

CHAPITRE I : AU COMMENCEMENT

INTRODUCTION

Bienvenue dans l'extension *Sid Meier's Civilization V: Brave New World* ! Ce pack comprend un certain nombre de fonctionnalités inédites excitantes, tout en revisitant des options plébiscitées par les fans des précédents titres *Civilization*. *Civilization V: Brave New World* repousse les frontières de *Civilization V* avec l'ajout de neuf nouvelles civilisations, de nouveaux systèmes de gameplay majeurs, d'innombrables bâtiments et unités inédits, et enfin des scénarios uniques.

Remarque : vous devez avoir installé *Civilization V* pour utiliser cette extension. Il n'est pas nécessaire d'avoir installé l'extension *Gods and Kings* mais le plaisir n'en serait que plus complet !

CE MANUEL

Ce manuel vous fournira toutes les informations générales concernant les changements récents liés au gameplay. Pour des descriptions plus détaillées sur les unités et les données historiques, consultez la CiviloPédia une fois l'installation terminée. Dans *Civilization V*, vous pouvez accéder à la CiviloPédia depuis le menu principal ou en appuyant sur la touche F1 en cours de partie.

SECTIONS DU MANUEL

CHAPITRE 1 : AU COMMENCEMENT

Il s'agit de l'introduction que vous êtes actuellement en train de lire. Les informations concernant l'installation sont situées plus bas.

CHAPITRE 2 : NOUVEAUTÉS

Ce chapitre propose des descriptions et des informations concernant les nouveautés : civilisations, dirigeants, unités, bâtiments, merveilles et technologies offertes par l'extension *Brave New World*.

CHAPITRE 3 : NOUVEAUX SCÉNARIOS

Ce chapitre décrit l'ensemble des nouveaux scénarios disponibles dans cette édition.

CHAPITRE 4 : ANNEXE

Raccourcis clavier, tableaux, crédits, support technique et contenu juridique forment ce dernier chapitre.

LA CIVILOPÉDIA

Une fois l'extension installée, vous trouverez dans le jeu une version mise à jour de la CiviloPédia détaillant ses nouvelles fonctionnalités. Pour accéder à la CiviloPédia, appuyez sur la touche F1, sélectionnez le bouton "AIDE" en cours de partie ou ouvrez-la à partir du menu principal.

Chaque scénario comprend sa propre CiviloPédia personnalisée, avec des informations sur les unités, les dirigeants et les civilisations concernés.

CONFIGURATION REQUISE

CONFIGURATION MINIMUM : **Système d'exploitation** : Windows® XP SP3 • **Processeur** : Intel Core 2 Duo 1.8 GHz ou AMD Athlon X2 64 2.0 GHz • **Mémoire** : 2Go RAM • **Espace libre sur le disque dur** : 8 Go • **Lecteur DVD-ROM** : Nécessaire pour l'installation depuis un disque • **Vidéo** : ATI série HD2600 XT 256 Mo ou supérieur, nVidia série 7900 GS 256 Mo ou supérieur, ou Core i3 ou graphismes intégrés supérieurs • **Audio** : carte son compatible DirectX 9.0c • **DirectX®** : DirectX® version 9.0c

CONFIGURATION RECOMMANDÉE : **Système d'exploitation** : Windows® Vista SP2/Windows® 7 • **Processeur** : 1.8 GHz Quad Core CPU • **Mémoire** : 4 Go RAM • **Espace libre sur le disque dur** : 8 Go • **Lecteur DVD-ROM** : Nécessaire pour l'installation depuis un disque • **Vidéo** : ATI série 4800 512 Mo ou supérieure, NVIDIA série 9800 512 Mo ou supérieure • **Audio** : carte son compatible DirectX 9.0c • **DirectX®** : DirectX® version 11

CONFIGURATION COMPLÉMENTAIRE : L'installation initiale nécessite une connexion momentanée à Internet pour permettre l'authentification à Steam ; l'installation des logiciels suivants est requise (et incluse dans le jeu) : Steam Client, Microsoft Visual C++2008 Runtime Libraries et Microsoft DirectX.

INSTALLATION

Vous devez avoir installé *Sid Meier's Civilization V* et Steam pour pouvoir installer le pack d'extension *Brave New World*. Il existe deux méthodes d'installation, en fonction de la manière dont vous avez acheté le pack d'extension.

INSTALLATION BOÎTE

Si vous avez acheté une version physique de l'extension, insérez le DVD-ROM dans votre lecteur et suivez les instructions s'affichant à l'écran. L'extension s'installera dans la même langue que le jeu de base déjà installé.

Attention, vous devrez mettre à jour votre système d'exploitation avec tous les Service Packs et toutes les mises à jour plateforme avant de lancer l'installation.

INSTALLATION STEAM

Si vous avez acheté le pack d'extension via la boutique en ligne de Steam, le téléchargement commencera automatiquement. L'installation sera effective au prochain démarrage de *Civilization V*.

Vous pouvez également ajouter une version disque de *Brave New World* achetée en magasin à votre compte Steam.

Depuis l'onglet Jeux, cliquez sur "Activer un produit sur Steam..." et acceptez les conditions d'utilisation. Saisissez votre code produit dans le champ correspondant et cliquez sur "Suivant". Le téléchargement de *Brave New World* commencera automatiquement.

CONNEXION INTERNET

La première fois que vous lancerez *Civilization V: Brave New World*, vous devrez être connecté à Internet. Par la suite, une connexion Internet active ne sera nécessaire que pour les parties multijoueur, pour acheter les contenus téléchargeables officiels ou pour consulter les mods disponibles.

STEAM

Civilization V fonctionne avec Steam, plateforme de distribution de jeux en ligne. Steam permet des mises à jour automatiques, un accès simplifié au contenu téléchargeable et des connexions rapides aux parties multijoueur avec vos amis.

Steam est nécessaire pour jouer à *Civilization V*, et vous aurez besoin d'être connecté à Internet uniquement lorsque vous lancerez le jeu pour la première fois. Reportez-vous à la section «Installation Steam» sur cette page ou rendez-vous sur <http://store.steampowered.com> pour plus de plus amples informations sur le service.

PAGE DU JEU

Vous pouvez accéder aux informations relatives à *Civilization V* depuis Steam en affichant l'onglet Jeux puis en cliquant sur *Civilization V* dans votre liste de jeux. Pour vérifier si l'extension *Brave New World* a été débloquée pour votre exemplaire de *Civilization V*, faites un clic droit sur *Civilization V* dans votre Bibliothèque Steam et sélectionnez Afficher les contenus téléchargeables. Vous devriez trouver *Brave New World* dans la liste. Attention, cette extension n'apparaîtra pas en tant que jeu à part entière dans votre Bibliothèque Steam.

PATCHES, MISES À JOUR, CONTENUS TÉLÉCHARGEABLES

Steam dispose d'une fonction de recherche des mises à jour, qui sont ensuite intégrées automatiquement à votre jeu. Plus besoin de vérifier à chaque fois si de nouveaux patches sont disponibles ! Vous pouvez également acheter les contenus téléchargeables officiels via Steam. N'oubliez pas de vous tenir au courant des cartes, mods et scénarios disponibles !

INTERFACE

Appuyez sur Maj+Tab en cours de jeu pour afficher l'interface Steam.

COMMENCER UNE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie dans *Civilization V* : *Brave New World* procédez comme avec *Civilization V* et *Gods and Kings*. Si vous voulez lancer une partie normale, cliquez simplement sur le bouton "Jouer" pour accéder au jeu directement, ou sélectionnez "Paramétrer la partie" pour régler les options disponibles.

Vous pouvez accéder aux nouveaux scénarios en cliquant sur le bouton "Scénarios" du menu Solo.

LE SITE CIVILIZATION

Le site Web de *Civilization* contient des nouveautés et des informations mises à jour en permanence sur les derniers événements se déroulant dans l'univers de *Civilization*. Proposant des liens vers les sites de fans les plus célèbres, des forums et autres ressources du Web, le site Web de *Civilization* constitue une ressource précieuse pour les fans de la série.

Vous trouverez ce site à l'adresse suivante www.civilization.com.

CHAPITRE 2 : NOUVEAUTÉS

CULTURE ET TOURISME

Dans *Brave New World*, nous avons conçu toute une expérience de jeu autour de la culture et ses effets en cours de partie. Avant *Brave New World*, il fallait acquérir 5 doctrines sociales et construire le Projet Utopia pour remporter une victoire culturelle. Pour atteindre l'objectif culturel consistant à devenir l'une des cultures "les plus enviées au monde", nous avons intégré de nouvelles phases de gameplay exigeantes et gratifiantes.

Commençons par les deux types de production liés à la culture : la culture et le tourisme.

LA CULTURE

La culture est un indice reflétant le rapport que votre civilisation entretient avec les arts et les lettres. Dans le jeu, la culture a trois effets principaux : elle augmente la taille du territoire de vos villes (et donc, repousse les frontières de votre empire), elle vous permet d'acheter des doctrines sociales, ainsi que des principes idéologiques plus tard dans la partie, enfin elle sert de rempart contre l'influence culturelle d'autres civilisations.

