'écran. Les paragraphes contiennent les explications correspondantes et vous apprendrez ainsi à jouer plus rapidement et le jeu deviendra beaucoup plus intéressant.

Dans les jeux d'entraînement, vous disposez d'un gros stock vous permettant d'obtenir des outils, de la nourriture, des matériaux de construction et des colons en quantité.

N'hésitez pas à sauvegarder les parties d'entraînement (et les autres) de temps en temps. Si vous trouvez des explications qui vous intéressent dans les instructions pour les joueurs confirmés, vous aurez à votre disposition des sauvegardes dans lesquelles se trouvent déjà beaucoup de bâtiments, et qui vous permettront de tester ces explications. Lors de certains événements importants, vous serez informé directement. Vous entendrez un bruit et une petite feuille clignotante apparaîtra en bas à gauche dans le menu. De nombreux

événements sont abordés de façon plus détaillée dans ce manuel. Si vous cliquez sur la feuille de papier, un message sera affiché sur l'écran



et l'ordinateur déplacera l'écran à l'endroit où l'évènement a eu lieu. Si vous cliquez sur le crochet dans la fenêtre, le message disparaîtra.

3.1 Scénario 1 - Propriété rurale

Cases de garde, tours de guets, châteaux-forts et la carte.



Ordres: Faites construire par vos colons au moins une hutte de garde, une tour de guet et un château-fort.

Explications: Après avoir lancé le jeu, vous choisirez un endroit pour y construire votre château. Ne vous préoccupez pas des richesses du sol ou des arbres. Donnez l'ordre de construction pour les 3 bâtiments demandés et attendez (pensez à la fonction d'aide à la construction si vous ne trouvez pas tout de suite un endroit approprié). Pour la tour de guet et le château-fort, un niveleur commencera par aplanir le sol. Il faudra aussi apporter plus de matériaux. Alors que la hutte ne nécessite qu'une livraison de bois et de pierres, le château-fort en aura besoin de 10. Un deuxième porteur sortira peut-être du château pour aider son collègue. Dès que la hutte de garde sera construite, un chevalier sortira de votre château pour s'y installer. Lorsque le premier chevalier arrive dans



une hutte de garde, une tour de guet ou un château-fort, votre propriété rurale s'agrandit. Regardez l'écran, et vous verrez les limites se déplacer. Pour vous informer de cet agrandissement (si jamais vous êtes ailleurs) vous entendrez un signal sonore indiquant qu'un message est arrivé. Cliquez sur la feuille de papier, et vous apprendrez qu'un autre bâtiment a été occupé par un chevalier. Ensuite, de l'or sera apporté dans la hutte, mais nous verrons cela plus tard. Un drapeau blanc flottera alors devant la hutte de garde.

Plus tard, des drapeaux flotteront aussi sur la tour de guet et sur les tours du château-fort. Ces drapeaux ont la signification suivante:

43

La hauteur du drapeau indique le taux d'occupation du bâtiment. Une hutte peut contenir 3 chevaliers, une tour de guet 6 et un château-fort 12.

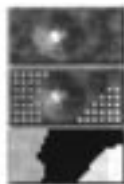
- l'icône sur le drapeau vous indique à quelle distance se trouve l'ennemi. Le drapeau blanc signifie qu'il n'y a pas de colonie ennemie et que vous ne serez donc pas attaqué dans un proche avenir. Si vous jouez ensuite contre des joueurs contrôlés par l'ordinateur ou un autre joueur, vous verrez d'autres symboles.



Lorsque l'ennemi n'est plus très loin, une bande noire apparaît sur le drapeau, et dès qu'il se rapproche cette bande devient une croix noire. Quand l'ennemi se trouve devant votre porte, le drapeau porte une croix noire très épaisse. Dans ce cas, vous devez vous préparer à une attaque. Vos colons sont probablement encore en train de

3. Entrainement

construire la tour de guet et le château-fort. C'est une bonne occasion pour vous familiariser avec la carte géographique. Cliquez sur l'icône de la carte et la carte sera affichée. En dehors du paysage, vous verrez plusieurs points bleus aux endroits où se trouvent vos bâtiments terminés ou en construction. Pour pouvoir mieux reconnaître la taille du monde, cliquez sur l'icône de droite, sous la carte que vous connaissez déjà. L'icone de gauche active le type d'affichage, selon les 3 modes suivants:



-Terrain

-Terrain + Propriété

-Propriété

Cliquez sur cette icône. Après votre premier clic, l'image de la carte ne change que très peu. Autour des points bleus représentant vos bâtiments, des points indiquent la taille de votre propriété. Si vous cliquez à nouveau sur cette icône, le paysage disparaît complètement. Votre propriété est toujours affichée en bleu, et les batiments sont représentés par des petits points blancs. Si vous cliquez une troisième fois sur cette icône, vous revenez au mode de départ. Si vous jouez contre d'autres joueurs ou contre l'ordinateur, leur propriété sera hachurer dans leur couleur. Réactivez le mode "Propriété" et cliquez sur la deuxième icône à partir de la gauche. Vous verrez votre réseau de chemins sur la carte. Il n'est pas important de voir le tracé exact d'un chemin, mais seulement d'en avoir un aperçu. Si vous cliquez à nouveau sur cette icône, les chemins disparaîtront. La troisième icône à partir de la droite permet

3. Entrainement

d'activer ou de désactiver les bâtiments sur la carte. Quittez la carte en cliquant sur l'étoile tournante. La carte permet d'accéder à deux autres fonctions spéciales que nous aborderons plus loin.

Allez voir ce que font vos colons. Quand les bâtiments seront terminés, une fenêtre apparaîtra pour vous signaler que l'ordre a été exécuté. Vous pourrez alors décider de poursuivre vos expérimentations ou de passer à l'exercice suivant.

3.2 Scénario n°2 - Matériaux de construction

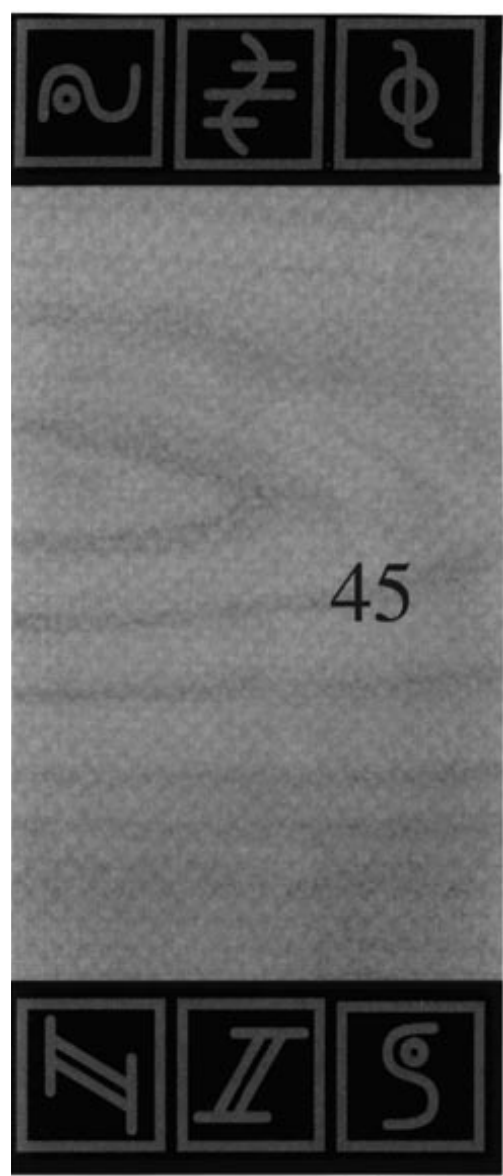
Maison forestière, hutte de bûcheron, scierie et carrière



Ordre: Fabriquez de nouveaux matériaux de construction. Au moins 5 unités de bois et 5 unités de pierres.

Explication: Cette fois-ci, vous devrez regarder le paysage de plus près. Choisissez un endroit avec des arbres et surtout quelques blocs de granit (les gros rochers gris), et placez-y votre quartier général.


Vous devez vous procurer des pierres et du bois. Ces matériaux sont nécessaires pour la construction de bâtiments, et il s'agit



généralement des premières tâches à effectuer dans une nouvelle colonie. Les pierres proviennent des blocs de granit qu'un ouvrier va chercher dans une carrière. Pour le bois, c'est un peu plus compliqué. Vous avez besoin d'un bûcheron pour abattre les arbres, et d'un menuisier pour transformer les troncs d'arbres en planches. Le bois est ensuite prêt à être utilisé. Le garde forestier est décrit dans ce chapitre car c'est lui qui plante les nouveaux arbres.


Placez une hutte de bûcheron près des arbres, de préférence au milieu d'un petit bois, et une carrière à proximité des blocs de granit. Cherchez un endroit approprié pour la scierie (il s'agit d'un grand bâtiment) et placez une maison forestière à un endroit où il n'y a pas encore beaucoup d'arbres. Reliez ensuite les bâtiments par des chemins. Si vous avez tout fait correctement, votre travail est fini. Le reste est à faire par vos colons!


Ils construiront progressivement des huttes, nivelleront le sol pour la scierie, et les ouvriers arriveront après la construction des bâtiments.

Le bûcheron ira dans sa hutte et en ressortira un peu plus tard pour choisir un arbre à abattre. Après l'avoir abattu,  il coupera les branches et emportera le tronc qu'il déposera devant sa hutte. Ensuite, il se reposera avant de repartir au travail. Un porteur verra le tronc et il viendra le chercher. Comme votre scierie sera probablement encore en construction, le tronc sera provisoirement stocké dans le château. L'ouvrier de la carrière grimpera sur un bloc de granit et tapera avec sa pioche jusqu'à ce qu'il puisse emporter

3.Entrainement

quelques pierres. Il les posera devant sa hutte, où, comme pour le bûcheron, un porteur viendra les chercher et les portera dans le château, si l'on n'a pas besoin de ces pierres sur un chantier.

 Le garde Forestier est continuellement en train de planter de nouveaux arbres. Ces arbres grandiront et pourront donc être abattus. Si vous abattez les arbres sans en replanter de nouveaux, vous allez très vite vous retrouver à court de bois. Vous pouvez aussi placer un garde forestier à côté d'un bûcheron. Les deux se complètent très bien. S'il n'y a pas de bûcheron près d'un garde forestier, vous aurez bientôt une nouvelle forêt.

 La scierie sera certainement le dernier bâtiment construit, car c'est le plus grand. Le menuisier ira alors s'y installer et attendra les troncs d'arbres. Ils lui seront apportés du château ou par le bûcheron. Il les débitera et posera les planches devant la scierie. Ces planches seront stockées dans le château jusqu'à leur utilisation.





3. Entrainement

Vous aimeriez savoir comment vous pouvez être approvisionné régulièrement en granite? Il est possible de replanter un arbre, mais les pierres ne repoussent pas. Mais même si vous avez utilisé tous les blocs de granite, il restera toujours des gisements de ces pierres particulièrement dures sous terre. Mais nous nous occuperons des mines plus tard, dans un autre scénario...

Dès que vous aurez fabriqué les matériaux demandés, vous aurez atteint votre objectif.

3.3 Scénario 3 - Nourriture

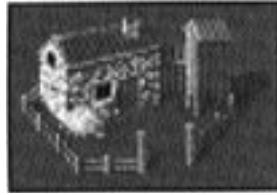
Hutte de pêcheur, exploitation agricole, moulin à vent, boulangerie, ferme, boucherie et conseils pour la construction des maisons et des chemins.

Objectif: Fabriquer 5 unités de chacun des aliments suivants: poisson, viande et pain.

Explications: Cette fois-ci, vous aurez besoin d'un lac pour votre pêcheur qui se trouve près du château. Il faudra également disposer d'un Grand espace pour l'exploitation agricole, où l'agriculteur pourra cultiver son blé. Par contre, vous n'aurez pas besoin de richesses souterraines, ni d'autres matières premières.

Pour permettre à vos colons de travailler pendant la suite de ces explications, installez les 6 bâtiments nécessaires:





l'exploitation agricole (un grand bâtiment).
de préférence dans un espace libre, parce
que l'agriculteur a besoin de terres pour
planter du blé.



la hutte de pêcheur le plus près possible du lac.

- la porcherie, la boulangerie, la boucherie et le moulin à
vent, aux endroits de votre choix.



49

Si vous reliez les bâtiments par des chemins, veillez à ne
pas construire de chemins sur le bord du lac, car le pêcheur
n'y stationne pas pour ne pas gêner le transport des
marchandises. Pendant que vos colons se mettent au travail,
nous vous donnerons des détails sur la nourriture.

Pour fabriquer des aliments, vous avez 3 possibilités:

- la méthode la plus simple est la pêche. Les poissons d'un
pêcheur pourront être utilisés directement comme nourriture. Seul

inconvenient: il faut un lac, et quand il y a trop de pêcheurs pour un petit lac, celui-ci se vide. Tant qu'il y aura des poissons, ils se reproduiront. Il est donc conseillé de pêcher peu de poissons si vous voulez en pêcher pendant longtemps.

- La deuxième méthode consiste à faire du pain. L'exploitant agricole cultive du blé. Quand le blé est mûr, il est récolté. Un porteur l'achemine vers le meunier, qui le transforme en farine. Les sacs de farine sont ensuite livrés au boulanger, qui fait du pain. Vous constaterez que cette méthode nécessite beaucoup plus de patience. Mais son rendement est meilleur, et vous n'aurez besoin que de terres pour l'exploitation agricole.

La troisième méthode est aussi longue que la dernière, mais nécessite moins de place. L'exploitant agricole fournit également du blé à l'éleveur, qui s'en sert pour nourrir ses cochons. Ces derniers se reproduisent et l'éleveur en sort un de temps en temps. Il est livré au boucher qui en fait de la viande.

Mais à quoi serviront donc tous ces aliments? Dans d'autres endroits, par exemple pour nourrir les mineurs qui travaillent dans les montagnes. S'ils n'ont plus rien à manger, ils se mettront en grève et ne fourniront plus de matières premières. Les mineurs mangent du poisson, du pain ou de la viande. Vous fabriquerez donc ce qui sera le plus facile pour vous. Revenons maintenant au jeu. Votre pêcheur est déjà en route, et les autres bâtiments sont encore en construction. Armez-vous de patience, car la culture du blé et l'élevage des porcs

prennent du temps. Profitons de l'occasion pour vous donner quelques conseils utiles pour la construction des chemins. Ceux-ci ne jouent pas encore un rôle très important dans votre colonie actuelle, mais quand vous aurez construit 20 maisons ou plus, ce sera différent.