LE TOURISME

Le tourisme est généré par les chefs-d'œuvre ou les artefacts placés dans certains bâtiments culturels ; c'est le principal type de production qui vous permettra d'étendre votre influence culturelle aux autres civilisations. Plus vous placez de chefs-d'œuvre et d'artefacts dans vos musées, vos amphithéâtres, vos opéras ou autres, plus votre tourisme augmente. Vous pouvez également améliorer votre production de tourisme en signant des traités de libre passage, en créant des routes commerciales, en partageant votre religion, en adoptant certains principes idéologiques ou en construisant de nouveaux bâtiments tels que des hôtels et des aéroports.

VICTOIRE CULTURELLE

Lorsque votre production cumulée de tourisme pour la partie entière dépasse la production de culture cumulée de chaque civilisation encore en jeu, vous remportez une victoire culturelle. En termes de victoire culturelle, vous pouvez considérer le tourisme comme votre arme contre les autres civilisations et la culture comme votre bouclier. Cliquez sur le "Portail culturel" situé dans le coin supérieur droit en cours de partie pour suivre votre progression.

Maintenant que nous vous avons rappelé les bases, passons aux autres aspects de l'expérience de jeu inédite liée à la culture.

ARTISTES, ÉCRIVAINS ET MUSICIENS ILLUSTRES

Dans *Brave New World*, il existe désormais trois catégories de personnages illustres qui vous aideront à remporter une nouvelle victoire culturelle : les artistes, les écrivains et les musiciens illustres. Vous devrez utiliser des spécialistes bien précis pour créer ces personnages illustres.

- Un spécialiste artiste produit de la culture et génère des points d'artistes illustres. Il peut être employé dans le seul bâtiment disposant d'un emplacement approprié, la guilde des artistes.
- Un spécialiste écrivain produit de la culture et génère des points d'écrivain illustre. Il peut être employé dans le seul bâtiment disposant d'un emplacement approprié, la guilde des écrivains.
- Un spécialiste musicien produit de la culture et génère des points de musicien illustre. Il peut être employé dans le seul bâtiment disposant d'un emplacement approprié, la guilde des musiciens.

Un artiste illustre peut créer un chef-d'œuvre artistique, qui pourra être exposé dans la ville la plus proche disposant d'un bâtiment adapté (palais, musée ou cathédrale, par exemple) et doté d'un emplacement vide. En outre, il est capable d'initier un âge d'or.

Un écrivain illustre peut créer un chef-d'œuvre littéraire, qui pourra être présenté dans la ville la plus proche disposant d'un bâtiment adapté (amphithéâtre, épopée nationale, épopée héroïque ou bibliothèque royale assyrienne, par exemple) et doté d'un emplacement vide. En outre, il est capable de rédiger un traité politique, qui vous rapportera un bonus unique en culture.

Un musicien illustre peut créer un chef-d'œuvre musical, qui pourra être présenté dans la ville la plus proche disposant d'un bâtiment adapté (opéra ou tour de radiodiffusion, par exemple) et doté d'un emplacement vide. En outre, un musicien illustre peut se rendre dans une autre civilisation et y donner une série de concerts, qui vous rapportera un bonus unique en tourisme pour ce territoire.

Le personnage illustre disparaît dès qu'il a réalisé l'une des tâches précitées.

CHEFS-D'ŒUVRE

Les artistes, écrivains et musiciens illustres ont tous la possibilité de créer des chefs-d'œuvre. Ce sont des créations d'exception, emblématiques et intemporelles, comme la *Joconde* de Léonard de Vinci ou le conte de Charles Dickens *Un chant de Noël*.

Une fois créés, vous pouvez placer ces chefs-d'œuvre dans un bâtiment les acceptant et disposant d'un emplacement vide (par exemple, un musée pour un chef-d'œuvre artistique, un amphithéâtre pour un chef-d'œuvre littéraire, ou un opéra pour un chef-d'œuvre musical). Ainsi placés, les chefs-d'œuvre produisent de la culture et du tourisme.

Pour créer un chef-d'œuvre artistique, sélectionnez votre artiste/écrivain/musicien illustre et placez-le dans un rayon d'une case autour d'une ville de votre civilisation. Si l'une de vos villes possède un bâtiment approprié doté d'un emplacement vide, vous pourrez cliquer sur l'icône "Créer un chef-d'œuvre" dans le panneau de l'unité. Le chef-d'œuvre artistique s'affichera à l'écran (par exemple, la Joconde de Léonard de Vinci), et l'artiste illustre disparaîtra.

GESTION DES CHEFS-D'ŒUVRE

Vous pouvez à tout moment ouvrir le portail culturel et déplacer vos chefs-d'œuvre d'un emplacement à un autre. Cette fonction peut vous être utile si jamais votre civilisation est victime d'une invasion et que vous souhaitez mettre vos chefs-d'œuvre à l'abri. Vous pouvez également l'utiliser pour regrouper vos chefs-d'œuvre par thème ou sein d'une même musée ou d'une même merveille, de façon à gagner un bonus supplémentaire de culture et de tourisme accordé aux civilisations regroupant des chefs-d'œuvre similaires.

ARCHÉOLOGIE

Une fois l'archéologie découverte, une nouvelle ressource appelée "Le site antique" apparaît sur la carte. Ces emplacements tiennent compte d'événements survenus plus tôt dans la partie, comme des combats sur une case précise ou la présence d'un camp barbare. Pour exploiter ces sites, vous devez former un archéologue afin qu'il puisse en extraire un artefact ou y construire un monument.

Si vous choisissez d'extraire un artefact, il rejoindra l'emplacement pour chef-d'œuvre artistique vide de l'un de vos musées, palais ou de certaines merveilles. Une fois placés, les artefacts produisent de la culture et du tourisme. À l'instar des chefs-d'œuvre, vous pouvez les utiliser pour regrouper vos artefacts par thème au sein d'une même musée ou d'une même merveille, de façon à gagner un bonus supplémentaire de culture et de tourisme accordé aux civilisations regroupant des artefacts similaires.

Si vous choisissez de construire un monument, vous recevrez de la culture en quantité proportionnelle à l'ancienneté du site de fouilles archéologiques. Plus le site est ancien, plus il vous rapporte de culture à chaque tour. En outre, vos monuments peuvent générer du tourisme si vous construisez des hôtels et/ou des aéroports.

Civilization V: Brave New World propose un certain nombre de changements dans le système culturel et économique, ainsi que neuf civilisations supplémentaires, des unités et des bâtiments inédits, des merveilles, des personnages illustres et des doctrines sociales. Ces modifications et ces nouveautés remettront en question, et changeront peut-être, votre façon de jouer. Elles assureront la pérennité de votre civilisation par la sophistication de son développement.

COMMERCE

De tous temps, le commerce (intérieur comme extérieur) a été le moteur de l'économie des nations. Même s'il existe toujours bien des façons de remporter de l'or, des routes commerciales peuvent désormais être établies entre une ville et une ville-état ou une ville d'une autre civilisation, ce qui vous rapportera encore plus d'or. Il existe deux sortes de routes commerciales : terrestres et maritimes. Le nombre de routes commerciales qu'une civilisation peut établir est limité, ces routes commerciales ont une portée limitée et la quantité d'or qu'une route génère dépend de la diversité des ressources des deux villes. Découvrez certaines technologies ou construisez certains bâtiments ou merveilles pour augmenter le nombre, la portée et les revenus générés par les routes commerciales. De surcroît, la religion et la science peuvent transiter sur les routes commerciales, dans les deux sens !

CARAVANES ET NAVIRES MARCHANDS

Deux nouvelles unités ont été ajoutées à *Civilization V* pour créer les routes commerciales terrestres et maritimes. Les caravanes, disponibles une fois que vous maîtrisez l'élevage, servent à établir des routes commerciales terrestres, sujettes aux aléas du terrain. Les navires marchands, disponibles une fois la navigation à voile découverte, servent à établir des routes commerciales maritimes. Les routes commerciales maritimes rapportent deux fois plus d'or que les routes commerciales terrestres. Ni les caravanes, ni les navires marchands ne sont pris en considération lors du calcul de la limite d'empilement des unités. D'autre part, elles ne se déplacent pas comme les autres mais suivent une trajectoire créée automatiquement une fois la ville ou la ville-état de destination sélectionnée.

GUERRE ET PILLAGE

Si les routes commerciales offrent toutes sortes d'avantages, elles n'en sont pas moins vulnérables à bien des dangers. Toutes les routes commerciales aboutissant à une ville d'une civilisation ennemie disparaissent dès la déclaration de guerre prononcée. Vous pouvez piller les routes commerciales, mais sachez que cela entraîne une déclaration de guerre envers leur propriétaire et peut avoir un impact négatif sur l'opinion que l'autre civilisation se fait de vous.

ROUTES COMMERCIALES INTÉRIEURES

Vous pouvez créer une route commerciale entre deux villes d'une même civilisation. La ville d'origine peut envoyer de la nourriture à la ville de destination si elle possède un grenier, et de la production si elle possède un atelier. Ce type de route commerciale interne n'offre aucun bénéfice à la ville d'origine. Elles ne sont pas prises en compte lors du calcul de la limite du total de routes disponibles.

Les routes commerciales ont une durée d'existence limitée : une fois le nombre de tours passé et à moins qu'elles aient été pillées, vous êtes libre de sélectionner une nouvelle "ville d'origine" pour votre caravane ou navire marchand, ou de poursuivre les échanges commerciaux avec la même ville ou ville-état.

Pour en savoir plus sur vos routes commerciales actuelles, consultez le portail commercial. Pour plus d'informations sur les routes commerciales, les caravanes et les navires marchands, consultez la CiviloPédia.

CONGRÈS MONDIAL

Dans *Brave New World*, les victoires diplomatiques ne se remportent plus simplement en fondant l'ONU, mais en étant élu au poste de "dirigeant mondial". Avant que l'ONU ne soit fondée ou que vous occupiez cette charge, le Congrès mondial doit se réunir. Le Congrès mondial est une réunion de toutes les civilisations du monde, visant à proposer et à voter différentes résolutions internationales et à élire le "dirigeant mondial". Le Congrès est fondé par la première civilisation à avoir rencontré toutes les autres civilisations de la partie et à avoir découvert l'imprimerie. La civilisation fondatrice devient le premier organisateur du Congrès mondial et joue ce rôle jusqu'à ce qu'une résolution donnant la main à une autre civilisation soit votée.

RÉSOLUTIONS

Avant chaque Congrès, deux civilisations ont la possibilité de proposer des résolutions qui seront obligatoires si elles sont adoptées : la civilisation organisant le Congrès et celle disposant du plus grand nombre de délégués. Les résolutions peuvent répondre à toutes sortes de problèmes : interdire le commerce d'une ressource de luxe, imposer un embargo commercial à une autre civilisation, ajouter de la culture aux merveilles... et avoir une incidence sur bien d'autres aspects du jeu. Parallèlement à ces deux propositions, il sera possible de délocaliser le prochain congrès. Une proposition est adoptée lorsqu'une majorité de délégués votent en sa faveur. Les propositions adoptées peuvent être abolies par des votes ultérieurs.

PROJETS INTERNATIONAUX

Les projets internationaux sont eux aussi débattus lors des Congrès mondiaux. Si une proposition concernant un projet international, comme la station spatiale internationale, est adoptée, chaque civilisation peut contribuer à sa construction en utilisant la production de ses villes. Chaque peuple ayant apporté des ressources bénéficiera ensuite d'avantages de taille, à hauteur de sa contribution.

DÉLÉGUÉS ET DIPLOMATIE

Les résolutions proposées au Congrès sont votées par les délégués. Au départ, toutes les civilisations disposent du même nombre de délégués, mais elles peuvent augmenter ce nombre en devenant organisatrices du Congrès mondial, en s'alliant à certaines villes-états et par le biais de certaines résolutions. Le nombre de délégués d'une civilisation augmente également au fil des ères. Il est possible de découvrir ce que les autres civilisations s'apprennent à voter par le biais d'un espion spécial appelé "diplomate" ou en partageant la même idéologie. En outre, envoyer un diplomate dans la capitale d'une autre civilisation vous permet de négocier son soutien au Congrès, de la même manière que vous négociez des ressources ou des traités de paix.

VICTOIRE DIPLOMATIQUE

Lorsque la moitié des civilisations aura atteint l'ère atomique (ou que l'une d'elles

aura atteint l'ère de l'information), le Congrès mondial deviendra les Nations Unies.

Une victoire diplomatique sera alors envisageable. Pour ce faire, une civilisation devra recueillir l'appui d'un nombre de délégués suffisant lors d'une résolution de dirigeant mondial.

Pour plus de détails sur les propositions, adoptées ou non, sur le nombre de délégués et autres, consultez le portail du Congrès mondial. Pour plus d'informations sur les délégués, le Congrès mondial et les moyens de remporter une victoire diplomatique, consultez la Civlopédia.

REFONTE DES DOCTRINES SOCIALES

Plusieurs doctrines ont été ajoutées ou modifiées afin d'intégrer les nouveaux systèmes de gameplay de *Brave New World*. Deux nouvelles doctrines ont été ajoutées : l'esthétique et l'exploration. En outre, toutes les doctrines vous permettent de construire une merveille du monde spécifique, une fois débloquées.

La nouvelle idéologie combine autocratie, égalité et ordre. Après avoir construit trois usines ou être entré dans l'ère moderne, vous devrez choisir une idéologie à suivre. Chacune comprend différents niveaux de principes idéologiques uniques contenant des bénéfices et des bonus, et débloque une merveille du monde spécifique à construire.

Pour plus d'informations sur les doctrines sociales et les principes idéologiques, consultez la Civlopédia.

NOUVELLES TECHNOLOGIES

INTERNET

Double le tourisme de toutes les villes et permet une progression plus rapide vers la victoire culturelle.

Coût : 9240 Science

Technologies requises : Télécommunications

Mène aux technologies : Technologies futures

NOUVELLES RESSOURCES DE LUXE

SITE ANTIQUE

Révéle par : Archéologie

Production : Artefact ou monument d'importance

Aménagé par : Fouilles archéologiques

CLOU DE GIROFLE

Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Ressources trouvées sur : Ville indonésienne

NOIX DE MUSCADE

Nourriture : 0

Production : 0

Or : 2

Ressources trouvées sur : Ville indonésienne

POIVRE

Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Ressources trouvées sur : Ville indonésienne

NOUVELLES UNITÉS

UNITÉS NON COMBATTANTES

ARCHÉOLOGUE

Mouvement : 4

Technologie requise : Archéologie

Coût : 200

Compétences spéciales : Unité spéciale dérivée de l'ouvrier, utilisée pour fouiller les sites antiques.

CARAVANE

Technologie requise : Élevage

Coût : 75

Compétences spéciales : Établit des routes commerciales terrestres.

NAVIRE MARCHAND

Technologie requise : Navigation à voile

Coût : 100

Compétences spéciales : Établit des routes commerciales maritimes.

UNITÉS DE RECONNAISSANCE

DÉFRICHEUR

Puissance : 8

Mouvement : 2

Coût : 45

Compétences spéciales : Unité shoshone unique. Peut tirer profit de ruines antiques.

UNITÉS DE COMBAT À DISTANCE

BAZOOKA

Puissance : 85, à distance 85

Portée : 1

Mouvement : 2

Technologie requise : Fission nucléaire

Coût : 375

Compétences spéciales : Aucune

BIFACE

Puissance : 9, à distance 9

Portée : 1

Mouvement : 2

Technologie requise : Roue

Coût : 56

Compétences spéciales : Barbares équivalents aux archers sur char.

UNITÉS MONTÉES

CAVALERIE BERBÈRE

Puissance : 34

Mouvement : 4

Technologie requise : Science militaire

Coût : 225

Ressources requises : Chevaux

Compétences spéciales : Unité marocaine unique. Reçoit des bonus quand elle se bat sur des cases désertiques et en territoire marocain.

CAVALIERS COMANCHES

Puissance : 34

Mouvement : 4

Technologie requise : Science militaire

Coût : 200

Ressources requises : Chevaux

Compétences spéciales : Unité shoshone unique. Plus rapide et moins chère que la cavalerie classique.

HUSSARD AILÉ

Puissance : 28

Mouvement : 5

Technologie requise : Métallurgie

Coût : 185

Ressources requises : Chevaux

Compétences spéciales : Unité polonaise unique. Spécialisée dans la défense des unités montées. Unité montée lourde spécialisée dans la lutte contre les unités montées ennemies. Plus rapide et plus puissante que le lancier, qu'elle remplace. Elle force les défenseurs à battre en retraite lorsqu'elle inflige plus de dégâts qu'elle n'en subit.

UNITÉS DE CORPS À CORPS

IMPI

Puissance : 16

Mouvement : 2

Technologie requise : Administration

Coût : 90

Compétences spéciales : Unité zoulou unique. Spécialisée dans la défense des unités montées. Elle mène aussi la première attaque à distance avant le combat.

SPADASSIN À KRISS

Puissance : 14

Mouvement : 2

Technologie requise : Travail du fer

Coût : 75

Ressources requises : Fer

Compétences spéciales : Unité indonésienne unique. Utilise une arme mystique aux propriétés spéciales débloquée au combat.

PRACINHA

Puissance : 70

Mouvement : 2

Technologie requise : Matières plastiques

Coût : 375

Compétences spéciales : Unité brésilienne unique. Fait avancer vers l'Âge d'or lorsqu'elle bat un ennemi. Points doublés en terre étrangère.

TOUR DE SIÈGE

Puissance : 12

Mouvement : 2

Technologie requise : Mathématiques

Coût : 75

Compétences spéciales : Unité assyrienne unique. Accorde un bonus d'attaque de ville aux unités à proximité. Ne peut attaquer que les villes

ESCOUADE XCOM

Puissance : 110

Mouvement : 2

Technologie requise : Nanotechnologie

Coût : 400

Compétences spéciales : Promotion skyranger. Peut aussi se parachuter sur une portée plus grande (40 cases)

UNITÉS NAVALES DE COMBAT RAPPROCHÉ

NEF

Puissance : 20

Mouvement : 5

Technologie requise : Astronomie

Coût : 120

Compétences spéciales : Unité portugaise unique. Peut rapporter une fois un bonus d'or et de l'expérience dans les villes étrangères.