Jetez un coup d'oeil sur votre colonie. Devant le château, il y a souvent un gros trafic. Plus tard, lorsque vous aurez construit beaucoup de bâtiments, il faudra les installer de manière stratégique, et construire les chemins de façon pratique. Par exemple, le transport du blé sur un chemin entre la ferme et le moulin, mais qui passe devant le château, risque de gêner le transport des matériaux de construction. Nous vous conseillons donc de regrouper tous les bâtiments qui vont ensemble et de faire en sorte que les chemins de transport directs ne passent pas par le château. Par exemple, vous pouvez placer une scierie près d'une hutte de bûcheron. Un bon réseau de chemins est essentiel pour le jeu, et vous devez prendre en compte plusieurs choses. La construction d'un petit chemin de liaison supplémentaire peut améliorer considérablement le transport des marchandises. Il est difficile de donner des conseils précis, chaque méthode ayant ses avantages et ses inconvénients.

L'expérience acquise après quelques parties vous aidera. Mais nous allons tout de même vous donner quelques conseils:

- Si vous pouvez éviter un chemin rouge foncé ou rouge clair (pente raide), il vaut mieux faire un détour par deux autres chemins, car: la rapidité avec laquelle les marchandises sont transportées sur un

chemin dépend toujours de la partie la PLUS LENTE du chemin.

Ne bouchez pas les 6 embranchements possibles d'un drapeau par un chemin (qui par exemple contourne seulement le drapeau à moitié). Vous aurez ensuite des difficultés pour élargir votre réseau. Dans ce cas, préférez un chemin plus raide.

Il est possible de construire deux chemins parallèles entre deux drapeaux. Quand l'un des deux est surchargé, l'autre sera utilisé pour le transport des marchandises. Cette solution n'est pas nécessaire si vous construisez beaucoup de chemins de traverses, mais il est très important d'avoir un bon réseau. Si certaines voies de transport sont surchargées et que les marchandises s'accumulent, vos colons seront assez intelligents pour les transporter en faisant un détour par un chemin moins encombré, à condition toutefois qu'il existe! Le type de réseau le moins efficace est un réseau partant en étoile du château. Dans ce cas-là, les marchandises seront transportées sur une des branches de l'étoile et devront obligatoirement passer devant le château pour arriver sur une autre branche. Un réseau efficace est un réseau "tramé", semblable à une feuille de papier quadrillée. Il existe beaucoup de possibilités pour aller d'un point à un autre. Pour ne pas compliquer trop les choses: construisez beaucoup de chemins entre les bâtiments, votre cité s'agrandira plus vite et plus facilement. Si vous affichez les chemins sur la carte en mode "Propriété", vous verrez nettement les endroits où il manque encore des "liaisons transversales".

Revenons à notre jeu et regardons les hommes au travail:



- Le pêcheur va sur le bord du lac et se met à pêcher. Selon le nombre de poissons vivant dans le lac, il pêchera plus ou moins vite. et peut même ne pas en attraper du tout. Les poissons sont ensuite apportés au château et stockés en attendant l'installation d'une mine, pour nourrir les mineurs.



L'exploitant agricole sème son blé, le laisse pousser et moissonne. Le blé est ensuite apporté au moulin ou chez l'éleveur.



- Dès la réception du blé, le meunier le moudra et fera livrer les sacs de farine au boulanger.



- Le boulanger pétrit la pâte et fait du pain. Une épaisse fumée sort de sa cheminée.



- L'éleveur se sert du blé de l'exploitant agricole pour nourrir ses cochons, et il fournit des cochons au boucher.



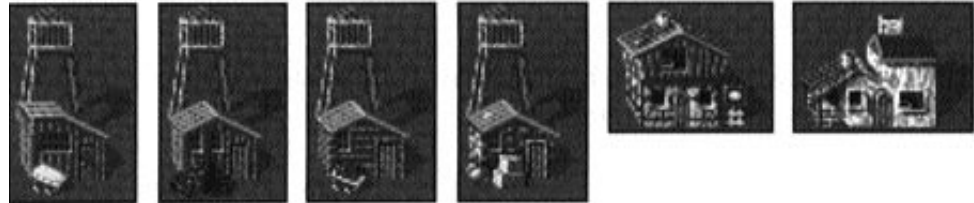
- Le boucher débite la viande et l'accroche sur son étal.

Comme vous le savez, l'exploitant agricole fournit son blé à l'éleveur et au meunier. Sa production sera parfois insuffisante et il ne pourra pas livrer les deux, alors qu'ils ont constamment besoin

d'une nouvelle livraison. Dans ce cas, démolissez la ferme ou le moulin, après vous être assuré que la quantité demandée aura été produite et utilisée. Attendez que tous les aliments aient été fabriqués avant de passer au jeu suivant.

3.4 Scénario 4 - Les richesses du sol et leur exploitation.

Mine d'or, mine de charbon, mine de fer, mine de granite, fonderie d'or, fonderie de fer



54

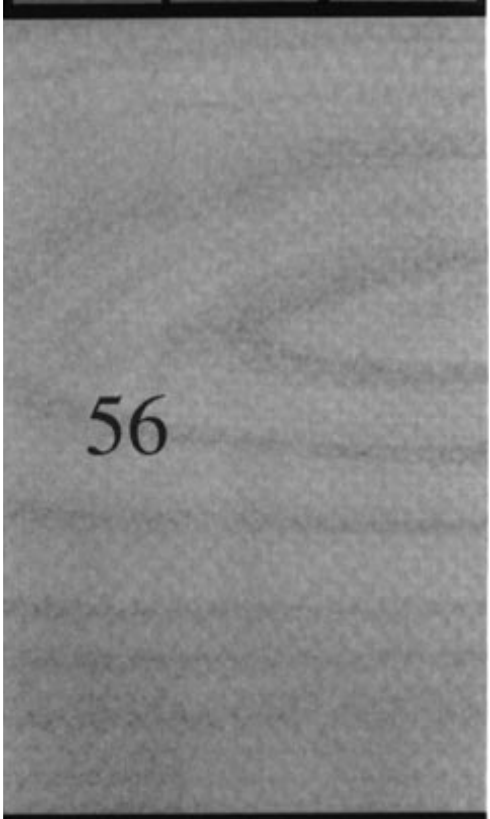
Objectif: Chercher des richesses souterraines et trouver au moins 5 unités d'or et de fer.

Explication: Les richesses souterraines sont exploitées dans les mines, que vous ne pouvez construire que dans les montagnes. L'or et le minerai brut seront transportés des mines vers les fonderies. Vous disposerez alors de fer et d'or pur. Le fer est la matière première la plus importante, car il permet de forger de nouvelles armes et de nouveaux outils. L'or est également très important, car il influe considérablement sur le moral des chevaliers. Quand ceux-ci se

55

réjouissent à l'avance de leur future fortune, ils combattent avec plus d'entrain. Le charbon est également essentiel. Vous en aurez besoin pour les fonderies, et pour extraire l'or et le fer. Le forgeron aura également besoin de charbon pour forger les armes. Le granite est la matière première la moins importante. Mais s'il n'y a plus de blocs de granite en surface dans les environs, les choses peuvent changer, et une mine de granite pourra devenir primordiale. Vous aurez toujours besoin de pierres pour les grands bâtiments. Comme nous vous l'avons déjà expliqué, les richesses souterraines se trouvent dans les montagnes. Placez votre quartier général dans une zone montagneuse, et n'oubliez surtout pas de faire appel au géologue. Placez votre château près d'un endroit où vous trouverez du charbon, du fer ET de l'or. Pour agrandir votre propriété rurale et prospecter dans les montagnes, faites immédiatement construire des huttes de garde à proximité. Il est ensuite temps de passer aux premières prospections géologiques. Vous devez placer un drapeau quelque part dans les montagnes. Reliez ce drapeau au reste du réseau et faites un clic spécial dessus. Une fenêtre comportant des icônes sera affichée. Nous n'en tiendrons pas compte, à l'exception de la tête du géologue, en bas.

Cliquez sur le géologue: il vous confirmera qu'il a bien reçu son ordre de mission. Il sortira ensuite du château et partira vers les montagnes. Là, il examinera le sol et il prélèvera des échantillons. S'il découvre des richesses souterraines, il sautera de joie et plantera une pancarte dans le sol pour vous signaler ce qu'il a trouvé. Cette pancarte comporte un petit cercle s'il y a peu



de richesses souterraines, et un grand cercle dans le cas contraire, avec des couleurs variées. Le jaune indique de l'or, le rouge du fer, le noir du charbon, et le gris clair du granite. Si le géologue ne trouve rien, il plantera une pancarte vide. Quand il trouvera des richesses souterraines pour la première fois, vous recevrez un message, car vous ne serez pas toujours là pour surveiller son travail.

Vous pouvez envoyer un géologue vers n'importe quel drapeau, y compris ceux qui sont placés devant les bâtiments, à condition que celui-ci soit relié au réseau de chemins. Il examinera les environs et rentrera chez lui s'il ne trouve pas de montagnes. Pour atteindre l'objectif de votre mission d'entraînement, vous devez trouver du charbon, de l'or et du fer. N'hésitez pas à envoyer beaucoup de géologues dans les montagnes et à agrandir votre propriété en construisant des huttes de garde, si jamais les richesses souterraines ne se trouvent pas à proximité. Vous avez certainement constaté que les huttes de garde ne peuvent pas être construites dans les montagnes. Il faudra donc « encercler » les grandes montagnes avec des huttes de garde si vous voulez trouver un maximum de richesses souterraines.


Dès que vous aurez trouvé un endroit propice, commencez la construction de la mine. Vous pourrez vous faire aider par la fonction d'aide à la construction. Dès que la mine sera reliée au réseau de chemins, un maçon viendra pour y travailler.

Si vous avez donné l'ordre de construire au moins une mine pour l'exploitation de l'or, une pour le fer et une pour le charbon, il sera

grand temps de penser aussi à la construction des fonderies. Choisissez un endroit à proximité de votre château, et faites construire les fonderies d'or et de fer.

Vos colons construiront les mines et les fonderies pendant que les mineurs chercheront les matières premières demandées. Ils seront approvisionnés en nourriture par le château. Les matières brutes que vous aurez trouvées seront transportées dans les fonderies, où l'or brut et le fer seront transformés. Comme vous n'aurez besoin ni de l'un ni de l'autre pour votre cité, tout sera stocké dans le château. Pendant le déroulement de ces événements, nous allons vous donner quelques explications supplémentaires:

Si votre réseau de chemins a été mal construit, vous le verrez dans ce scénario d'entraînement. Les mines produisent beaucoup de matières brutes, et si vous n'avez prévu qu'un seul chemin (et en pente, en plus!) entre les mines et les fonderies, il faudra vous attendre à un encombrement de marchandises. Si vos colons ne peuvent pas transporter toutes ces matières premières sur un chemin aussi raide, construisez d'autres chemins. Vous verrez qu'ils seront utilisés et que les marchandises arriveront plus vite à destination. Evidemment, les richesses souterraines ne sont pas illimitées. Quand un gisement s'épuise, le mineur trouve de moins en moins de matières premières. La mine deviendra donc improductive, car les mineurs qui travaillent dans les montagnes doivent être nourris à partir de la vallée. Vous recevrez un message dès qu'une mine sera épuisée. Si vos stocks de nourriture s'épuisent également,




démolissez la mine. Un mineur qui ne reçoit plus de nourriture se met en grève, et se met à marcher de long en large devant sa mine pour bien montrer sa colère.

Les panneaux des géologues disparaissent progressivement, mais vous pourrez à tout moment demander une prospection pour savoir s'il reste des richesses souterraines dans les environs d'une mine.

Si vous n'êtes pas pressé pour la construction des mines, attendez que le géologue ait installé beaucoup de pancartes pour être sûr qu'il s'agit d'un gisement profitable. Par contre, si vous jouez contre d'autres joueurs ou des adversaires acharnés contrôlés par l'ordinateur, il vaut mieux construire la mine dès les premières prospections positives, car chaque minute compte. Evidemment, le risque de tomber sur un mauvais filon est plus grand, et vous aurez moins de géologues et d'ouvriers à votre disposition. Si le programme refuse votre demande lorsque vous cliquez pour obtenir un géologue, vous n'avez plus d'ouvriers ou d'outils disponibles. De plus, vous devez attendre 2 secondes avant de commander un autre géologue. Nous aborderons ce sujet plus loin.

Pour terminer, voici un conseil pour placer au mieux vos drapeaux dans les montagnes. Lorsque vous placez un drapeau pour un géologue, c'est que vous avez l'intention de construire plus tard une mine à cet endroit. S'il y a des richesses souterraines, cliquez sur la fonction d'aide à la construction et choisissez un endroit pour y construire votre mine. Placez ensuite le drapeau à côté de cet endroit,



3. Entrainement

en bas à droite. Plus tard, vous ferez construire la mine à côté du drapeau, et vous n'aurez besoin ni d'un nouveau chemin ni d'un nouveau porteur, et la mine sera construite plus rapidement.

3.5 Scénario 5 - Fabrication d'outils et d'armes

Forgeron, Serrurier, Armateur et Entrepôts




Objectif: Fabriquer au moins 10 armes, 10 outils et 5 bateaux.


Explication: Dans ce scénario, vous construirez 5 nouveaux bâtiments. Vous apprendrez à fabriquer des objets avec les matériaux stockés dans le chapitre précédent. Le forgeron fabriquera des armes avec le fer, mais il aura également besoin de charbon. Le serrurier fabriquera des outils avec du bois et du fer, qui seront utilisés par d'autres colons. L'armateur n'aura besoin que de bois pour construire ses bateaux. C'est l'ouvrier le moins utile, et il n'est généralement sollicité que dans les mondes comportant de grandes étendues d'eau. L'entrepôt est le dernier bâtiment abordé dans ce chapitre. Il sert à stocker les marchandises. C'est également l'endroit où se trouvent les ouvriers qui attendent un nouveau travail (comme au château). C'est pour cette raison que l'entrepôt est, avec votre château, le




bâtiment le plus important.