UNITÉS NAVALES DE COMBAT À DISTANCE

GALÉASSE VÉNITIENNE

Puissance : 18, portée 20

Portée : 2

Mouvement : 3

Technologie requise : Boussole

Coût : 110

Compétences spéciales : Unité vénitienne unique, plus puissante mais plus chère que la galéasse classique

NOUVEAUX BÂTIMENTS

AÉROPORT

Technologie requise : Radar

Bâtiment requis : Aucun

Coût : 400

Entretien : 5

Poste de spécialiste : Aucun

Effets : 50 % de la culture gagnée sur les merveilles mondiales, les merveilles naturelles et les aménagements viennent s'ajouter au tourisme de la ville. Tourisme des chefs-d'œuvre 50 %. Permet le transport aérien.

CANDI

Technologie requise : Théologie

Bâtiment requis : Aucun

Coût : 120

Entretien : 1

Foi : 2

Spécialiste : Aucun

Effets : Ce bâtiment unique du moyen-âge indonésien remplace le jardin. Il doit être construit près d'une rivière ou d'un lac. Il apporte deux points de foi à chaque religion mondiale disposant d'au moins un fidèle dans la ville, et +25 % de création de personnages illustres.

CARAVANSÉRAIL

Technologie requise : Équitation

Bâtiment requis : Aucun

Coût : 120

Entretien : Aucun

Spécialiste : Aucun

Effets : Les routes commerciales internationales qui partent d'une ville bénéficient d'une augmentation de 50 % de leur portée et produisent +2 or.

ÉCURIE DUCALE

Technologie requise : Équitation

Bâtiment requis : Aucun

Coût : 75

Entretien : Aucun

Spécialiste : Aucun

Effets : Ce bâtiment polonais unique de l'ère classique remplace les écuries. Il offre +15 % de production et +15 % d'expérience aux unités montées. Chaque pâturage entretenu par une ville rapporte +1 production et +1 or.

HÔTEL

Technologie requise : Réfrigération

Bâtiment requis : Aucun

Coût : 300

Entretien : Aucun

Spécialiste : Aucun

Effets : 50 % de la culture gagnée sur les merveilles mondiales, les merveilles naturelles et les aménagements viennent s'ajouter au tourisme de la ville. Tourisme des chefs-d'œuvre 50 %.

IKANDA

Technologie requise : Travail du bronze

Bâtiment requis : -

Coût : 75

Entretien : 1

Spécialiste : Aucun

Effets : Ce bâtiment zoulou unique de l'ère ancienne remplace la caserne. Il accorde des promotions uniques d'unités de combat rapproché, avant l'apparition de la poudre.

BIBLIOTHÈQUE ROYALE

Technologie requise : Écriture

Bâtiment requis : Aucun

Coût : 75

Entretien : 1

Chefs-d'œuvre : 1 œuvre littéraire

Spécialiste : Aucun

Effets : Ce bâtiment unique de l'ère ancienne assyrienne remplace la bibliothèque. Il offre un emplacement pour un chef-d'œuvre littéraire qui rapportera de l'expérience aux unités entraînées. Rapporte +1 science à un citoyen sur deux de la ville.

NOUVEAUX AMÉNAGEMENTS

FOUILLES ARCHÉOLOGIQUES

Technologie requise : Archéologie

Construction possible sur : Site antique et site antique caché

Effets : Ne peut être construit que par un archéologue. Une fois terminé, il peut créer un monument permanent ou utiliser un artefact pour occuper un emplacement de chef-d'œuvre artistique.

CAMPEMENT DE BOIS-BRÉSIL

Production : Or +2

Technologie requise : Mécanique

Construction possible sur : Jungle

Effets : Aménagement unique de la période médiévale brésilienne. Gagne +2 culture une fois l'acoustique découverte.

CASTEL

Production : +2 Culture, +1 or

Technologie requise : Chevalerie

Construction possible sur : prairie, plaine, désert, toundra, neige. Ne peut être construit qu'à proximité d'une ressource de luxe. Ne peut jamais toucher un autre castel.

Effets : Cet aménagement unique de la période médiévale française. Gagne +1 culture et +3 or une fois le vol découvert, ainsi que 2 or une fois le vol découvert, ainsi que +50 % bonus défense sur la case aménagée.

FEITORIA

Production : Bonus défensif de +50 %

Technologie requise : Navigation

Construction possible sur : prairie, plaine, désert, toundra, neige

Effets : Aménagement unique portugais de la renaissance

KASBAH

Production : +1 nourriture, +1 production

Technologie requise : Chevalerie

Construction possible sur : Désert

Effets : Aménagement unique marocain de la période médiévale.

NOUVELLES MERVEILLES NATURELLES

MINES DU ROI SALOMON

Les mines du Roi Salomon attirèrent les explorateurs européens dans l'Afrique du XIXe siècle, à l'image de l'El Dorado des conquistadores espagnols du XVIe au nouveau monde. Lorsqu'ils découvrirent les ruines d'une ancienne ville au Zimbabwe, en Afrique orientale, leur déception fut si grande qu'ils refusèrent d'y voir le cœur d'un empire florissant. On lui attribua plusieurs origines... une en particulier sut capturer l'imagination populaire : le Grand Zimbabwe abritait et protégeait les ouvriers des mines du Roi Salomon, situées dans les montagnes Chimanimani voisines. C'est là, à des milliers de kilomètres de la Palestine, que l'on a voulu situer la source du trésor légendaire du roi biblique. Pendant des décennies, aventuriers et explorateurs cherchèrent en vain les mines de pierres et de métaux précieux.

Production : 6 production

Coût mouvement : Infranchissable

LAC VICTORIA

Couvrant plus de 50 000 mètres carrés, le Lac Victoria est le plus grand lac d'Afrique, le deuxième lac d'eau douce de la planète et le plus grand lac tropical au monde. Deux grands fleuves y prennent leur source, le Nil blanc et le Katonga. Les premiers écrits remontent aux marchands arabes partis à la recherche d'or, d'ivoire et d'autres biens, loin de leur rivage d'origine. Les missions d'exploration européennes en quête des sources du Nil conduisirent l'anglais John Speke sur les bords du lac en 1858. Il décida de lui

donner le nom de la reine britannique. Le lac est relativement peu profond et dépend presque entièrement des précipitations. Ces facteurs, combinés au développement hydrologique de l'Uganda, le rendent vulnérable aux changements climatiques. En 2006,

il atteignait son plus bas niveau en 80 ans. Il assure toutefois une agriculture florissante sur son rivage et accueille la plus grande industrie de pêche du continent.

Production : 6 nourriture

Coût mouvement : Infranchissable

MT. KILIMANJARO

Composé de trois cônes volcaniques et culminant à 3 962 mètres (le point le plus haut d'Afrique et le troisième sommet au monde), le massif du Kilimanjaro se situe dans la région nord-ouest de la Tanzanie. Deux des pics de ce stratovolcan sont éteints (le Mawenzi et le Shira). Le plus élevé (le Kibo) est endormi. Sa dernière éruption remonte à environ 150 000 ans. En 1848, le missionnaire allemand Johannes Rebmann le révéla à l'Europe, qui refusa de croire à l'existence de montagnes enneigées si près de l'équateur pendant plus de dix ans. D'après Johann Krapf (1860), la montagne doit son nom aux Swahilis de la côte. Elle signifierait "grande montagne" ou "montagne des caravanes". Le sommet du Kibo ne fut atteint qu'en 1889 par une expédition menée par l'alpiniste autrichien Ludwig Purtscheller et le géologue allemand Hans Meyer, qui en profitèrent pour descendre dans le cratère.

Production : 3 nourriture, 2 culture

Coût de mouvement : Infranchissable

NOUVELLES MERVEILLES MONDIALES

BOROBUDUR

Technologie requise : Théologie

Coût : 300

Production de foi : 5

Effets : Doit être construite dans une ville sainte. 3 missionnaires apparaissent.

BROADWAY

Technologie requise : Radio

Coût : 1060

Production de culture : 2

Chefs-d'œuvre : 3 musique

Effets : Un musicien illustre gratuit apparaît près de la ville qui accueille la merveille. Contient trois emplacements pour chefs-d'œuvre musicaux.

THÉÂTRE DU GLOBE

Technologie requise : Imprimerie

Coût : 500

Production de culture : 2

Chefs-d'œuvre : 2 œuvres littéraire

Effets : Un écrivain illustre gratuit apparaît près de la ville qui accueille la merveille. Contient deux emplacements pour chefs-d'œuvre littéraires.

STATION SPATIALE INTERNATIONALE

Coût : 850 par civ

Effets : +1 production des scientifiques et +1 science des ingénieurs. Les scientifiques illustres apportent 33 % science supplémentaires lorsque vous les utilisez pour découvrir une nouvelle technologie. Ne peut être construite qu'en collaboration, à l'aide du Congrès mondial.

FORT ROUGE

Technologie requise : Métallurgie

Coût : 625

Culture : 1

Défense : 12

Points scientifique illustre : 1

Effets : les bâtiments défensifs de toutes les villes sont 25 % plus efficaces.

PARTHÉNON

Technologie requise : Théâtre et poésie

Coût : 250

Production de culture : 4

Chefs-d'œuvre : 1 art ou artefact

Effets : contient un chef-d'œuvre artistique dans l'emplacement réservé.

PRORA

Technologie requise : Aviation

Coût : 1060

Production de bonheur : 2

Idéologie requise : Autocratie

Effets : Nécessite l'autocratie. +2 bonheur. Prora apporte aussi +1 bonheur supplémentaire pour deux doctrines adoptées. Une doctrine sociale gratuite.

GALERIE DES OFFICES

Technologie requise : Architecture

Coût : 625

Production de culture : 2

Chefs-d'œuvre : 3 art ou artefact

Effets : Nécessite l'esthétique. Un artiste illustre gratuit apparaît près de la ville qui accueille la merveille. Contient trois emplacements de chefs-d'œuvre artistiques.

NOUVELLES MERVEILLES NATURELLES

GUILDE DES ARTISTES

Technologie requise : Guildes

Coût : 150

Entretien : 1 or

Points artiste illustre : 2

Spécialistes : 2 artistes

Effets : Rappelle deux points de personnage illustre (PPI) pour développer un artiste illustre. S'ajoute aux deux spécialistes du bâtiment pour gagner en culture et augmenter le taux d'acquisition d'artiste illustre (3 culture et 3 PPI par spécialiste).

COMPAGNIE DES INDES ORIENTALES

Technologie requise : Guildes

Coût : 155

Production d'or : +4

Bâtiment requis : marché

Effets : Vous devez disposer d'un marché dans chaque ville. Le coût augmente suivant le nombre de villes dans l'empire. Les routes commerciales créées par les autres joueurs vers les villes qui abritent la Compagnie des Indes orientales généreront +4 or pour le propriétaire de la ville. Le créateur de la voie d'échange gagne +2 or sur sa construction.

GUILDE DES MUSICIENS

Technologie requise : Acoustique

Coût : 200

Entretien : 1 or

Points musicien illustre : 3

Spécialistes : 2 musiciens

Effets : Rappelle trois points de personnage illustre (PPI) pour développer un musicien illustre. S'ajoute aux deux spécialistes du bâtiment pour gagner en culture et augmenter le taux d'acquisition de musicien illustre (3 culture et 3 PPI par spécialiste).

OFFICE NATIONAL DU TOURISME

Technologie requise : Télécommunications

Coût : 670

Entretien : 2 or

Bâtiment requis : Hôtel

Effets : Vous devez disposer d'un hôtel dans chaque ville. Le coût augmente suivant le nombre de villes dans l'empire. 100 % culture des merveilles mondiales, merveilles nationales et aménagements s'ajoutent au tourisme de la ville. Tourisme des chefs-d'œuvre +100 %.

GUILDE DES ÉCRIVAINS

Technologie requise : Théâtre et poésie

Coût : 100

Entretien : 1 or

Points écrivain illustre : 1

Spécialistes : 2 écrivains

Effets : Rappelle un point de personnage illustre (PPI) pour développer un écrivain illustre. S'ajoute aux deux spécialistes du bâtiment pour gagner en culture et augmenter le taux d'acquisition d'écrivain illustre (3 culture et 3 PPI par spécialiste).

NOUVELLES CIVILISATIONS

ASSYRIE

Les nombreux royaumes antiques de l'Assyrie, depuis longtemps emportés dans les sables du temps, comptèrent parmi les plus prospères et les plus puissants au monde. Située au cœur de la Mésopotamie (nord de l'Irak actuel), l'Assyrie fut fondée par les descendants sémites des réfugiés akkadiens et sumériens, après la chute de l'Empire akkadien vers 2 154 avant notre ère. Leurs langues et coutumes se fondirent progressivement en deux peuples distincts : les Assyriens au nord et les Babyloniens au sud. Malgré plusieurs tentatives d'unification sous le drapeau d'un royaume indépendant, les Assyriens furent inlassablement repoussés par la politique expansionniste de leurs voisins, en particulier ceux de Babylone. Ils parvinrent finalement à fonder un grand empire, initié par le quasi-légendaire Tudiya, et s'établirent en de nombreuses occasions comme la grande puissance de la région. Les attaques incessantes de ses ennemis entraînèrent sa chute au VIe siècle av. J.C.

Dirigeant : Ashurbanipal

Ashurbanipal, roi d'Assyrie du VIe siècle régna pendant plus de 40 ans. L'histoire retient de lui sa soif insatiable de connaissance, qu'il apaisait par un jeu habile de négociations et une politique impitoyable de conquête. Par des attaques directes ou de simples menaces de conflits, Ashurbanipal œuvra à réunir les textes et les récits d'un grand nombre de cultures et civilisations voisines. Il constitua ainsi les impressionnantes archives cunéiformes de manuscrits et tablettes de pierre qui portent son nom, l'une des bibliothèques antiques les plus remarquables au monde.

Trait de caractère exclusif :

Trésors de Ninevah : lors de la prise d'une ville, il gagne une technologie gratuite déjà découverte par son propriétaire. L'opération n'est possible qu'une fois par ville.

Unité exclusive :

Tour de siège (remplace la catapulte)

Bâtiment exclusif :

Bibliothèque royale (remplace la bibliothèque)

BRÉSIL

Le Brésil tient une place à part dans les anciennes colonies des Amériques. Après avoir acquis son indépendance de façon relativement pacifique, le pays n'explosa pas en plusieurs régions, comme le firent les possessions britanniques et espagnoles. Colonie portugaise depuis l'arrivée de Pedro Cabral, qui l'annexa au nom de son souverain en l'an 1 500, Le Brésil obtint le statut de royaume en 1815, lorsque la famille royale fut contrainte à l'exil. L'indépendance fut déclarée en 1822 à la création de l'Empire du Brésil, constitué d'une monarchie constitutionnelle et d'un gouvernement parlementaire. Après la chute de Pedro II, second et dernier empereur, en 1889, le pays devint une république. Plusieurs dictatures et juntes militaires se succédèrent au cours du siècle suivant.

La démocratie ne reprit ses droits que dans les années 1980, avec l'élection du premier gouvernement civil, qui marqua le terme d'une période de transition négociée. Sous l'égide des dirigeants compétents, le Brésil finit par atteindre un équilibre politique et économique, devenant un membre vital et influent de la communauté internationale et accomplissant ainsi sa grande destinée.

Dirigeant : Pedro II

Premier monarque brésilien né dans le pays. Son long règne aura été synonyme de stabilité et de progrès, propulsant le Brésil au rang des grandes puissances d'Amérique du sud. Homme tempéré et sérieux, il se voyait comme l'arbitre de la vie politique. Il utilisait le pouvoir monarchique constitutionnel comme rempart contre les groupes d'influence qui cherchaient à mettre la main sur le pays. La vague républicaine grandissante du monde étudiant, la succession impériale avortée, la résistance des classes dirigeantes au sujet de l'émancipation des esclaves et un sentiment de mécontentement général conduisirent au coup d'état de 1889, qui renversa la monarchie en quelques heures.

Trait de caractère exclusif :

Carnaval : le tourisme est doublé pendant les Âges d'or. Rapporte des artistes, des musiciens et des écrivains illustres 50 % plus vite pendant les Âges d'or.

Unité exclusive

Pracinha (remplace l'infanterie)

Aménagement exclusif :

Campement de bois-brésil

INDONÉSIE

L'histoire des 18 307 îles qui composent l'archipel indonésien est celle de centaines de villes-états, de petits royaumes et d'empires sporadiques. Le premier d'entre eux aurait été celui de Dvipantara, mentionné dans le récit épique de *Ramayana* (vers 200 avant notre ère). Le dernier royaume hindou d'importance, l'Empire de Majapahit, parvint à unifier la majeure partie de l'archipel, au XIIIe siècle. Suivirent plusieurs sultanats islamiques qui dominèrent les principales îles, jusqu'à l'arrivée des explorateurs et des marchands européens. Baptisées îles aux épices, elles constituèrent des routes commerciales entre l'orient et l'occident. Portugais, espagnols, britanniques et néerlandais se disputèrent le contrôle de la région, jusqu'à l'arrivée de la Compagnie néerlandaise des Indes orientales, qui s'imposa comme seul vainqueur. Après une lutte de quatre ans pour son indépendance au sortir de la seconde guerre mondiale et quelques périodes de troubles, l'Indonésie est aujourd'hui plus stable, plus progressiste et plus harmonieuse que jamais, malgré les poussées sectaires et politiques occasionnelles. La devise du pays reflète parfaitement son pluralisme ethnique, religieux, culturel et linguistique : *Bhinneka Tunggal Ika* (L'unité dans la diversité).

Dirigeant : Gajah Mada

Gajah Mada (que l'on pourrait traduire par "Général éléphant"), héros du peuple indonésien et symbole de fierté nationale et de patriotisme, occupa le poste de premier ministre de l'Empire Majapahit d'Indonésie au XIVe siècle. Si nous ne disposons que de peu d'informations sur son enfance et son éducation, nous savons toutefois qu'il était d'extraction modeste, et qu'il ne dut sa réussite qu'à son intelligence et à sa ruse (ainsi qu'à sa férocité légendaire au combat). Devenu Premier ministre, Gajah Mada guida l'Empire de Majapahit vers la victoire en s'imposant sur les terres des royaumes voisins, qu'il réussit à unifier pour la première fois, établissant les bases de l'Indonésie moderne.