Cette fois-ci, vous pourrez choisir un emplacement sans tenir compte des richesses du sol, car vous aurez déjà les matériaux nécessaires, stockés dans votre château depuis le début du jeu. Choisissez n'importe quel endroit qui offre suffisamment d'espace pour plusieurs grands bâtiments. Faites construire une forge, une serrurerie, un chantier naval et un entrepôt. Pendant que les hommes feront leur travail, nous vous donnerons des explications pour vous aider.

 L'armateur recevra du bois et livrera peu de temps après ses premiers bateaux. Des ouvriers porteront ces bateaux au bord du lac et transporteront des marchandises sur cette voie d'eau. Cette méthode de transport est souvent plus rapide que par les chemins de terre.

 Le forgeron sera approvisionné en charbon et en fer. Il forgera les épées et les boucliers pour les chevaliers qui garderont vos châteaux et qui attaqueront l'ennemi. Les armes seront livrées au château, où chaque nouveau chevalier se servira.

 - serrurier recevra du bois et du fer pour fabriquer différents outils parmi les 9 suivants: marteau, scie, hache, pelle, faux, pioche, canne à pêche, pince et hachette de boucher. Ces outils seront livrés au château et utilisés par les ouvriers. Selon leur professions, ils auront besoin de différents outils: certains n'utilisent rien, d'autres ont besoin de deux outils:



61



- Niveleur: Pelle



- Pêcheur: Canne à pêche



- Boucher: Hachette



- Agriculteur: Faux



- Bûcheron: Hache



- Menuisier: Scie



- Mineur: Pioche



- Camer: Pioche



- Maçon: Marteau



- Armateur: Marteau



- Géologue: Marteau



- Serrurier: Marteau et Scie



- Forgeron: Marteau et Pince

Vous vous demanderez certainement pourquoi vous devez fabriquer des outils, alors que tous les ouvriers sortent automatiquement du château avec un outil à la main. C'est simple: au début du jeu, vous disposez d'un certain stock de matériaux de construction, de nourriture et d'outils. Pour les scénarios d'entraînement, vous

disposez d'un très gros stock de départ, et vous n'aurez donc pas besoin de fabriquer d'outils ou de marchandises. Nous vous expliquerons tout cela en détail un peu plus loin.

L'entrepôt est, avec votre château, le bâtiment le plus important, car dans une ville d'une certaine taille, le château serait vite surchargé sans un entrepôt. Dès que l'entrepôt sera construit, un colon sortira du château pour entrer dans cet entrepôt. Vous aurez ainsi en quelque sorte un "second château". Si l'expansion de votre cité se poursuit, elle sera vite difficile à contrôler si vous n'avez qu'un château. Les ouvriers mettront trop de temps pour aller du château au chantier, ou produiront tellement de marchandises que celles-ci s'accumuleront sur le chemin du château, et les porteurs n'arriveront plus à faire leur travail. Pour éviter cela, répartissez bien les entrepôts. L'entrepôt offre pratiquement les mêmes possibilités que votre château:

- Lorsque vous recevrez de nouveaux hommes, ceux-ci seront répartis entre le château et l'entrepôt.

Une marchandise inutile stockée dans le château sera désormais livrée dans l'entrepôt le plus proche, réduisant ainsi les trajets.

Une marchandise nécessaire (par exemple sur un chantier) sera commandée à l'entrepôt disposant de matériaux de construction le plus proche. Le trajet sera ainsi plus court à l'aller.

- Un ouvrier ne rentrera plus au château après son travail, mais se rendra à l'entrepôt le plus proche, pour y attendre son prochain travail. Le trajet de vos ouvriers vers leur travail sera donc plus court.

Si un bâtiment nécessite l'emploi d'un nouvel ouvrier, il sera embauché dans l'entrepôt le plus proche. Son trajet sera ainsi plus court.

Ces divers points démontrent qu'une bonne répartition des entrepôts est essentielle. Dès que votre entrepôt sera construit, vous recevrez un message montrant le nouvel entrepôt.

63

3.6 Scénario 6 - Attaque

Objectif: Conquête de plusieurs bâtiments ennemis

Explication: L'objectif de ce scénario consiste à conquérir certains bâtiments avec vos chevaliers. Cliquez sur la carte géographique et examinez l'emplacement des bâtiments adverses. Installez-vous à proximité de l'ennemi, pour que votre trajet soit le plus court possible. Faites construire plusieurs châteaux-forts, des tours de garde et des huttes de garde tout autour de votre château. Pendant que vos colons construisent (le château est le bâtiment le plus grand et nécessite plus de temps), nous allons nous occuper des chevaliers.



Il y a 5 sortes de chevaliers dans le jeu, ils sont tous différents et de force variable. Lorsque vous recevrez un nouveau chevalier, celui-ci sera au niveau le plus bas. Mais il peut s'entraîner dans le château (ou plus tard dans l'entrepôt) et changer de niveau. Un chevalier peut également s'entraîner dans les tours de garde ou dans les châteaux, mais il ne progressera que très lentement, car il devra en même temps faire son travail. Pendant son service, s'il monte la garde dans un château ou un autre bâtiment, ou qu'il reste assis dans une hutte de garde, il n'améliorera pas ses capacités. Les avantages et les inconvénients sont évidents: si vous laissez un maximum de chevaliers dans le château, ils seront très bien entraînés, mais votre cité sera mal gardée. Si vous envoyez tous vos chevaliers à l'extérieur, vos bâtiments seront bien gardés, mais l'ennemi aura peut-être des chevaliers plus puissants qui pourront vous poser des problèmes. Comme vous aurez construit beaucoup de châteaux et de huttes de garde, vos chevaliers iront les occuper assez rapidement. Mais, dans ce scénario d'entraînement, vos adversaires sont encore sans défense, ne vous inquiétez donc pas...


Vous n'attaquerez que des châteaux, des tours de garde ou des huttes de garde appartenant à l'ennemi. Un chevalier ne doit pas attaquer un fermier ou un pêcheur. Lorsque vous lancerez une attaque, vos chevaliers sortiront et marcheront en direction du bâtiment ennemi, où ils livreront bataille. Un chevalier sortira du bâtiment et le combat commencera. Un des deux chevaliers sera victorieux. Au bout d'un moment, il n'y aura plus d'attaquants ou de chevaliers pour défendre le bâtiment ennemi. S'il n'y a plus

de chevalier dans le bâtiment ennemi, l'attaquant est victorieux et en prend le contrôle. Les frontières de sa cité seront modifiées en conséquence. De plus, le vainqueur fera brûler les bâtiments qui tomberont entre ses mains. Une telle défaite peut être un contrecoup terrible pour une cité. Par exemple, si votre unique mine de charbon ou votre entrepôt est en flammes, vous aurez quelques problèmes.

Lorsque vous aurez construit vos premières huttes et qu'elles seront occupées par les chevaliers, vous verrez des drapeaux avec une grosse croix. Toutes les huttes de garde se trouvant près du pays ennemi et risquant d'être attaquées seront signalées par cette croix. Faites un clic spécial sur n'importe quel bâtiment ennemi signalé par une grosse croix noire sur son drapeau. Une nouvelle fenêtre sera affichée pour vous permettre d'indiquer le nombre de chevaliers qui doivent attaquer. Les 4 chiffres du milieu indiquent le nombre de chevaliers disponibles en fonction de la distance: dans les environs immédiats, assez loin, ou très loin. La distance n'est pas un facteur essentiel, mais les chevaliers mettront plus de temps pour atteindre l'ennemi. Si tous les chiffres indiquent 0, vos bâtiments n'hébergent pas encore assez de chevaliers. Vous devez savoir que tous les chevaliers entrant dans un château ne peuvent être envoyés au combat, car certains d'entre eux sont indispensables pour la défense de votre château en cas d'attaque ennemie. Plus tard, nous vous expliquerons de quelle manière vous pourrez influencer l'issue des combats. Attendez encore un peu et lancez une nouvelle attaque. Les deux flèches vous permettront de modifier le nombre de chevaliers qui attaqueront l'ennemi.

65

ensuite la bataille pour en connaître l'issue.

Si vous avez envoyé tous les chevaliers disponibles au combat, vous ne pourrez plus lancer d'autre attaque. Mais vous verrez d'autres chevaliers sortir immédiatement de votre château pour remplacer ceux qui sont partis au combat. Lorsque vous vous emparez d'un bâtiment  ennemi, vous recevrez un message. Un peu plus tard, votre victoire sur l'ennemi sera probablement totale.

Si, au cours d'une partie, un ennemi contre-attaque et que les chevaliers se rencontrent en un point précis, attendez-vous à une furieuse mêlée, car chaque chevalier ennemi sera attaqué. Nous verrons plus tard comment envoyer une troupe de chevaliers pour intercepter l'ennemi, et comment défendre efficacement une hutte de garde avec seulement 3 chevaliers. Enfin, un dernier point qui ne concerne pas directement les chevaliers, mais votre propriété rurale: ne construisez pas de bâtiments (surtout les plus grands, à cause du délai de construction plus long) près de la frontière avec l'ennemi. Par exemple, si celui-ci construit comme vous une hutte de garde près de la frontière et qu'il la termine en premier, la frontière sera modifiée et vous devrez brûler votre chantier. Un château situé près de la frontière ne vous sera d'aucun secours, car sa construction demandera beaucoup de temps. Vous pouvez construire vous aussi une hutte de garde en essayant de la terminer plus vite que l'ennemi, ou placer vos bâtiments dans un endroit plus sûr. Vous pouvez bien sûr faire la même chose à votre

adversaire si celui-ci a eu la mauvaise idée de construire un entrepôt trop près de la frontière...

Ce chapitre consacré aux scénarios d'entraînement est maintenant terminé. Vous connaissez les principes de base du jeu, les différents bâtiments, les diverses professions et marchandises, vous savez prospector les richesses du sol et attaquer l'ennemi. Nous espérons que vous avez déjà pu apprécier le jeu, et nous vous assurons qu'il vous offrira encore de nombreuses heures de plaisir, et que vous trouverez toujours de nouvelles astuces, et des tactiques et stratégies différentes. Les chapitres suivants s'adressent aux joueurs plus expérimentés qui connaissent déjà bien le jeu. Amusez-vous bien!



4. L'économie

4.1 Le système économique

A partir de maintenant, nous ne vous donnerons plus d'instructions précises, mais uniquement des explications, des conseils et beaucoup, beaucoup de trucs et d'astuces. Il est essentiel de bien connaître le contexte économique de chaque bâtiment pour savoir immédiatement quels seront ses besoins et sa production. Voici un bref résumé:

La chaîne alimentaire:

... production de poisson, de viande et de pain pour nourrir les mineurs.

Le pêcheur pêche des poissons qui pourront être consommés directement. L'exploitant agricole sème et récolte du blé qui sera fourni à l'éleveur de porcs pour nourrir ses cochons, ou moulu par le meunier dans son moulin, et donc transformé en farine. Les cochons se reproduiront et pourront être abattus. Le boulanger fabriquera du pain avec la farine. Dans les deux cas, vous aurez des aliments à votre disposition.

Chaîne de marchandises:



fabrication d'outils, d'armes, de bateaux, d'or et construction de bâtiments.

Les outils, les armes et les bateaux seront stockés dans des entrepôts. L'or sera gardé dans les châteaux, les tours de garde et les huttes de garde. La fabrique d'outils a besoin de bois et de fer. Le bois vient de la scierie où sont débités les troncs d'arbres abattus par les bûcherons. Le fer sera travaillé dans une fonderie, qui a besoin de minerai et de charbon pour fonctionner. Ces deux matériaux sont exploités dans les mines. Pour la fabrication d'armes, le forgeron a besoin de fer et de charbon. L'armateur a besoin de bois pour ses bateaux. Pour la construction de tous vos bâtiments, vous aurez besoin de bois, et de granite dans la plupart des cas. L'utilisation du fer, du charbon et du bois pour la fabrication d'outils a déjà été

abordée. Le granite est exploité soit en surface, dans une carrière, soit dans une mine. L'or est travaillé par l'orfèvre à partir du minerai brut. Il aura bien sûr besoin de charbon pour le travail de l'or. L'or brut est exploité dans les mines. Vous avez tout compris? La suite vous permettra peut-être de mieux comprendre les nombreux facteurs qui entrent en ligne de compte dans le jeu.

Pendant les premiers scénarios

4. L'économie

d'entraînement, vous avez certainement pensé que vous pouviez disposer d'un nombre illimité de colons et de marchandises, et que vous pouviez influencer le déroulement du jeu. Tous les paramètres sont définis de telle manière que vous n'aurez aucune difficulté à remplir les objectifs prévus. Mais les joueurs plus expérimentés voudront influencer davantage le déroulement du jeu, et en connaître tous les détails, du stock dont ils disposent aux possibilités de production. Tous ces aspects sont abordés dans la suite de ce manuel.

4.2 Votre première grande cité

Vous connaissez maintenant tous les bâtiments. Vous devrez trouver le bon emplacement pour chaque bâtiment et choisir le bon moment pour sa construction. Un gros stock vous permettra de construire les petits bâtiments d'abord. Il vous restera suffisamment de matériaux pour vous agrandir plus tard. Mais si vous ne disposez au début du jeu que d'un stock réduit, soyez prudent dès le départ.

Il est essentiel de construire une cité "active", et vous aurez besoin pour cela de tous les bâtiments, car vous ne pourrez pas vous passer d'eux, sauf dans de rares occasions. Votre stock ne sera pas aussi important que dans les scénarios d'entraînement. Vous serez responsable de l'exploitation des matières premières et de la construction des bâtiments nécessaires. Choisissez le premier scénario. Vous jouerez contre un adversaire contrôlé par l'ordinateur.

Vous allez vivre une aventure passionnante. Votre niveau d'intelligence est assez bas, et vous ne disposez pas d'un stock énorme. Vous devrez être prudent dès le début du jeu. Dans la suite de ce chapitre, nous allons vous expliquer comment construire une cité qui fonctionne. Mais vous pouvez aussi n'en faire qu'à votre tête...

Votre première tâche consiste à chercher un bon emplacement pour votre château. Nous avons déjà abordé ce point en détail. Pensez ensuite à agrandir votre propriété rurale, car si vous n'avez plus assez de place au moment de cultiver vos terres, vous devrez attendre avant d'annexer de nouvelles terres. Placez alors 2 ou 4 huttes de garde près de la frontière. La construction des tours de garde et des châteaux demandera plus de temps et ralentira votre expansion. Prenez tout ce que vous pouvez sans avoir à combattre. Ensuite, assurez votre approvisionnement en matériaux de construction, car si vous en manquez pour construire les bâtiments nécessaires, vous aurez de gros problèmes. Placez un bûcheron, une scierie et une carrière dans des endroits adaptés.