Trait de caractère exclusif:

Insulaires aux épices – Les trois premières villes fondées sur des continents autres que celui d'origine de l'Indonésie rapportent chacun 2 ressources de luxe exclusives (et ne peuvent être rasées).

Unité exclusive :

Spadassin à kriss (remplace le spadassin)

Bâtiment exclusif :

Candi (remplace le jardin)

MAROC

Depuis l'antiquité, plusieurs peuples ont établi des campements sur le territoire du Maroc actuel : Phéniciens, Carthaginois, Romains et Vandales. Le pays doit son unification à la dynastie Idrisid, au sortir de la Révolte berbère (739-743 de notre ère), qui renversa la lignée Umayyad. Sous les Almoravid et les califats Almohad qui suivirent, le Maroc domina le vaste Maghreb, une région d'Afrique du nord allant de l'Atlas et du Rif, au Sahara occidental et jusqu'à la côte méditerranéenne. En 1554, le sultan Saadi Mohammed ash-Sheikh l'emporta sur les Wattasids et s'autoproclama souverain du pays entier. Les Saadis repoussèrent plusieurs invasions et incursions européennes et ottomanes au cours du siècle suivant. La région fut ainsi la seule du monde arabe à ne pas subir la domination ottomane. Le XVIIe siècle vit l'ascension de la dynastie Alaouite, qui régna à son tour sur la monarchie constitutionnelle. Malgré une période de cinquante ans sous protectorat français et espagnol, le Maroc parvint à préserver son identité culturelle et politique. Depuis son indépendance en 1956, il est l'un des états musulmans les plus progressistes, maintenant des liens économiques et culturels forts avec les nations libérales occidentales.

Dirigeant : Ahmad al-Mansur

Ahmad al-Mansur est l'un des dirigeants les plus influents dans l'histoire de l'Afrique du nord. Son impact sur le Maroc fut crucial. Sixième sultan de la dynastie Saadi au XVIIe siècle, al-Mansur était célèbre pour ses talents de diplomate. Par un jeu habile, il fit accéder son pays à une position majeure sur l'échiquier politique et économique mondial de la Renaissance. Sa volonté de centralisation assura son succès en repoussant les demandes du sultan ottoman, son supérieur. La richesse grandissante des Saadi, émanant du commerce et d'un système de taxation efficace, lui permit d'engager plusieurs entreprises culturelles. Al-Mansur encouragea l'immigration des artistes musulmans et chrétiens et sa capitale fut bientôt réputée pour sa splendeur.

Trait de caractère exclusif

Portes de l'Afrique : reçoit +3 or et +1 culture pour chaque civilisation et chaque ville-état reliée au Maroc par une route commerciale internationale. Les autres civilisations reçoivent +2 or pour chaque voie d'échanges avec le Maroc.

Unité exclusive

Cavalerie berbère (remplace la cavalerie)

Aménagement exclusif :

Kasbah

POLOGNE

Invasion, occupation, partition, rébellion et renaissance... ce cycle caractérise l'histoire tragique et triomphante de la Pologne depuis un millénaire. Située entre la mer Baltique au nord et les montagnes caspiennes au sud, cette plaine vit passer les invasions venues de l'orient, puis les troupes européennes parties conquérir la Russie. La Pologne devint une entité ethnique et politique singulière vers le milieu du Xe siècle de notre ère, sous la dynastie Piast. Sa période moderne débute en 966 lorsque son premier roi,

Mieszko I, se convertit au christianisme. Les siècles qui suivirent en firent le jouet de ses puissants voisins et des envahisseurs, des Chevaliers teutons allemands à la Horde d'or mongole, sans oublier les forces armées de l'Union soviétique. Elle retrouva sa liberté en 1918, mais ravagée par deux guerres mondiales, elle fut l'une des plus grandes victimes du XXe siècle. Après près d'un demi-siècle de totalitarisme communiste, le mouvement polonais de Solidarité des années 1980 lui rendit à nouveau sa souveraineté.

Dirigeant : Casimir

Le roi Casimir III, le seul souverain polonais honoré par le titre de "Grand", régna au XIVe siècle et s'inscrivit dans les livres d'histoire comme un souverain décisif et compétent, fin diplomate et stratège avisé. Il améliora le quotidien de son peuple et la sécurité de son royaume. Malgré les efforts de réunification de son prédécesseur, son père le roi Wladyslaw I, Casimir hérita d'un territoire submergé de problèmes. Il parvint néanmoins à rétablir une économie aux abois, à renforcer l'armée, à codifier la loi et à étendre les frontières de la Pologne. Ses nombreuses réussites l'installèrent au panthéon des rois polonais.

Trait de caractère exclusif:

Solidarité : recevez une doctrine sociale gratuite lorsque vous avancez d'une ère.

Unité exclusive

Hussard ailé (remplace le lancier)

Bâtiment exclusif :

Écuries des ducs (remplace les écuries)

PORTUGAL

Habité depuis la préhistoire, le Portugal fut visité par les Phéniciens, puis par les marchands carthaginois au cours du premier millénaire avant notre ère. Ils y rencontrèrent les tribus celtes descendues en Ibérie après avoir franchi les Pyrénées. Les siècles suivants s'inscrivirent sous la domination des Romains, des Suèves et des Visigoths. Mais l'histoire du Portugal commença réellement avec l'invasion musulmane de 711. Durant la Reconquista, le pays devint un royaume chrétien indépendant (1139). Fer de lance de "l'âge des découvertes," au XVe et XVIe siècle, le Portugal s'établit comme premier empire mondial, étirant ses frontières de l'Amérique du sud à l'Afrique, en passant par l'Orient. Après la révolution de 1910 qui mit fin à la monarchie, le pays endura une succession de juntes et de dictatures. Des élections démocratiques furent finalement organisées en 1975. La nouvelle constitution de 1976 et l'entrée dans la CEE en 1986 garantirent sa liberté progressiste.

Dirigeante : Maria I

Issu d'une dynastie minée par les tragédies et la folie, Maria I est la plus connue à travers le monde et peut-être la plus aimée du peuple portugais. À la mort de son père, la nouvelle reine régente accéda au trône et régna sur la nation au plus fort de la tempête. Elle mit fin aux excès du premier conseiller de feu son père, tyran potentiel lorsque qu'elle fut intronisée. Mais les morts rapprochées de son époux, de son fils aîné et de sa fille affectèrent tant la pieuse Maria qu'elle succomba à une dépression nerveuse en 1792. Lorsque Napoléon envahit le Portugal en 1807, Maria et le reste de la famille royale s'exila au Brésil. Diminuée par une folie grandissante, Maria I mourut à Rio de Janeiro en 1816.

Trait de caractère exclusif :

Mare clausum : la diversité des ressources rapporte deux fois plus d'or au Portugal sur les routes commerciales internationales.

Unité exclusive

Nef (remplace la caravelle)

Aménagement exclusif:

Feitoria

SHOSHONE

Les Shoshones sont le résultat des rencontres entre différents peuples indigènes de l'ouest de l'Amérique du nord au cours des millénaires. La langue shoshone, l'une des langues uto-aztèques, fut leur caractéristique la plus singulière. Elle était si répandue que malgré ses nombreux dialectes divergents, les membres de tribus éloignées pouvaient facilement communiquer. Au pic de leur culture, les Shoshones s'étaient installés du nord de l'Idaho au nord de l'Arizona, en passant par l'est de la Californie et l'ouest du Montana. Parmi les premiers contacts avec les blancs figurent l'expédition de Lewis & Clark, sur les terres du nord en 1805, ainsi que les trappeurs et les marchands des montagnes rocheuses dans les années 1820. Les explorateurs blancs furent suivis par les Défricheurs. Des campements mormons s'établirent en Utah, autour du Grand lac salé, au cœur des territoires tribaux shoshones. Au cours des trois générations suivantes, les chefs shoshones luttèrent pour conserver leurs terres de chasse et pour préserver leur culture. Ils furent contraints à l'exil par l'armée américaine. Bien que courageux, le combat s'avéra inutile. En 1890, les derniers Shoshones s'installaient sur les réserves administrées par le Bureau des affaires indiennes.

Dirigeant : Pocatello

Le chef Pocatello consacra sa vie à guider son peuple vers une réconciliation avec l'envahisseur blanc. Les Shoshones lancèrent malgré tout plusieurs attaques sur les campements et les trains, en réponse aux déprédations et aux incursions des Défricheurs. Pocatello était déjà au pouvoir lorsque les Mormons fondèrent Salt Lake City en 1847. Les relations, bien qu'épineuses, suivaient les lignes d'un accord tacite. Les guerriers shoshones furent néanmoins accusés d'avoir attaqué des immigrants sur la Piste de la Californie, la Route de Salt Lake et la Piste de l'Oregon. Pourchassé par l'armée américaine pendant cinq ans, Pocatello finit par signer le Traité de Fort Bridger en 1868, qui contraignit son peuple à rejoindre une réserve sur la Snake River. C'est là qu'il mourut, désespéré.

Trait de caractère exclusif:

Grande expansion : les villes nouvellement fondées bénéficient de territoires supplémentaires. Les unités reçoivent un bonus de combat lorsqu'elles se battent sur leurs terres.