Après avoir fait le nécessaire pour ces trois points, le jeu deviendra plus complexe. Selon l'état de vos terres, vous aurez plusieurs possibilités, que nous allons évoquer dans leurs grandes lignes. Dès que possible, envoyez des géologues dans les montagnes. Selon le résultat de leur prospection, construisez des mines. Construisez également une fonderie d'or ou de fer, une forge ou une usine de fabrication d'outils, selon les richesses souterraines découvertes. Si vous pouvez fabriquer rapidement des armes, vous aurez l'avantage

4. L'économie

lors des combats. Dès que les géologues prospectoront dans les montagnes, pensez à leur nourriture. Si un lac se trouve à proximité, construisez une hutte de pêcheur. Celui-ci pêchera des poissons qui pourront être stockés avant l'ouverture des premières mines. La production de la viande et la fabrication du pain prennent du temps. Quand les réserves de blé (pour la nourriture des cochons et les moulins) du château seront épuisées, il faudra attendre que l'exploitant agricole sème du blé et le récolte. Si aucun lac ne se trouve à proximité, installez une exploitation agricole le plus vite possible. Vous préférerez la viande ou le pain, selon la situation. Si l'ennemi est encore loin et que vous possédez beaucoup de terres, optez pour le pain. Installez des moulins et des boulangers à proximité des exploitations agricoles. Le pain est l'aliment le plus productif. Si vous n'avez pas assez de place, nous vous conseillons l'élevage de porcs. Pour l'approvisionnement de plusieurs fèrmes, il vous faudra une seule exploitation agricole.

N'oubliez pas que vos bûcherons abattront tous les arbres, et vous risquez de vous en apercevoir trop tard. Pensez donc à faire replanter des arbres assez tôt par les gardes forestiers.

Si la région comporte des grands lacs, profitez de la rapidité des voies d'eau. Vous aurez éventuellement besoin d'un armateur si vous manquez de bateaux.

Surtout, n'oubliez pas de construire des entrepôts. Ils soulageront les voies de transport et vous irez plus vite.

Les tours de garde et les châteaux vous serviront essentiellement à protéger les bâtiments importants, notamment les entrepôts. Mais, selon le déroulement du jeu, une mine ou une fabrique d'outils peuvent être également essentielles (surtout si vous n'en avez qu'une!). Placez vos châteaux près de ces endroits, et ne laissez pas l'ennemi détruire votre système économique grâce à une victoire mineure!

Observez bien l'ennemi! Trouvez un moment libre dans votre planning pour voir ce que fait l'adversaire. Est-il déjà en train de fabriquer des armes? A quelle distance se trouve-t-il? A quel endroit faut-il occuper des terres avant que l'ennemi ne les annexe? Quels sont les endroits mal protégés où une attaque pourrait être profitable?

Votre première tentative de construction d'une cité comportant beaucoup de huttes et de maisons différentes ne vous donnera peut être pas entière satisfaction. Ne vous découragez pas. La prochaine fois, vous planifierez mieux votre ville vous ne ferez pas les mêmes erreurs. L'expérience vous aidera à surmonter beaucoup de problèmes.

Lisez les chapitres suivants en jouant et en expérimentant. Vous y apprendrez beaucoup de choses.

4.3 Les statistiques

4.3.1 Les premières statistiques

Les statistiques sur les colons, les bâtiments et les entrepôts. Dans ce chapitre, nous allons aborder les premières statistiques. Elles pourront vous donner un aperçu rapide dans tous les domaines. Au début du jeu, les statistiques ne sont pas très intéressantes: il faut par contre les consulter régulièrement pendant le jeu, pour savoir par exemple à quel moment vous manquerez de bois ou de nourriture. Nous allons d'abord examiner les statistiques concernant les colons, les bâtiments et les entrepôts.

Pour voir les statistiques, cliquez sur la deuxième icône du menu à partir de la droite. 8 autres icônes seront affichées. Chaque icône correspond à des statistiques spécifiques. De plus, en activant une icône, vous pourrez passer d'une statistique à une autre et d'un menu à l'autre. Si vous cliquez sur l'icône du milieu, les statistiques des bâtiments sont affichées. Elles indiquent le nombre de bâtiments dont vous disposez. Tous les bâtiments ne tenant pas sur une page, l'icône du bas permet de faire défiler les pages et voir les autres types de bâtiments. Si le chiffre est suivi d'un + et d'un second chiffre, certains sont encore en construction. 2 + 1 signifie donc: deux bâtiments terminés, un en construction. Ces statistiques vous permettent également de prévoir certaines difficultés: si vous avez par exemple 10 bûcherons, ils

abattront beaucoup d'arbres, et une scierie ne suffira pas à les débiter. Pour quitter les statistiques et revenir aux 8 icônes, cliquez sur «Exit ».



Cliquez sur l'icône de droite, au centre. Vous verrez des têtes et des chiffres. Ces statistiques concernent vos colons. Chaque tête représente un métier, avec le nombre de colons exerçant ce métier. Vous ne reconnaîtrez pas toujours ces têtes au début, mais vous vous y habituerez très vite. Celle avec un point d'interrogation (en bas à droite) indique le nombre de colons n'ayant pas encore de profession. Un bon joueur essaiera (si le déroulement du jeu le permet) d'avoir un minimum de colons chômeurs pour augmenter la production et le rendement. Le dernier chiffre en bas à droite indique le nombre total de colons. Pour quitter ces statistiques, cliquez sur un endroit quelconque de la



fenêtre. Cliquez ensuite sur l'icône de gauche, au centre. Ces statistiques sont celles de vos stocks. Vous reconnaîtrez plus facilement les différentes marchandises que les têtes correspondant aux divers métiers. Ces statistiques indiquent le type et la quantité de marchandises stockées dans vos entrepôts. Les marchandises stockées dans les entrepôts ne sont pas utiles dans l'immédiat. Mais un gros stock de bois et de pierres est bon signe, car vous disposerez de suffisamment de matériaux pour vos projets de construction. Par contre, si vous avez beaucoup de minerai de fer dans vos entrepôts, cela signifie que vous n'avez pas de fonderie de fer, ou pas de charbon dans votre cité... Vous devez donc toujours penser à tout.

4.3.2 Les courbes statistiques

Les statistiques de comparaison et de production.

Ces statistiques vous montreront différentes valeurs sur une longue période.

Dans le menu des statistiques, cliquez sur l'icône en bas au centre. Vous verrez les statistiques de comparaison. En haut, la couleur des courbes correspond à chaque joueur. La vôtre sera bleu ciel, comme vos colons. L'échelle de droite comporte des pourcentages allant de 0 à 100%, l'échelle du bas



représentant le temps. La courbe évolue dans le temps, de gauche à droite. L'échelle utilisée est l'heure (0.5 heure = 30 minutes). Vous pouvez choisir le mode d'affichage des statistiques en bas à gauche de l'écran: en haut à gauche = comparaison globale, en haut à droite = comparaison des propriétés rurales, en bas à gauche = comparaison des bâtiments, et en bas à droite = puissance du combat. La comparaison des propriétés rurales vous indiquera uniquement la taille de vos terres par rapport à celles de vos adversaires.



Les bâtiments seront évalués selon leur type et taille, et pas seulement selon leur nombre. La puissance de combat dépend du nombre, du type et de la motivation de vos chevaliers. La comparaison globale permet d'obtenir des courbes moyennes selon ces trois valeurs. Mais ce n'est pas tout! En bas à droite, vous verrez 4 autres icônes correspondant au temps. Les 4 graduations correspondent à 0.5 heures, 2 heures, 10 heures et 50

(!) heures. Vous voyez qu'un combat de grande envergure entre différents groupes de colons peut devenir une aventure longue et passionnante...

Ces statistiques sont le seul moyen d'obtenir des informations précises sur votre adversaire. Vous saurez qui a l'armée la plus puissante, et qui possède le plus de terres. Si les courbes montent de façon incroyable au début du

jeu, ne vous inquiétez pas. Il ne s'agit pas d'une erreur, car le joueur qui placera son château en premier sera pendant un court instant le seul à posséder des terres et un bâtiment (100%). Pour le déroulement du jeu, cela n'a aucune importance. De plus, une icône vous permet de voir les statistiques concernant les adversaires dans le jeu.

Pour voir les statistiques de production, cliquez sur l'icône en bas à gauche. Elles indiquent le type et la quantité de marchandises produites par vos colons. L'échelle de droite correspond à la quantité, en unités. L'échelle horizontale correspond au temps. Dans ces statistiques, le temps pris en compte est d'environ 2 heures. Au début du jeu, ces statistiques seront nulles (vous n'avez encore rien produit). Plus tard, par contre, vous pourrez choisir en bas de l'écran les marchandises que vos colons produisent. De l'arbre abattu aux



outils, vous trouverez toutes les marchandises. Si vous avez par exemple sélectionné le tronc d'arbre en bas et que la surface rouge de l'échelle verticale reste sur 1, cela signifie que vos bûcherons abattent environ 1 arbre à la minute. Ceci peut vous paraître inintéressant, mais vous apprendrez progressivement à mieux interpréter ces statistiques. Par exemple, si la courbe des arbres descend, il n'y aura bientôt plus d'arbres à

abattre. Cette statistique étant très importante, regardez-la de temps à autre. Elle vous épargnera bien des mauvaises surprises. Ces courbes de production sont d'ailleurs «lissées » pour être plus claires et lisibles.

4.3.3 Les statistiques d'approvisionnement

La chaîne alimentaire, la chaîne des marchandises, les statistiques sur les métiers.

Dans ces 3 statistiques, des aiguilles indiquent l'état de votre approvisionnement. La chaîne alimentaire et la chaîne des marchandises sont les statistiques les plus importantes si votre cité est assez grande.



Commençons par les statistiques sur les métiers. Cliquez sur l'icône en haut à droite. Comme dans les statistiques sur vos colons, toutes les têtes seront affichées, mais avec des aiguilles. Celles-ci indiquent le nombre de colons dont vous pourrez disposer pour la profession correspondante. Si personne n'est disponible, l'aiguille restera dans le rouge. Elle sera au centre si vous disposez de 3 colons, et à droite si vous disposez de 20 colons ou plus.

Avant de construire une forge, par exemple, examinez les statistiques. Si l'aiguille est dans la partie rouge et que vous avez besoin d'un forgeron, aucun colon n'est disponible pour le moment, ou les outils dont il a besoin ne sont pas disponibles dans les entrepôts. Le chiffre en bas à droite indique le nombre de colons qui attendent du travail. Si ce chiffre indique 10 ou plus, et que l'aiguille d'un métier est dans le rouge, cela signifie que vous manquez d'outils pour ce métier. Nous vous

expliquerons plus tard comment mieux contrôler la fabrication d'outils. Certains métiers ne posent aucun problème car ils ne nécessitent aucun outil (boulangers ou porteurs).

Examinons maintenant la chaîne alimentaire. Vous verrez un diagramme avec des têtes, des marchandises, des aiguilles et des flèches. Chaque tête représente un métier. Les marchandises sont livrées



4. L'économie

par un métier à un autre métier, en direction de la flèche. Le diagramme se présente comme suit: l'exploitant agricole (en haut à droite) livre du blé au meunier et à l'éleveur de porcs. Le meunier livre de la farine au boulanger qui lui livre du pain. L'éleveur de porcs livre des cochons au boucher qui livre de la viande. Le pêcheur (en bas à gauche) livre les poissons. Le pain, la viande et le poisson sont les 3 aliments qui seront livrés aux 4 types de mines. Les aiguilles sont particulières dans ce diagramme. Il y en a deux sortes:

80



1. L'aiguille d'approvisionnement (par exemple pour les fermiers ou les mineurs) Le cadran indique, de gauche à droite: rouge (pas d'approvisionnement), jaune (bon approvisionnement) et vert (excellent approvisionnement). Il indique le taux d'approvisionnement des métiers: plus ils reçoivent de marchandises, mieux ils se portent. L'éleveur préfère avoir beaucoup de blé pour nourrir ses cochons, plutôt qu'un approvisionnement maigre ou inexistant.



2 L'aiguille d'occupation (p.ex.: pour le meunier ou le boucher).

Ce cadran est, de gauche à droite: rouge (pas de travail), vert (beaucoup de travail) et jaune (trop de travail). Cela signifie que l'idéal, pour celui qui reçoit la marchandise, est d'en avoir ni trop, ni trop peu. Si le meunier ne reçoit pas de blé, il n'a pas de travail, et son moulin est inutile. S'il est livré normalement, son moulin travaille, et il peut être occupé normalement. Par contre, s'il reçoit trop de blé, il ne pourra pas faire face au travail nécessaire. Le moulin tournera donc constamment, mais le blé arrivera trop vite et s'entassera. Au



4. L'économie

bout d'un moment, il faudra mettre ce surplus de blé dans un entrepôt. Si vous construisez un autre moulin, vous pourrez produire plus de farine. Plus tard, quand vous aurez 10 meuniers, vous connaîtrez le taux moyen d'occupation de tous les moulins. Ces statistiques vous permettent donc de prévoir les problèmes possibles et les bâtiments à construire, et de voir quels sont ceux qui travaillent normalement. Vous saurez si les mines sont bien approvisionnées, et si l'éleveur reçoit assez de blé pour nourrir ses cochons. Le chapitre 6.¹ vous expliquera comment vous pouvez influencer la livraison des marchandises. Ne vous étonnez pas si vous ne voyez pas d'aiguille au début du jeu, car l'approvisionnement en nourriture d'une mine d'or ne peut pas être indiqué tant qu'elle n'existe pas

La chaîne des marchandises.



Ces statistiques sont identiques à celles de la nourriture, mais elles indiquent toutes les marchandises, à l'exception des aliments. Les fournisseurs de matières premières sont indiqués à gauche (mineurs, bûcherons et carriers). Les professions intermédiaires sont au centre (fondeurs et menuisiers). Les utilisateurs sont à droite (chevaliers, forgerons, serruriers, armateurs et maçons). Les flèches indiquent le sens de la livraison, comme expliqué plus haut. Le reste fonctionne comme pour la chaîne alimentaire, la seule différence étant que certains métiers (fondeurs, forgerons, serruriers et maçons) reçoivent deux marchandises et ont donc deux aiguilles, car un forgeron ne peut rien faire s'il a du fer mais pas de charbon... Ces statistiques vous aideront également à prévoir d'éventuelles



81



4. L'économie

difficultés.