Unité exclusive

Défricheur (remplace l'éclaireur)

Unité exclusive

Cavalliers comanches (remplace la cavalerie)

VENISE

La *serenissima* (la sérénissime ou sublissime) république de Venise fut construite sur les îles d'un lagon de la mer Adriatique. Elle devint le port le plus important du Moyen Âge et de la Renaissance en Europe, véritable lien commercial et culturel avec l'Orient. Fondée par des réfugiés romains fuyant les invasions des Germains et des Huns, les citoyens se rebellèrent en 726 contre l'opresseur byzantin. Ils créèrent une république libre et votèrent pour le premier des 117 doges qui allaient administrer la ville-état. Du

IXe au XIIe siècle, Venise devint une puissance navale et marchande, dominant les routes commerciales de Méditerranée, du Levant à l'Orient et du Maroc à l'Espagne. En 1797, Napoléon pris la ville et la priva à jamais de son indépendance. Le spectacle de ses canaux, de ses église de marbre, de ses palais peints a fresco et de ses magnifiques œuvres d'art se reflétaient alors dans les eaux scintillantes du lagon, sous un ciel bleu azur. Venise reste l'un des lieux les plus romantiques de la civilisation moderne.

Dirigeant : Enrico Dandolo

Enrico Dandolo, 42e Doge de Venise, est célèbre pour sa piété, sa longévité, son habileté, mais aussi pour son rôle crucial dans la Quatrième croisade, qui conduisit à la mise à sac de Constantinople et à la chute de l'Empire byzantin. Sa cécité ne fait qu'ajouter à son incroyable parcours. Né d'une famille puissante, Enrico Dandolo fut diplomate de la République la majeure partie de sa vie. Élu Doge en juin 1192, il occupa le poste avec vigueur malgré son grand âge. Il "prit la Croix" et fit de Venise la principale source financière de la croisade. Il en résulta une attaque de Constantinople en 1204, à laquelle il participa activement. Il mourut peu après. Il repose en la Basilique Sainte-Sophie.

Trait de caractère exclusif:

Serenissima : ne peut gagner de colons ou annexer des villes. Double le nombre habituel de routes commerciales. Un marchand de Venise apparaît lorsque l'optique a été découverte. Peut acheter des villes fantoches.

Unité exclusive

Marchand de Venise

Unité exclusive

Galéasse vénitienne (remplace la galéasse)

ZOULOUS

À l'approche de l'hiver, les redoutables guerriers zoulous se rassemblaient sur les terres ancestrales pour se promettre des gloires futures, au cri de "Ngathi impi" ("Par nous, la guerre"). C'est dans cet esprit que Shaka forgea le grand empire zoulou et que Cetshwayo défia le puissant empire britannique. En 1816, Shaka prit le pouvoir dans une tribu relativement insignifiante. Deux ans plus tard, il s'imposait à la tête de celle de son mentor, Mfethwa. Chef après chef, les zoulous affrontèrent les colons blancs : d'abord les Voortrekkers néerlandais, puis la Colonie britannique du Cap. Ce dernier conflit fut à l'origine de la guerre anglo-néerlandaise. Malgré quelques victoires, Cetshwayo fut renversé en 1879. Les terres zoulous furent annexées par l'Empire britannique en 1887. Vaincus et occupés, les Zoulous conservèrent leur esprit belliqueux. Leurs chefs jouèrent un rôle déterminant dans la fin de l'apartheid et occupent des postes de décideurs dans l'Afrique du sud moderne.

Dirigeant : Shaka

"Frappe ton ennemi pour le tuer. Que sa tribu ne soit plus, ou il reviendra te sauter à la gorge." Même apocryphes, ces paroles résument bien la philosophie de Shaka. Enfant illégitime d'un chef de tribu, il évinça son demi-frère et prit la tête des Zoulous en 1816. On lui attribue l'unification des tribus nguni et la création du Royaume zoulou. Considéré par certains comme un génie militaire pour ses réformes et ses innovations, il n'en a pas moins été condamné pour la brutalité de son règne. Shaka posa néanmoins les bases d'un état zoulou à part entière. Après son assassinat en 1828, les Zoulous étaient en mesure de défier les Européens pour le contrôle de l'Afrique du sud.

Trait de caractère exclusif:

Ikwa – L'entretien des unités de combat rapproché est réduit de 50 %. Toutes les unités nécessitent 25 % d'expérience en moins pour gagner leur première promotion.

Unité exclusive

Impi (remplace le piquier)

Bâtiment exclusif :

Ikanda (remplace la caserne)

CHAPITRE 3 : NOUVEAUX SCÉNARIOS

Deux nouveaux scénarios ont été créés uniquement pour cette extension Brave New World. Ces scénarios vous permettent de revivre les batailles légendaires d'Amérique et d'Afrique, ainsi que deux événements charnières de l'histoire mondiale. Pour plus d'informations sur chacun de ces scénarios, consultez la Civilopedia une fois le scénario de votre choix chargé.

APERÇU DES SCÉNARIOS

GUERRE DE SÉCESSION

Préservez l'Union ou créez une nouvelle nation. La lutte épique sur le théâtre oriental de la Guerre civile américaine précipite l'Union et la Confédération l'une contre l'autre. Le scénario propose de nombreuses unités inédites, ainsi que des technologies spécifiques à cette tragique période de l'histoire des États-Unis, qui opposa des frères, des pères à leurs fils, des cousins... Votre objectif : capturer la capitale ennemie et mettre une terme à la Guerre de Sécession.

PARTAGE DE L'AFRIQUE

L'Europe avait déjà fait main basse sur le monde, mais le continent africain restait un mystère. Poussés par leur soif d'aventure, leur avidité et la soif occasionnelle de connaissance, explorateur et colons venus du nord et de l'est se ruèrent sur vers l'Afrique. Ils y découvrirent des royaumes oubliés, des bêtes exotiques et des empires bien décidés à contrecarrer leurs rêves de colonisation. Incarnez l'une des puissances européennes ou l'un des empires d'Afrique. Ce scénario propose trois des nouvelles civilisations (Maroc, Zoulou, Portugal) et trois autres spécifiquement créées pour lui (Belgique, Italie, Boers). Il met en scène plusieurs unités et bâtiments exclusifs, de nouvelles merveilles naturelles, des modifications du système économique, des chefs-d'œuvre, des sites archéologiques et des personnalisations du gameplay.

CHAPITRE 4 : ANNEXE

NOUVELLES UNITÉS

Nom unité	Puissance	Mouvement/portée	Prérequis	Compétence spéciale
Unités de reconnaissance				
Défricheur	8	2		Unité shoshone unique. Peut tirer profit de ruines antiques.
Unités de corps à corps				
Impi	16	2	Administration	Unité zoulou unique. Spécialisée dans la défense des unités montées. Elle mène aussi la première attaque à distance avant le combat.
Spadassin à kriss	14	2	Travail du fer	Unité indonésienne unique. Utilise une arme mystique aux propriétés spéciales débloquée au combat.
Pracinha	70	2	Matières plastiques	Unité brésilienne unique. Fait avancer vers l'Âge d'or lorsqu'elle bat un ennemi.
Tour de siège	12	2	Mathématiques	Unité assyrienne unique. Accorde un bonus d'attaque de ville aux unités à proximité. Ne peut attaquer que les villes.
Escouade XCOM	110	2	Nanotechnologie	Promotion Skyranger. Peut aussi se parachuter sur une portée plus grande (40 cases).
Unités de combat à distance				
Bazooka	85, portée 85	2, portée : 1	Fission nucléaire	
Barbare avec biface	9, portée 9	2, portée 1	Roue	Barbares équivalents aux archers sur char.

Nom unité	Puissance	Mouvement/portée	Prérequis	Compétence spéciale
Unités montées				
Cavalerie berbère	34	4	Science militaire	Unité marocaine unique. Reçoit des bonus quand elle se bat sur des cases désertiques et en territoire marocain.
Cavaliers comanches	34	4	Science militaire	Unité shoshone unique.
Hussard ailé	28	5	Métallurgie	Unité polonaise unique. Spécialisée dans la défense des unités montées.
Unités navales de combat à distance				
Galéasse vénitienne	18, portée 20	3, portée 2	Boussole	Unité vénitienne exclusive.
Unités navales de combat rapproché				
Nef	20	5	Astronomie	Unité portugaise unique. Peut rapporter une fois un bonus d'or et de l'expérience.
Unités non combattantes				
Archéologue		4	Archéologie	Unité spéciale dérivée de l'ouvrier, utilisée pour fouiller les sites antiques.
Caravane		1	Élevage	Établit des routes commerciales terrestres.
Navire marchand		1	Navigation à voile	Établit des routes commerciales maritimes.