4.4 Les entrepôts.

Vous savez déjà construire un entrepôt. Mais il y existe d'autres possibilités de se renseigner sur les entrepôts et de donner des ordres. Si vous faites un clic spécial sur un entrepôt (s'il n'y en a pas, prenez le château), une fenêtre apparaîtra, vous indiquant l'état du stock de cet entrepôt. En changeant de page avec la flèche, vous verrez le nombre de colons qui se trouvent dans cet entrepôt. La troisième page comporte deux icônes avec des symboles différents. L'icône supérieure concerne les marchandises, l'icône inférieure les colons se trouvant dans l'entrepôt. Le crochet peut se trouver à trois endroits. Examinons d'abord les marchandises: au début, le crochet est en haut. Les marchandises sont à stocker dans cet entrepôt. Quand le crochet est au milieu, on ne peut plus stocker de marchandises dans l'entrepôt, mais seulement les livrer. Quand le crochet est en bas, l'entrepôt sera vidé de ses marchandises et plus rien ne pourra y être stocké. Pour les colons, la signification est



presque la même: quand le crochet en haut, ils doivent aller dans cet entrepôt après leur travail. S'il est au milieu, aucun autre colon ne sera accepté. S'il est en bas, tous les colons doivent quitter l'entrepôt. Vous pouvez décider de l'état de l'entrepôt. Un clic spécial vous permet d'activer les deux options inférieures. À quoi servent ces options? Si l'ennemi s'approche de votre entrepôt et que vous ne pouvez plus défendre votre position,

vous perdrez toutes vos marchandises dans l'incendie de votre entrepôt. Seuls certains colons parviendront à s'enfuir. Il faut savoir battre en retraite si nécessaire pour limiter les pertes. Mais n'oubliez pas qu'il faut du temps pour vider un entrepôt ou évacuer les colons. Si vous battez en retraite trop tard, vous ne sauverez que quelques colons. De plus, les entrepôts sont importants pour votre économie. Si un entrepôt n'accepte plus de marchandises ou de colons, les autres seront surchargés. L'évacuation des marchandises et des colons d'un entrepôt aura un effet négatif. Réfléchissez avant de décider s'il vaut mieux battre en retraite. Ne construisez pas vos entrepôts trop près de l'ennemi, ou protégez-les avec des châteaux. Si un entrepôt ne vous paraît pas absolument sûr, stoppez la réception de marchandises à temps pour ne pas les accumuler inutilement, et pouvoir les sauver à temps.


Vous aurez parfois des problèmes lorsque les colons chômeurs sont dans un entrepôt, les outils et les armes étant stockés ailleurs. Dans ce cas, vos colons iront automatiquement dans un entrepôt où sont stockés des outils pour y attendre un travail. Vous aurez des problèmes similaires pour les outils, si jamais les pinces sont dans un entrepôt et les marteaux dans un autre. Aucun forgeron ne pourra s'installer, étant donné qu'il a besoin des deux outils. Il en est de même pour le serrurier (scie et marteau) et pour les chevaliers (épée et bouclier). Dans cette situation, les outils et les armes seront automatiquement acheminés vers l'autre entrepôt.

4. L'économie

4.5 Informations sur les bâtiments et les drapeaux

Les statistiques vous donneront un aperçu de votre développement total. A certains moments, vous aurez envie d'apprendre des choses concrètes sur l'état du stock d'un bâtiment en particulier, etc... Vous verrez une des informations disponibles pour les bâtiments. Ces informations sont toujours activées par un clic spécial.

Si vous faites un clic spécial sur un chantier, vous verrez le bâtiment que vous êtes en train de construire. Les questions du type: "Où vais-je placer mon moulin à vent?" ou "Je ne sais plus où j'ai fait construire l'exploitation agricole?" deviennent superflues, car il n'y a pas grand-chose à voir au début de la phase de construction, et vous pouvez donc oublier ce que vous avez voulu construire et à quel endroit. Faites un clic spécial sur l'une de vos ruines. Vous connaîtrez immédiatement le rendement de cette mine. Le calcul sera fait en fonction du nombre de voyages des mineurs dans la ruine (avec une marchandise). Tenez compte du fait qu'il faudra plusieurs voyages dans les mines avant de pouvoir exploiter cette information. Elle sert essentiellement à la démolition ultérieure de ces ruines. car si une mine n'a plus de rendement. le mineur consommera la nourriture (qui peut devenir rare, selon le déroulement du jeu) qui manquera à d'autres mines. De plus, vous connaîtrez le stock de nourriture dont dispose la mine. Les mineurs consommant aussi bien du poisson que du pain ou de la viande, cette quantité est indiquée par l'icône "viande". S'il n'y a rien d'indiqué, il n'y a pas de nourriture dans cette mine et le mineur se mettra en grève. Si vous faites un clic spécial sur




un château, une tour de garde ou une hutte de garde, vous pourrez voir la position de vos chevaliers. Vous saurez surtout quelle est la force du château à défendre.

Comme pour les mines, vous verrez également l'état du stock, mais cette fois il s'agira de l'or. Les huttes de garde en reçoivent au maximum deux unités, les tours de garde quatre unités, et les châteaux jusqu'à huit unités.

Vous verrez l'état du stock pour tous les bâtiments suivants:

Chantier naval (bois)
Scierie (troncs d'arbres)
Exploitation agricole (blé)
Boucherie (cochons)
Moulin (blé)
Boulangerie (farine)
Fonderie de fer (Minerai de fer et charbon)
Fonderie d'or (or brut et charbon)
Forge (fer et charbon)
Serrurerie (fer et bois)

Vous n'avez pas besoin d'apprendre cet état par coeur. Il s'agit simplement de tous les bâtiments qui ont besoin de marchandises. Les huttes de bûcherons, les maisons forestières, les huttes de pêcheurs, les carrières et les exploitations agricoles ne disposent pas des mêmes informations, car elles livrent des marchandises, mais



n'en ont pas besoin, et n'en stockent pas. Vous saurez également si un colon travaille déjà dans chaque bâtiment. Enfin, faites un clic spécial sur un croisement quelconque. Vous connaissez déjà la fenêtre du géologue. Dans la moitié supérieure, vous verrez un drapeau. Dans chaque direction, lorsqu'un chemin part du drapeau, vous verrez un crochet ou un trait. Si tout est normal, vous verrez un crochet. Si vous cliquez sur un drapeau où transitent beaucoup de marchandises, des embouteillages peuvent se former. Ils sont indiqués par un trait. En d'autres termes, il y a beaucoup de marchandises à acheminer dans cette direction, mais les colons ne peuvent pas passer, et l'embouteillage disparaîtra lorsqu'ils auront acheminé toutes les marchandises qui encombrant la voie. Vous n'êtes pas tenu de résorber immédiatement un embouteillage, mais vous pouvez trouver d'autres solutions pour que vos colons puissent acheminer les marchandises en faisant un détour. Dans les endroits souvent encombrés, examinez attentivement le réseau de chemins et pensez à construire un nouvel entrepôt. N'attendez pas que trop de drapeaux soient encombrés par les marchandises.

De plus, vous pourrez construire un chemin qui passera directement devant le drapeau avec une fonction spéciale. Une icône supplémentaire sera affichée si cela est possible.

Ce chapitre vous a indiqué comment obtenir une multitude d'informations sur votre cité. Vous avez remarqué les nombreuses statistiques conçues pour vous informer, prévoir les problèmes éventuels, ou simplement examiner l'évolution de votre royaume.

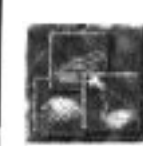
Dans ce jeu, l'observation et l'apprentissage ont une très grande importance. Si vous construisez sans tenir compte du contexte, vous n'arriverez pas à vos fins.


4.6 Les menus de répartition

Dans les 3 prochains chapitres, nous allons aborder en détail les menus. Dans ces menus, vous pourrez modifier certains paramètres et agir ainsi sur la vie de votre cité. Pour activer ces menus, cliquez sur l'icône en bas du menu. Comme pour les statistiques, vous pourrez activer différents menus et revenir à la sélection principale. Dans tous les menus, un bouton Défaut permet de remettre tous les paramètres à zéro.

Les trois premiers menus sont les menus de répartition des marchandises. Il existe plusieurs types de marchandises (nourriture, bois, fer, charbon et blé), qui sont livrées aux différents corps de métier. Les troncs d'arbres sont livrés uniquement aux menuisiers, mais le fer est livré au forgeron et au serrurier. A certains moments, votre stock de fer sera réduit, et vous préférerez la fabrication d'armes à celle d'outils, ou vice-versa. Vous pourrez faire votre choix dans les menus de répartition.

Cliquez sur l'icône en haut à gauche. Vous verrez en haut les aliments, et au-dessous les 4 mines avec une barre d'approvisionnement pour chaque mine. Ces barres indiquent



l'importance de l'approvisionnement pour chaque mine. Si vous avez très peu de nourriture et que vous préférez en livrer aux mines de fer et de charbon pour continuer à fabriquer des armes, mettez la barre des deux autres mines à zéro (à gauche) et celles des mines de fer et de charbon au  maximum (à droite).



Le deuxième menu permet de répartir les livraisons de bois et de fer. Le bois peut être utilisé pour les chantiers, la fabrication d'outils et la construction de bateaux. Si vous disposez d'un armateur, stoppez éventuellement les livraisons de bois pour éviter la construction de bateaux dont vous n'aurez pas besoin. Vous en aurez plus besoin pour les deux autres corps de métier. Le fer sera livré au forgeron et au fabricant d'outils. Si vous manquez de fer, les priorités seront fixées selon votre estimation de la situation et l'état des stocks.



Le troisième menu de répartition concerne le charbon et le blé. Le charbon sera livré aux deux types de fonderies et au forgeron. Là aussi, la répartition dépendra de la situation du jeu. Si vous manquez de charbon, diminuez la livraison à la fonderie d'or. Le blé sera livré à l'exploitation agricole et à la ferme. Vos préférences dépendront de votre cité et de votre planification.

Si vous mettez l'un des réglages sur zéro, le type de bâtiment concerné ne recevra plus de marchandises. Si une barre est deux fois plus longue qu'une autre, la livraison de marchandises sera deux

fois plus importante. Mais les colons réfléchissent beaucoup, eux aussi. Si la marchandise est particulièrement rare, seul le bâtiment le plus important sera livré. S'il y en a un peu plus, une petite partie sera livrée aux bâtiments moins importants. S'il y a suffisamment de marchandises, les bâtiments les moins importants seront également livrés.

5. Règlement des conflits

5.1 Les menus pour les chevaliers

Deux menus vous permettent de modifier les différents paramètres pour vos chevaliers. Cliquez sur l'icône en bas à gauche dans le menu. Une nouvelle fenêtre avec quatre icônes sera affichée à gauche, avec deux textes pour chaque icône. Le dessin de gauche vous montre les châteaux-forts dans différentes positions par rapport aux frontières:



au front: les châteaux-forts, tours de garde et huttes de garde qui se trouvent directement à la frontière avec l'ennemi sont marqués d'une croix noire épaisse sur leurs drapeaux.



- en deuxième ligne: Les châteaux-forts, etc... situés derrière le front sont marqués d'une croix noire moins épaisse sur leurs drapeaux.



- en troisième ligne: Ces châteaux-forts, etc... sont situés encore plus loin et ne sont pas directement menacés. Leurs drapeaux portent un trait noir.



- dans l'arrière-pays: L'ennemi n'est visible ni de loin ni de près, et le drapeau de ces châteaux-forts est donc entièrement blanc.


Vous déciderez dans chacun de ces 4 cas du nombre de chevaliers à placer dans ces bâtiments (châteaux-forts, tours de garde et huttes de garde). Le taux d'occupation idéal est indiqué à côté des 4 dessins.


Les bâtiments situés sur le front devraient être remplis, ceux placés en deuxième ligne bien remplis, ceux situés en troisième ligne moyennement occupés, et ceux de l'arrière-pays faiblement occupés. Vos bâtiments seront ainsi mieux protégés, et cela vous évitera d'avoir tous vos chevaliers stationnés dans l'arrière-pays, alors que le château-fort situé sur le front n'en abrite qu'un seul. Le deuxième mot indique la baisse maximum acceptable du taux d'occupation des bâtiments si vous utilisez des chevaliers pour attaquer l'ennemi: "bon" quand il s'agit du front, "moyen" pour la deuxième ligne, "faible" pour la troisième ligne et "minimum" pour l'arrière-pays.

91

Quelques exemples: Le paramètre «plein/bon » sur le front signifie que les bâtiments doivent être occupés au maximum. Si vos propres troupes passent à l'attaque, vous ne laisserez sortir que quelques chevaliers. pour que votre bâtiment soit "bien" occupé. Si vous choisissez le paramètre "plein/plein", les bâtiments seront occupés de manière égale, et aucun chevalier ne sortira pour cette attaque. Le front sera ainsi protégé au maximum. Mais, dans ce cas, les chevaliers de vos bâtiments situés dans l'arrière-pays mettront plus de temps à arriver, leur trajet étant plus long. Avec un réglage "plein/ minimum", tous les chevaliers seront envoyés à l'attaque, sauf un. Evidemment, dans ce cas, le bâtiment ne sera presque pas gardé. Vous pourrez utiliser ce paramètre si vous avez beaucoup de chevaliers stationnés assez loin. Vous disposerez d'un plus grand nombre de chevaliers pour une attaque. Mais n'oubliez pas que les chevaliers seront mieux entraînés s'ils restent dans le bâtiment...

Ne choisissez pas des réglages trop gourmands. Si vous ne disposez pas de suffisamment de chevaliers, il arrivera un moment où vos huttes de garde, etc... ne seront plus suffisamment occupées.

Pour modifier les paramètres de ce menu, cliquez sur les signes + et -. Le paramètre supérieur (nombre de chevaliers idéal) ne peut logiquement être inférieur  au paramètre suivant (nombre de chevaliers restants). Modifiez ce second paramètre. Il est très important de modifier IMMEDIATEMENT ces paramètres. Si vous modifiez le taux d'occupation des châteaux situés sur le front: de "plein" à "minimum", tous les chevaliers partiront sauf un. Réfléchissez bien d'abord, et cliquez ensuite. Lorsque des chevaliers sortent d'un château-fort pour attaquer l'ennemi, ils sont immédiatement remplacés par de nouveaux chevaliers venant des entrepôts, tant qu'il reste des chevaliers disponibles dans ces entrepôts.

Le deuxième menu des chevaliers vous permettra de modifier beaucoup d'autres paramètres. Cliquez sur  l'icône en bas au centre. Le "taux de chevaliers" sera affiché en haut à gauche de l'écran. Ce taux est fixé à 30%, et vous pourrez le modifier à souhait. Il indique le nombre de colons qui peuvent devenir chevaliers si vous avez assez d'épées et de boucliers. Si vous réglez la barre sur le milieu, un colon sur 2 deviendra chevalier. Si vous la mettez à gauche, vous ne recevrez automatiquement plus de chevaliers.

Les icônes affichées au-dessous vous permettent de recruter directement des chômeurs afin d'avoir plus de chevaliers. Le nombre

93



de colons que vous pouvez recruter est affiché à droite. Ce chiffre dépend principalement de la quantité d'armes dont vous disposez dans vos entrepôts. Mais il vous faudra évidemment aussi suffisamment de colons sans travail. Une icône permet ensuite de choisir les chevaliers pour l'attaque. Avec les paramètres par défaut, les chevaliers faibles attaquent et les plus forts restent pour la défense, mais vous pourrez aussi faire l'inverse. Ces deux options ont des avantages et des inconvénients, mais il est généralement préférable d'envoyer les plus faibles à l'attaque, pour que vos châteaux-forts soient bien gardés. A vous de choisir. Une icône à droite vous permet d'assurer la relève des chevaliers. Lorsque vous cliquez sur cette icône, un (ou plusieurs) chevalier sortira de son château-fort, etc... si leur taux d'occupation est suffisant (comme expliqué plus haut) et se rendra dans l'entrepôt le plus proche. Un nouveau chevalier viendra le remplacer. L'avantage: les plus faibles seront renvoyés et iront s'entraîner dans les entrepôts, les plus forts viendront les relever. En activant cette option, vous devrez tenir compte des éléments suivants:

- Si une attaque est à craindre dans les minutes qui suivent, attendez, pour éviter qu'un de vos bâtiments ne soit pas assez occupé pendant un court moment.

Assurez-vous de disposer de suffisamment de chevaliers bien entraînés dans vos entrepôts. Sinon, ce changement ne se justifie pas.

5. Règlement des conflits

- La force de vos chevaliers ne dépend pas seulement de leur niveau d'entraînement, mais aussi de la quantité d'or trouvée dans leur cité. En défense, vos chevaliers seront toujours de la même force, mais lors des combats, elle dépendra de leur motivation. Ils seront très motivés si votre cité dispose de beaucoup d'or. Au début du jeu, il est très difficile de gagner un combat. Vous n'avez pas encore d'or, et vos chevaliers sont de faible niveau. Pour avoir une chance de gagner, le rapport des forces en votre faveur doit être de 4 pour 1. Vos pertes seront évidemment plus grandes que celles de l'adversaire, et vous devez bien choisir l'endroit de votre attaque. Si une attaque vous permet de prendre le contrôle d'une mine d'or ennemie ou de l'unique construction qui produit de la nourriture, elle peut être profitable malgré de nombreuses pertes, car:

- 1) L'ennemi subira des dégâts importants, et
- 2) Les chevaliers ennemis sont encore faibles au début du jeu, et auront autant de mal que vous à reconquérir une région perdue.

Quand vous disposerez de suffisamment d'or, la force de vos chevaliers augmentera, et ils seront plus efficaces en attaque qu'en défense. Vous pourrez alors envisager la destruction totale de l'ennemi. Mais soyez prudent si vous jouez contre plusieurs adversaires.

Vous pouvez connaître la motivation de vos chevaliers dans le menu d'attaque. Chaque unité d'or stockée dans le château, un

5. Règlement des conflits

entrepôt, une hutte de garde, une tour de garde ou un château-fort aura des effets positifs. Pendant son transport, l'or n'est pas encore considéré comme stocké.

Vous avez certainement constaté que le menu d'attaque indique non seulement la force de combat, mais aussi la quantité totale des unités d'or en possession du joueur.

Le chiffre définissant le nombre des chevaliers défendant le château est indiqué en bas. Vous pourrez le modifier avec les flèches. Si vous pensez que votre situation est sans espoir, vous pouvez cliquer sur le drapeau blanc pour abandonner.

Vous pourrez aussi attaquer un château ennemi. Mais n'oubliez pas que l'ennemi peut avoir laissé un nombre de chevaliers plus élevé que d'habitude dans un château-fort. Si vous réussissez à conquérir un château, il sera brûlé. Comme pour les entrepôts, le gagnant portera un coup décisif à l'adversaire, en lui faisant perdre les marchandises et les colons qui s'y trouvent. De plus, le moral de vos chevaliers remontera, alors que celui des chevaliers ennemis baissera considérablement. Si vous pensez pouvoir facilement conquérir un château, tentez une attaque. Mais si vous perdez un château, n'abandonnez pas. Si vous disposez de suffisamment de chevaliers bien entraînés, vous pourrez vaincre l'ennemi, mais ce ne sera pas facile! Le menu d'attaque vous permet de définir le nombre de chevaliers qui resteront dans votre château pour le protéger. N'oubliez pas que le château est important non seulement pour le moral de vos

95

5. Règlement des conflits

chevaliers, mais aussi parce que c'est le seul entrepôt protégé directement par les chevaliers, et donc plus sûr que les entrepôts construits ultérieurement.

96

6. Pour continuer

6. 1 Les autres menus

Fabrication d'outils, menus de priorité et d'évacuation des marchandises

Dans la sélection des menus, cliquez sur l'icône à gauche du centre. Les 9 outils seront affichés, une barre indiquant le nombre qui sera fabriqué par vos ouvriers. Les paramètres par défaut sont les suivants: fabrication intensive de marteaux et de pioches, peu de faux et de pinces. Les maçons, les géologues, les forgerons et les serruriers ont besoin de marteaux, mais les faux ne sont nécessaires que pour les cultivateurs. Vous pourrez modifier cette répartition pendant le jeu. Si vous avez besoin d'urgence d'un outil spécifique (vous pouvez par exemple disposer de suffisamment de marteaux, mais manquer de pinces pour un nouveau forgeron), vous pouvez accélérer la fabrication de cet outil et réduire celle des autres. N'oubliez pas de modifier à nouveau ces paramètres plus tard. La longueur des barres représente la quantité d'outils fabriqués. Si la barre correspondant aux marteaux est deux fois plus longue que celle des scies, vos ouvriers fabriqueront deux fois plus de marteaux que de scies. Mais tant que vous n'aurez pas de forgeron, ce menu sera sans importance. Pour ne pas avoir à intervenir sur leur fabrication, fabriquez rapidement une grosse quantité de chaque type d'outil. Vous contrôlerez ainsi plus facilement les statistiques des entrepôts.

98

Cliquez sur l'icône du centre pour accéder au menu de priorité des marchandises. Vous verrez une liste de marchandises et d'autres icônes. Ce menu vous permet de définir des priorités pour les marchandises: certaines d'entre elles seront emportées en priorité par les porteurs. Le bois est la première priorité dans le paramétrage par défaut, car c'est un matériau très important pour la construction, et il doit donc arriver très vite à destination. L'or, à l'inverse, est moins prioritaire: même s'il améliore le moral des troupes, son transport peut attendre, et cela n'aura aucun effet négatif sur le jeu. Mais vous aurez peut-être une idée bien précise en tête, et vous pouvez modifier ces priorités. Cliquez sur une des marchandises. Les petites flèches permettent d'augmenter ou de diminuer la priorité, les grandes flèches de placer la marchandise en tête ou en fin de liste. L'icône en haut à gauche permet de revenir à l'état initial. Si vous vous battez contre l'ennemi, les armes devront généralement être acheminées en priorité, avant les matériaux de construction. A vous de définir la meilleure stratégie.

Le menu le plus important est celui qui permet d'évacuer les marchandises, et dont l'icône se trouve au milieu à droite: Si l'ennemi s'approche de l'un de vos entrepôts et que vous décidez de le vider, il serait dommage de mettre plus de blé en sécurité que d'or. Avec ce menu, vous pourrez décider des priorités d'évacuation des marchandises. Cette commande est identique à celle du menu de priorité des marchandises.

6.2 Messages et paramètres par défaut

Au cours du jeu, vous serez donc constamment informé de tous les événements importants. Mais vous pouvez utiliser ces messages pour le déroulement de la partie. Ce chapitre est consacré aux divers messages du jeu.

Vous recevrez un message lors des événements suivants:

- Un nouveau bâtiment de garde est occupé pour la première fois par un chevalier. Vous annexe ainsi de nouvelles terres et vous pouvez planifier l'expansion de votre cité.
- Un nouvel entrepôt est terminé.
- Un géologue a trouvé de nouvelles richesses souterraines.
- Une mine est épuisée et doit donc être détruite, car elle consomme inutilement de la nourriture.
- Vous êtes attaqué.
- Vous avez conquis un bâtiment de garde ennemi, et donc gagné des terres.
- Vous avez perdu un bâtiment de garde en faveur de l'ennemi.
- L'ennemi a placé une hutte tout près de votre territoire, et vous avez perdu des terres.
- Identique au message précédent, mais vous avez perdu des terres et un ou plusieurs bâtiments.
- Vous manquez de matériaux de construction dans votre château. Un programme d'urgence est mis en place, et seuls les chantiers de construction de huttes de bûcherons, de menuiseries et de carrières



seront désormais livrés.

- Le programme d'urgence est abandonné, les chantiers mentionnés ci-dessus ont été approvisionnés et la livraison des matériaux de construction est assurée.

Vous n'avez pas besoin de lire immédiatement les messages. Le programme peut en mémoriser plus de 50, vous aurez donc le temps de terminer par exemple la construction de votre nouveau chemin. Pour voir un message, cliquez sur le crochet dans la fenêtre. Si ce message ne vous intéresse pas et qu'il y en a d'autres, cliquez sur la feuille pour voir le message suivant. Une flèche permet également de revenir sur les messages précédents.

100

« **THE SETTLERS** » comporte d'autres options. Vous pouvez par exemple vous envoyer un message. Comment? Le message sera envoyé en temps différé, et pour plusieurs bonnes raisons. Cette option est une option de rappel, et peut être utilisée de deux manières:

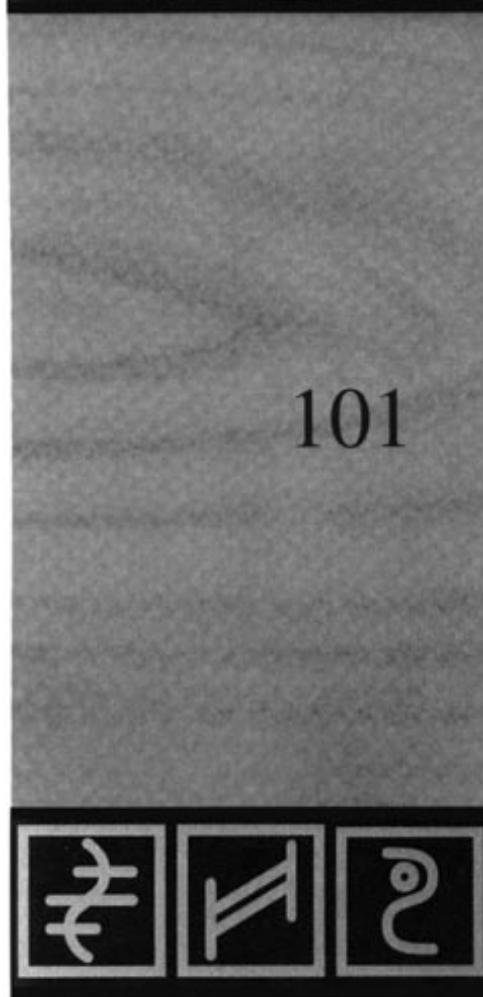
a) Elle permet de se rendre à un endroit précis après un laps de temps défini.

b) Elle permet de se rendre dans un menu ou un entrepôt après un temps défini. Les montres vous permettent de préciser le laps de temps par tranches de 5, 10, 20, 30 ou 60 minutes. Lorsque ce temps sera écoulé, vous recevrez un message et vous vous retrouverez automatiquement à l'endroit ou dans le menu souhaité. Voici quelques





exemples vous montrant l'utilité de cette fonction:



- Vous avez besoin d'urgence d'un certain type d'outil, et vous stoppez donc la production des autres outils dans le menu de production. Mais si vous oubliez d'intervenir plus tard pour rééquilibrer votre production, aucun autre outil ne sera fabriqué, et vous imaginez facilement les conséquences. Cliquez sur une montre dans le menu des outils. Après le laps de temps spécifié, vous serez informé qu'il vous reste quelque chose à faire dans ce menu .

- Vos mineurs sont en grève et vous avez besoin d'urgence de nourriture. Vous allez donc modifier les priorités de transport des marchandises. Le poisson, la viande et le pain sont désormais les marchandises prioritaires, avant les matériaux de construction. Mais lorsque le problème sera résolu, l'option de rappel vous évitera d'oublier d'intervenir à nouveau sur la priorité des transports de marchandises .

- Vous avez l'intention de construire d'autres huttes de pêcheurs à un certain endroit. Malheureusement, ces terres ne vous appartiennent pas encore, et les huttes de garde sont encore en construction. Spécifiez un laps de temps au bout duquel vous désirerez être rappelé à cet endroit. La situation aura peut-être changé quand vous reviendrez.

- Vous constatez que l'ennemi se met à construire soudain beaucoup de châteaux-forts et vous voulez le surveiller. Il vous suffit de préciser le laps de temps au bout duquel vous serez appelé à cet endroit de la carte, pour voir comment la situation a évolué. Il est parfois utile de vous faire rappeler dans un entrepôt si vous voulez modifier les paramètres des marchandises et / ou des colons.

6. Pour continuer


paramètres des marchandises et / ou des colons.

Vous devez également tenir compte du fait suivant: si vous jouez en mode 2 joueurs et en équipe (colons bleus), le joueur à droite de l'écran ne peut pas utiliser les montres, et tous les messages arrivent aussi au joueur de gauche. Mais vous jouez en équipe, n'est-ce pas?

6.3 Jeux renouvelables

Revenons au menu principal. En modes 1 ou 2 joueurs et en mode démo, vous verrez au centre une icône qui n'a pas été abordée jusqu'à maintenant. Comme vous le savez, le nombre à 16 chiffres décide de l'apparence du monde. Le même nombre mène donc toujours au même monde. Si vous cliquez sur cette icône, la même combinaison de chiffres sera utilisée pour vos adversaires. L'étoile qui tourne, en bas de l'écran, indique que le monde ET vos adversaires dépendent de la même combinaison de chiffres. Quel est l'avantage? Vous choisissez par exemple la combinaison 6355174823325876 et un monde de taille 4. A la fin de la partie, si vous l'avez trouvée intéressante et d'un niveau suffisant, vous pouvez communiquer cette combinaison et la taille du monde à un ami. Il pourra alors jouer la même partie en cliquant sur l'icône de la flèche, car toutes les données du monde ET des adversaires dépendent de la combinaison de chiffres et de la taille du monde.

Les 16 chiffres (compris entre 1 et 8) permettent environ 270.000 billions de combinaisons, mais toutes ne sont pas intéressantes.




Examinez bien les capacités de vos adversaires et décidez si vous voulez commencer ou non cette partie. Si vous voulez un autre jeu, cliquez sur la flèche pour obtenir une nouvelle combinaison, et cliquez à nouveau sur la flèche du bas. Vous pouvez recommencer aussi souvent que vous le souhaitez. Si un joueur vous a transmis une combinaison de chiffres, cliquez sur la boîte de dialogue et entrez la combinaison, qui doit comporter 16 chiffres. Retenez bien la taille du monde avec la combinaison de chiffres si vous voulez transmettre une partie à un autre joueur.

Si vous avez trouvé une combinaison fantastique, n'hésitez pas à nous l'envoyer. Ici, à Blue Byte, nous aimons bien «coloniser », nous aussi, pendant nos rares moments de loisirs.

103

6.4 Mode démo et équipe



En mode démo, vous pouvez assister à une partie entièrement contrôlée par ordinateur. «**THE SETTLERS** » est un jeu drôle et intéressant, même si vous n'êtes qu'un simple spectateur. Dans ce mode, les statistiques et les menus sont accessibles, ainsi que la carte, et les informations sur les bâtiments, comme dans le jeu normal. En mode démo, vous pouvez modifier certaines options des menus et statistiques, mais vous ne pourrez pas intervenir dans les paramètres, ou construire des bâtiments ou des chemins.

Relaxez-vous, et regardez les adversaires s'affronter.

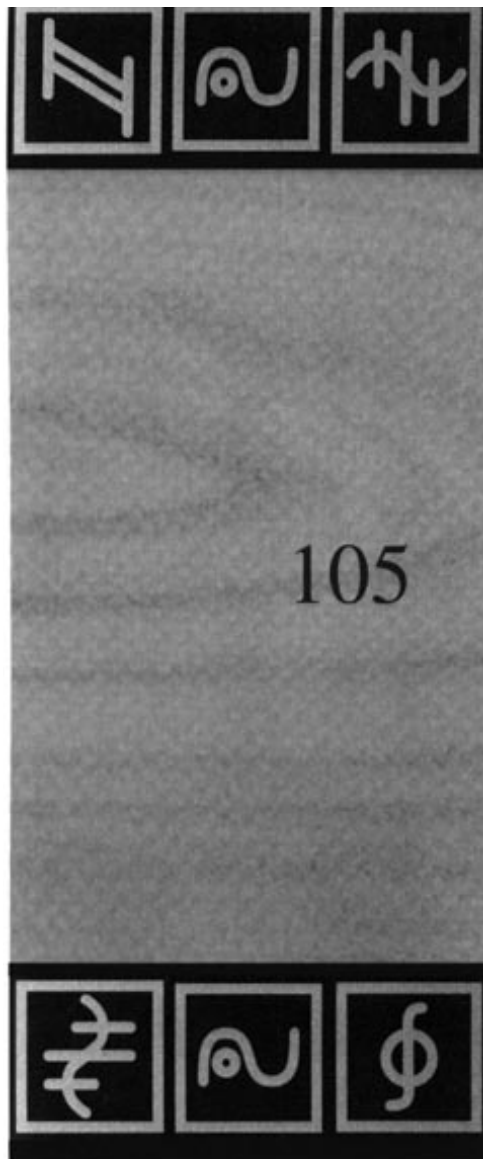
6. Pour continuer

Le mode équipe a été développé pour permettre à 2 joueurs d'affronter ensemble les adversaires contrôlés par l'ordinateur. Les deux joueurs contrôlant le même groupe de colons (les bleus), les missions sont identiques. Le jeu en équipe a un avantage: vous aurez plus de temps pour réfléchir. Mais il a aussi un inconvénient: vous risquez d'avoir de temps en temps quelques problèmes de coordination... En mode équipe, le jeu est légèrement différent. Les deux joueurs **NE PEUVENT PAS** activer les menus, la fonction attaque et l'aide du géologue **SIMULTANEMENT**. Mais ce n'est pas véritablement une contrainte, car les joueurs sont censés communiquer toute modification à leur partenaire.

6.5 Les options

Les joueurs confirmés préfèrent activer rapidement les options et éviter les longues manipulations de la souris. "THE SETTLERS" comporte plusieurs options supplémentaires paramétrables pour chaque joueur. Ces options sont accessibles en cliquant sur l'icône du menu principal ou du menu en cours de partie.

Vous pouvez activer et désactiver la musique avec l'icône correspondante. De plus, vous pourrez assigner les effets sonores à 2 canaux différents en mode 2 joueurs. Le joueur de gauche entendra les sons sur le canal gauche et celui de droite sur le canal droit. Dans ce cas, vous ne pourrez pas bénéficier de la musique.



Messages: le jeu comporte quatre modes d'affichage

3) Affichage de tous les messages

2) Ne pas afficher les messages annonçant les bâtiments nouvellement occupés et ceux du géologue

1) Affichage des messages les plus importants (attaque, victoire, défaite, perte d'un bâtiment et programme d'urgence)

0) Aucun message

Scrolling lors de la construction de chemins: Si vous approchez du bord de l'écran pendant la construction d'un chemin, l'image se déplacera automatiquement, et vous entendrez un signal sonore.

Clic rapide de construction: Si vous cliquez une deuxième fois sur le pointeur, vous obtiendrez le même résultat qu'en cliquant sur l'icône de construction: cliquez deux fois sur un drapeau pour construire un chemin, ou sur un endroit non bâti pour construire une maison.

Clic rapide sur la carte: Double-cliquez sur le bouton droit de la souris pour voir immédiatement la carte. Double-cliquez à nouveau pour la faire disparaître. Si le bouton droit de votre souris ne fonctionne pas très bien, n'utilisez pas cette fonction, pour éviter d'activer la carte lorsque vous voulez déplacer l'écran de jeu.

6.6 Options spéciales de la carte

La carte comporte une option spéciale: activez-la et faites un clic spécial sur l'icône des bâtiments. Une nouvelle fenêtre avec des bâtiments sera affichée. Elle est identique à celle des statistiques. L'icône de changement de page vous permet de voir les autres bâtiments. Sélectionnez un bâtiment quelconque et cliquez dessus. Les bâtiments disparaissent et la carte réapparaît.

Une nouvelle icône est affichée au bas de l'écran. Vous ne verrez sur la carte que le type de bâtiments que vous avez sélectionné. Vous pourrez ainsi voir rapidement où se trouvent vos entrepôts, etc.... Dans les mondes plus grands, cette fonction est très utile. Les bâtiments en construction seront également affichés pour une meilleure planification. Si vous cherchez un endroit propice à l'installation d'un nouveau boulanger, vous pouvez voir où se trouvent vos moulins. Si vous quittez la carte, cette fonction reste active et les bâtiments sélectionnés resteront affichés lorsque vous la réactivez.

Pour revenir au mode normal, cliquez normalement sur l'icône. Pour sélectionner un autre bâtiment, faites à nouveau un clic spécial.

Vous pouvez également choisir les bâtiments à afficher sur la carte avec le drapeau. Cliquez sur ce drapeau. Une nouvelle icône apparaîtra sous la carte. Mais tous les drapeaux ne seront pas affichés, uniquement ceux dont les chemins ne sont pas utilisés. Vous pourrez ainsi voir où sont les points embouteillés par le

transport de marchandises. De plus lorsqu'un chemin n'est pas utilisé, il n'y a que deux raisons possibles:

1 - Aucun ouvrier n'est arrivé jusqu'à ce chemin. Ou bien vous venez de le construire et vous devez attendre un peu, ou bien vous n'avez pas assez d'ouvriers.

2 - Il y a eu un embouteillage de marchandises à ce croisement (voir le chapitre correspondant dans ce manuel). A l'aide de cette option, vous pouvez voir instantanément où le transport de marchandises pose des problèmes.

Une autre option spéciale vous sera bientôt indispensable: l'icône en forme de loupe, à côté de l'icône qui permet d'afficher la carte, et qui permet de zoomer sur le terrain.

7. Trucs et astuces

7. 1 Les règles les plus importantes: Bien observer

Vous avez déjà compris que «**THE SETTLERS** » est un jeu très spécial. Dès que vous modifiez quelque chose, vos colons (par petits groupes ou par centaines) changent de comportement pour tenir compte de vos nouvelles directives. Une petite modification peut avoir des effets importants. Il est donc sage de ne pas construire n'importe comment de ne pas attaquer sans arrêt l'ennemi. Il vaut mieux bien observer la situation, l'analyser et prendre la meilleure décision. Le gagnant ne sera pas celui qui clique plus vite que les autres, mais celui qui développe les meilleures stratégies et tactiques. Dans ce chapitre, nous allons vous donner quelques conseils supplémentaires pour le jeu.

Examinez de temps en temps vos statistiques, analysez vos erreurs de développement ou les résultats négatifs d'une opération, et trouvez des solutions. Chaque problème peut être réglé de plusieurs manières. Prenons un exemple: vos chantiers s'arrêtent parce qu'il n'y a plus de bois, et votre stock est épuisé. Votre analyse pourrait être la suivante: examiner tout d'abord le nombre de menuisiers qui débitent les troncs d'arbres, puis construire une nouvelle scierie si ce nombre de menuisiers est suffisant. En cas de crise grave, détruisez certains chemins pour limiter les livraisons à certains secteurs de votre cité. Des ouvriers d'autres professions prennent du bois dans

les chantiers? Réduisez alors l'approvisionnement en bois des armateurs ou des fabricants d'outils jusqu'à la fin de la crise. Avez-vous suffisamment d'outils pour pouvoir vous le permettre, ou y a-t-il des problèmes encore plus importants dans ce domaine? Comment ferez-vous pour réunir rapidement un stock de bois suffisant? Avez-vous formé suffisamment de gardes forestiers? Pourrez-vous sortir plus rapidement de la crise en faisant abattre les arbres d'une nouvelle forêt? Si vous avez besoin d'une nouvelle forêt, une nouvelle hutte de garde pourra vous permettre d'annexer de nouvelles terres. Plusieurs facteurs jouent un rôle important, et vous trouverez toujours dans "**THE SETTLERS**" de nouvelles tâches à accomplir, car chaque partie sera différente des précédentes.

Examinez attentivement le terrain de l'adversaire pour connaître ses points forts et ses intentions. Déterminez ses points faibles pour pouvoir l'attaquer. A-t-il construit une seule mine de fer, ce qui vous permettrait de le priver de matières premières? Un de ses entrepôts est-il facile à prendre, ou en manque de nourriture, et pouvez-vous interrompre la production de l'ennemi? Les problèmes posés par une cité sont les mêmes pour votre adversaire. Il existe de nombreuses manières de bloquer son économie.

Selon la taille du monde, le nombre de colons est limité aux chiffres suivants (taille 1 - 8) :

500/1000/2000/4000/8000/16000/32000/6400

Par exemple, 4 joueurs s'affrontant dans un monde de taille 5 recevront chacun des colons supplémentaires, équitablement répartis. Le taux de natalité n'a pas d'influence sur le nombre total des colons contrôlés par chaque joueur, mais uniquement sur la fréquence d'arrivée de nouveaux colons.

7.2 Les personnalités de vos adversaires

Les adversaires ont des comportements très différents, comme vous le constaterez lors de divers événements. Voici une brève présentation des principaux personnages:

110



1) Lady Amalie

Une femme inoffensive, discrète, qui fait son travail paisiblement.



2) Kumpy Einfinger

Un personnage très hostile, qui aime l'or par dessus tout

7.Trucs et astuces



3) Balduin, l'ancien moine

Un personnage très discret, qui s'occupe surtout de la protection de ses terres et de ses bâtiments importants.



4) Frollin

Son comportement imprévisible vous réservera constamment des surprises. Il "grignote" facilement les terrains inoccupés.



5) Kallina

C'est une combattante qui tente de bloquer l'approvisionnement en nourriture de l'ennemi en usant de stratégie.



6) Rasparuk le druide

Sa tactique consiste à amasser des stocks considérables de matières premières. Mais il attaque aussi de façon sournoise.



111





7) Comte Aldaba

Protégez bien vos entrepôts, car il est agressif et sait exactement où il doit attaquer.



8) Le roi Rolph VII

C'est un souverain prudent, sans faiblesses particulières. Il enraye de préférence l'approvisionnement en matériaux de construction de ses adversaires.



9) Homen Doppelhorn

C'est l'ennemi le plus agressif. Surveillez bien vos bâtiments importants, sinon vous risquez d'avoir des surprises.



10) Sollok le Joker

C'est un adversaire sournois et très désagréable, il essaye d'enrayer l'approvisionnement en matières premières de ses ennemis dès le début du jeu.

7.3 Trucs et astuces au sujet des métiers


Ce chapitre contient d'autres conseils supplémentaires pour le choix de l'emplacement des bâtiments.

Démolition: En démolissant un chemin, vous interrompez le transport des marchandises dont le trajet passe par ce chemin. Arrangez-vous pour qu'il reste toujours un chemin, et ne détruisez pas la seule liaison importante. Les marchandises doivent attendre l'arrivée d'un nouveau porteur avant de pouvoir être transportées sur un nouveau chemin. Toute modification de votre réseau affecte le transport de marchandises. Construisez donc dès le départ un réseau bien organisé.

Châteaux: Vous savez déjà comment choisir l'emplacement idéal pour votre château, mais surveillez aussi l'emplacement des châteaux de vos adversaires. Ne vous installez pas trop près d'un adversaire puissant. Les adversaires contrôlés par l'ordinateur se détruiront peut-être mutuellement.

Grands bâtiments: Les terrains pour la construction des grands bâtiments sont rares, et donc chers. Ne construisez pas de huttes ou de petits chemins sur des terrains où vous pouvez construire un bâtiment plus grand.

L'armateur: Pour les grands lacs, un "raccourci" par voie d'eau est très efficace pour transporter rapidement les marchandises.




Pêcheurs: Un lac de la taille de l'écran de jeu contient suffisamment de poissons pour 3 ou 4 pêcheurs. Veillez à ce que les pêcheurs soient bien répartis autour du lac. S'ils pêchent tous au même endroit, ils finiront par ne plus rien pêcher du tout.

L'agriculteur: Il a besoin de terres inoccupées pour les cultiver. Les chemins ne peuvent pas être considérés comme tels. Ne construisez pas trop de chemins autour d'une exploitation agricole. Pour éviter que l'exploitant agricole ne perde du temps en allant vers ses champs, ne le faites pas travailler sur des pentes trop raides.

Meunier et boulanger: Un meunier et un boulanger suffisent pour plusieurs exploitations agricoles, mais arrangez-vous pour que les chemins de transport ne soient pas trop longs.

Le boucher: Il travaille vite, et malgré ses livraisons à quelques fermiers, il n'a généralement pas de problème dans son travail.

Bûcheron et garde forestier: Ils se complètent parfaitement. Le garde forestier peut remplacer les arbres abattus après le dessèchement de la souche. Le bois est la matière première la plus demandée. Utilisez beaucoup de bûcherons et de gardes forestiers. Les gardes forestiers ne plantent pas d'arbres sur les chemins. Il ne faudra donc pas les placer dans la partie centrale autour du château, ou près des entrepôts nécessitant beaucoup de chemins pour le transport des marchandises. Placez-les un peu à l'écart, même à des endroits en pente qui ne peuvent pas vous servir à autre chose.



7. Trucs et astuces

Menuisier: Un menuisier est suffisant pour plusieurs bûcherons, mais il faudra vite construire plusieurs scieries.

Armateur: Veillez à ce que l'armateur n'utilise pas tout votre bois pour construire des centaines de bateaux. Des qu'il aura fini son travail, ne lui fournissez plus de bois.

Mineur: S'il ne trouve plus rien, brûlez la ruine pour ne plus avoir à le nourrir. Dans les montagnes, construisez un réseau de chemins à plusieurs ramifications, pour faciliter le transport des matières premières vers la vallée.

Fondeur: La fonte prend un peu de temps et le fondeur ne pourra pas fondre assez vite le minerai de plusieurs mines sans prendre du retard. Mais il se rattrapera dès que les livraisons seront moins importantes. Selon l'importance de sa surcharge, vous pouvez renoncer à de nouvelles constructions.

Géologue: Quand les géologues rentrent chez eux après leur prospection, ils restent dans les entrepôts sans rien faire. De temps en temps, renvoyez-les dans les montagnes pour découvrir de nouvelles richesses souterraines. Vous pourriez tomber sur un nouveau filon que vous n'aviez pas découvert auparavant.

Comment les colons choisissent-ils leur chemin pour transporter les marchandises? C'est un choix assez complexe. Il est d'abord important de savoir à quel endroit la marchandise est nécessaire. Un



7 Trucs et astuces

moulin peut être très proche et contenir beaucoup de blé, alors que le stock d'un autre moulin plus éloigné sera épuisé. De plus, certaines marchandises sont acheminées selon les paramètres des menus.

Quand une destination a été trouvée pour la marchandise, les colons prennent toujours le chemin le plus court. L'élément essentiel est le nombre de chemins que la marchandise devra parcourir: un chemin très long entre deux drapeaux est plus rapide qu'un chemin plus court avec un drapeau intermédiaire. Le joueur a ainsi un gros avantage, car il peut influencer le choix du chemin de transport. Voici un exemple: vous avez installé un drapeau de part et d'autre d'un entrepôt, avec un chemin le desservant. Comme toutes les marchandises devant transiter par l'entrepôt représentent déjà un gros trafic pour le croisement, les marchandises transportées d'un drapeau à l'autre, et dans les deux sens, encombrant encore plus le trafic. Par contre, si vous créez une nouvelle liaison entre les deux drapeaux (même si c'est apparemment un détour au tour de l'entrepôt), le trafic ne passera plus par l'entrepôt, car cette nouvelle voie permettra de l'éviter. Ce principe permet de construire des réseaux complexes de chemins

autour des entrepôts importants ou des châteaux, qui permettront de transporter plus rapidement les marchandises. N'oubliez pas que toute construction, démolition ou transformation de chemin a initialement des effets négatifs sur le transport des marchandises. Ce n'est que lorsque les colons se seront adaptés à la nouvelle situation que le transport de marchandises s'écoulera normalement.

7. Trucs et astuces

De plus, vos ouvriers traversent parfois les terres ennemies, pour abattre des arbres ou récolter du blé. Dans les mines, vous pourrez en profiter pour voler des richesses souterraines à l'ennemi.

Autres options de chargement

Si vous connaissez le CLI de l'Amiga, vous pouvez, lancer le programme avec différentes options:

-f: Save/Load to Floppy

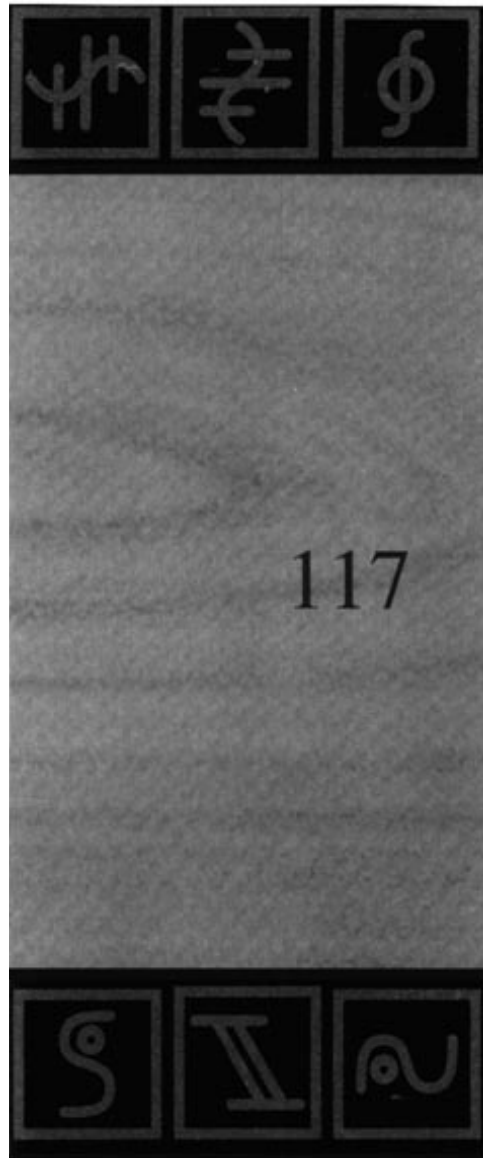
Les fichiers seront chargés et sauvegardés sur le lecteur de disquettes. Si vous n'utilisez pas le paramètre -f, les fichiers seront sauvegardés dans le répertoire "THE SETTLERS:save/".

-s: Single player

Le jeu sera limité à un seul joueur. Cette option est pratique si vous ne disposez que de 512 Ko de RAM, si vous jouez seul, ou si vous voulez utiliser la mémoire pour les effets sonores. Le jeu à 2 joueurs en équipe n'est pas disponible si cette option est activée.

-mx: Force mapsize x

x est un chiffre compris entre 1 et 8. Il indique la taille du monde de jeu. Le programme est paramétré par défaut avec des mondes de taille 3, car c'est la taille des mondes utilisés pour les scénarios d'entraînement.



7. Trucs et astuces

7.4 Des problèmes?

Pendant le déroulement du jeu "THE SETTLERS", vous pourrez parfois vous retrouver dans une situation sans issue. Par exemple, si vous n'avez plus de bûcheron et qu'il n'y a plus de bois, la construction d'une hutte de bûcheron risque de poser un sérieux problème. Bien sûr, vous n'avez pas encore perdu, car vous pourrez toujours envoyer vos chevaliers au combat. Si vous ne disposez pas de stock au début du jeu, vous risquez de manquer rapidement de matériaux. Si vous ne surveillez pas bien votre production, vous vous apercevrez trop tard qu'il vous manque une unité de trois pour la scierie... et vous devrez recommencer à zéro. Pour éviter cela, un "programme d'urgence" est mis en place au début du jeu. Ce programme est en fait une réserve de 2 unités de granite et de 7 unités de bois permettant la construction d'une hutte de bûcheron, d'une scierie et d'une carrière. Si vous manquez de matériaux, ces chantiers les recevront en priorité absolue pour assurer l'approvisionnement de base, car ces trois bâtiments vous ouvrent toutes les possibilités. Vous pourriez également vous trouver dans une impasse avec le fabricant d'outils: si aucun de vos colons ne fait ce métier et que tous les marteaux ont été distribués aux maçons et aux géologues, vous ne pouvez plus envoyer de serrurier au travail, et la fabrication d'outils sera donc impossible. C'est pour cette raison qu'au début du jeu certains colons prennent les outils nécessaires.

Au début du jeu, vous n'aurez donc pas trop de problèmes. Tout est prévu. Mais pendant la partie, vous serez seul responsable de vos

erreurs. Vous savez maintenant tout sur le programme, et vos connaissances sont suffisantes pour affronter l'ordinateur ou pour défier un autre joueur.

7.5 La fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'une seule cité dans le monde. Vous pouvez abandonner une partie en cours en cliquant sur le drapeau blanc. Si l'adversaire contrôlé par l'ordinateur décide d'abandonner, vous pouvez ou non continuer le jeu.

Il arrive parfois que plusieurs cités restent enjeu. Dans ce cas, la partie est nulle. Cette situation peut se produire si aucune cité n'a suffisamment de chevaliers, et que tous les gisements de minerai et de charbon sont épuisés, interdisant la fabrication de nouvelles armes. Dans ce cas, il n'y a pas de vainqueur.

8. Annexes

8. 1 En cas de problème...

Problèmes de configuration:

Moins de 20% d'effets sonores ont été chargés!

Cause: Vous n'avez pas assez de mémoire. Avant de lancer le jeu, désactivez les programmes résidents ou débranchez les lecteurs de disquettes inutiles. Ils mobilisent de la mémoire nécessaire pour **The Settlers** .

- "La musique n'a pas été chargée, alors que j'ai 1 Mo de Chipram et de plus d'1 Mo de mémoire totale !"

Cause: voir ci-dessus.

- Le programme ou une partie des données ne se trouvent pas dans la Fastram comme prévu.

Cause: Vérifiez la taille de Fastram disponible. Votre extension a peut-être une capacité de mémoire de C00000. Ces extensions avaient été intégrées en série dans l'Amiga 2000, et proposées en plusieurs versions (512 Ko, 1,7 Mo). Ces extensions ne sont pas de la VRAIE Fastram. Mais ne vous découragez pas, cela signifie seulement que le programme fonctionnera un peu plus lentement.



- Les données sont dans la Fastram en partie seulement, alors que la liste dit „oui" !

Cause: Une partie de la Fastram semble mobilisée par d'autres programmes.

- La taille du monde indiquée dans la liste n'a pas été atteinte!

Cause: Une partie de la Fastram ou de la Chipram est mobilisée par d'autres programmes.

Vous trouverez une liste complète des configurations possibles et de leurs effets sur "The Settlers" sur la page suivante.

Exemples de configuration: cette liste vous permet de voir les différentes configurations possibles et les performances du programme sur la machine.

Votre Computer		Sons		Taille	Fastram		Scénarios
Chipram	Fastram	Effets	Musique	(en écrans)	Programmme		Données
512 Ko	512 Ko	ca.25%	non	1-3(37)	oui	oui	oui
512 Ko	1MO	ca.25O%	non	1-5 (150)	oui	oui	oui
512 Ko	2 MO	ca.250/o	non	1-6 (600)	oui	oui	oui
512 Ko	4 MO	ca.25%	non	1-8 (1200)	oui	oui	oui
1 MO	aucun	ca.25%	non	1-3 (37)	non	non	oui
1 MO	1MO	tous	oui	1-5(150)	oui	oui	oui
1.MO	2 MO	tous	oui	1-6(600)	oui	oui	oui
1 MO	4 MO	tous	oui	1-8(1200)	oui	oui	oui
2 MO	aucun	tous	oui	1-5 (300)	non	non	oui
2 MO	1 MO	tous	oui	1-7(600)	oui	partie	oui
2 MO	2 MO	tous	oui	1-7 (600)	oui	partie	oui
2 MO	4 MO	tous	oui	1-8 (1200)	oui	oui	oui



123





124





125





126





127





128





129





130





131





132





133





134





135



Blue Byte Software GmbH
Eppinghofer Straße 150, D-45468 Mülheim
ALLEMANDE



The Settlers - Carte de Référence - Bâtiments



Salle de Garde



Tour de Garde



Garnison



Garde forestier



Bûcheron



Scierie



Tailleur de pierres



Agriculteur (maïs)



Eleveur (cochons)



Pêcheur



Moulin



Boulangerie



Boucherie



Mine d'or



Mine de charbon



Mine de fer



Carrière (pierres)



Orfèvre



Aciérie



Armurier



Fabrique d'outils



Chantier naval



Entrepôt



Château

The Settlers - Carte de Référence

Professions, ressources et outils



Porteur

Batelier

Trieur de minerai

Maçon

Bûcheron

Menuisier

Tailleur de pierres

Garde forestier

Mineur

Ouvrier métallurgiste

Pêcheur

Eleveur

Boucher



Agriculteur (maïs)

Meunier

Boulangier

Docker

Fabricant d'outils

Forgeron

Géologue

Soldat de 2e classe

Soldat de 1e classe

Caporal

Lieutenant

Capitaine



Mais

Farine

Pain

Coffre

Troncs

Bateau

Pierres

Minerai (fer)

Fonte

Charbon

Or (minerai)

Lingots d'or

Poisson



Cochon

Jambon

Pelle

Marteau

Canne à pêche

Hachette

Faux

Hache

Scie

Pioche

Pinces

Epée

Bouclier