NOUVEAUX BÂTIMENTS

Nom du bâtiment	Prérequis	Entretien	Production	Emplacement chef-d'œuvre	Effets
Aéroport	Radar	5			50 % de la culture gagnée sur les merveilles mondiales, les merveilles naturelles et les aménagements viennent s'ajouter au tourisme de la ville. Tourisme des chefs-d'œuvre +50 %. Permet le transport aérien.
Candi	Théologie	1	Foi 2		Ce bâtiment unique du moyen-âge indonésien remplace le jardin. Il doit être construit près d'une rivière ou d'un lac. Il apporte deux points de foi à chaque religion mondiale disposant d'au moins un fidèle dans la ville, et +25 % de création de personnages illustres.
Caravansérail	Équitation				Les routes commerciales internationales qui partent d'une ville bénéficient d'une augmentation de 50 % de leur portée et produisent +2 or.
Écurie ducale	Équitation				Ce bâtiment polonais unique de l'ère classique remplace les écuries. Il offre +15 % de production et +15 % d'expérience aux unités montées. Chaque pâturage entretenu par une ville rapporte +1 production et +1 or.
Hôtel	Réfrigération				50 % de la culture gagnée sur les merveilles mondiales, les merveilles naturelles et les aménagements viennent s'ajouter au tourisme de la ville. Tourisme des chefs-d'œuvre +50 %.
Ikanda	Travail du bronze	1			Ce bâtiment zoulou unique de l'ère ancienne remplace la caserne. Il accorde des promotions uniques d'unités de combat rapproché, avant l'apparition de la poudre.

Nom du bâtiment	Prérequis	Entretien	Production	Emplacement chef-d'œuvre	Effets
Bibliothèque royale	Écriture	1		1 œuvre littéraire	Ce bâtiment unique de l'ère ancienne assyrienne remplace la bibliothèque. Il offre un emplacement pour un chef-d'œuvre littéraire qui rapportera de l'expérience aux unités entraînées.

NOUVELLES RESSOURCES DE LUXE

Nom ressource	Nourriture	Production	Or	Ressources trouvées sur	Aménagées par
Site antique		Artefact ou monument d'importance		N'importe quel terrain	Fouilles archéologiques
Clous de girofle	0		2	Ville indonésienne	
Noix de muscade	0		2	Ville indonésienne	
Poivre	0		2	Ville indonésienne	

NOUVELLES MERVEILLES MONDIALES

Nom merveille mondiale	Technologie requise	Production	Emplacements chefs-d'œuvre	Effets
Borobudur	Théologie	Foi 5		Doit être construite dans une ville sainte. 3 missionnaires apparaissent.
Broadway	Radio	Culture 2	Musique 3	Un musicien illustre gratuit apparaît près de la ville qui accueille la merveille.
Théâtre du Globe	Imprimerie	Culture 2	Littérature 2	Un écrivain illustre gratuit apparaît près de la ville qui accueille la merveille.
Station spatiale internationale				+1 production des scientifiques et +1 science des ingénieurs. Les scientifiques illustres apportent 33 % de science supplémentaires lorsque vous les utilisez pour découvrir une nouvelle technologie. Ne peut être construite qu'en collaboration, à l'aide du Congrès mondial.
Fort rouge	Métallurgie	Culture 1, Défense 12, Point scientifique illustre 1		Les bâtiments défensifs de toutes les villes sont 25 % plus efficaces.

Nom merveille mondiale	Technologie requise	Production	Emplacements chefs-d'œuvre	Effets
Parthénon	Théâtre et poésie	Culture 4	1 art ou artefact	Contient un chef-d'œuvre artistique dans l'emplacement réservé.
Prora	Aviation	Bonheur 2		Nécessite l'autocratie, +2 bonheur. Prora apporte aussi +1 bonheur supplémentaire pour deux doctrines adoptées. Une doctrine sociale gratuite.
Galerie des offices	Architecture	Culture 2	3 art ou artefact	Nécessite l'esthétique. Un artiste illustre gratuit apparaît près de la ville qui accueille la merveille. Contient trois emplacements de chefs-d'œuvre artistiques.

NOUVELLES MERVEILLES NATIONALES

Nom merveille nationale	Technologie requise	Bâtiment requis	Entretien	Production	Poste de spécialiste	Effets
Guides des artistes	Guildes		1	Points artiste illustre 2	Artiste 2	S'ajoute aux deux spécialistes du bâtiment pour gagner en culture et augmenter le taux d'acquisition d'artiste illustre (3 culture et 3 PPI par spécialiste).
Compagnie des Indes orientales	Guildes	Marché		Or 4		Le coût augmente suivant le nombre de villes dans l'empire. Les routes commerciales créées par les autres joueurs vers les villes qui abritent la Compagnie des Indes orientales généreront +4 or pour le propriétaire de la ville. Le propriétaire de la route commerciale gagne +2 or sur sa construction.
Guides des musiciens	Acoustique		1	Points musicien illustre 3	Musicien 2	S'ajoute aux deux spécialistes du bâtiment pour gagner en culture et augmenter le taux d'acquisition de musicien illustre (3 culture et 3 PPI par spécialiste).

Nom merveille naturelle	Technologie requise	Bâtiment requis	Entretien	Production	Poste de spécialiste	Effets
Office national du tourisme	Télécommunications	Hôtel		Or 2		Vous devez disposer d'un hôtel dans chaque ville. Le coût augmente suivant le nombre de villes dans l'empire. 100 % culture des merveilles mondiales, merveilles nationales et aménagements s'ajoutent au tourisme de la ville. Tourisme des chefs-d'œuvre +100 %.
Guides des écrivains	Théâtre et poésie		1	Points écrivain illustre 1	Écrivain 2	S'ajoute aux deux spécialistes du bâtiment pour gagner en culture et augmenter le taux d'acquisition d'écrivain illustre (3 culture et 3 PPI par spécialiste).

NOUVELLES MERVEILLES NATURELLES

Nom merveille naturelle	Mouvement	Production
Mines du roi Salomon	Infranchissable	6 Production
Lac Victoria	Infranchissable	6 Nourriture
Mt. Kilimanjaro	Infranchissable	3 Nourriture, 2 Culture

NOUVELLES TECHNOLOGIES

Nom	Technologies requises	Mène aux technologies	Débloque
Internet	Télécommunications	Technologies futures	Double le tourisme de toutes les villes et permet une progression plus rapide vers la victoire culturelle.

GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL ; ACCORD DE LICENCE ET DIVULGATION DES DONNÉES CONFIDENTIELLES

Ce document peut être sujet à des mises à jour, la version la plus récente se trouve sur www.taketwogames.com/eula. L'utilisation de ce Logiciel au-delà de 30 jours après la publication d'une version modifiée de ce document constitue une acceptation automatique des termes.

CE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. EN INSTALLANT, COPIANT OU UTILISANT CE LOGICIEL (COMMÉ L'ÉCRAN CI-DESSOUS), VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE LA PRÉSENTE GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL ET DE L'ACCORD DE LICENCE (CI-APRÈS DÉNOMMÉ « L'ACCORD »), AINSI QUE PAR LES TERMES CI-DESSOUS. LE « LOGICIEL » INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LE(S) MANUEL(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESDITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS. PAR L'OUVERTURE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRÉSENTE LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE « DONNEUR DE LICENCE »). SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

I. LICENCE

LICENCE. Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente le droit et la licence non exclusifs, non transférables et limités d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel sur une seule console ou un seul ordinateur (sauf stipulation contraire). Vos droits acquis sont sujet à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expire à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence. Votre licence prendra fin immédiatement en cas de contournement des protections utilisées par le Logiciel. Le Logiciel vous est donné en licence et vous reconnaissez dans le présent document qu'aucun titre ni propriété dans le Logiciel n'est transféré(e) ou cédé(e) et que le présent Accord ne sera pas interprété comme une vente de droits dans le Logiciel. Tous les droits non spécifiquement octroyés en vertu du présent Accord sont réservés par le Donneur de licence et, le cas échéant, par ses concédants.

PROPRIÉTÉ. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le présent Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales, et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000 dollars par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas : a. Exploiter commercialement le Logiciel ; b. Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ; c. Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ; d. Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ; e. Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ; f. Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ; g. Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord

de licence sur site séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ; h. Rétro-concevoir, décompiler, désassembler ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ;

i. Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ; et j. Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

ACCÈS AUX CONTENUS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX, NOTAMMENT LES EXEMPLAIRES NUMÉRIQUES. Le téléchargement du Logiciel, l'obtention d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'abonnement à des services tiers et/ou à un service du Donneur de licence (et notamment l'acceptation des conditions d'utilisation associées) peuvent être nécessaires pour accéder aux exemplaires numériques du Logiciel ou à certains contenus, services et/ou usages spéciaux (à débloquer, à télécharger, en ligne ou autre), collectivement désignés par le terme « Contenus spéciaux ». L'accès aux Contenus spéciaux est limité à un seul compte utilisateur par numéro de série, et cet accès ne peut pas être transféré, vendu ou réenregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe remplacent et annulent tous les autres termes de cet Accord.

TRANSFERT DE COPIES PRÉENREGISTRÉES. Vous pouvez transférer la copie physique complète du Logiciel préenregistré, ainsi que sa documentation de manière permanente à une personne tiers, tant que vous ne conservez pas de copie (y compris des archives ou des sauvegardés) du Logiciel, de sa documentation ou de n'importe quelle partie de la documentation du Logiciel, et que le destinataire accepte les termes de cet accord. Les Contenus spéciaux, et notamment le contenu n'étant pas disponible sans numéro de série à usage unique, ne peuvent en aucun cas être transférés à un autre utilisateur, et les Contenus spéciaux sont susceptibles de ne plus fonctionner si l'exemplaire d'installation original est effacé ou si la copie préenregistrée n'est pas disponible pour l'utilisateur. Le Logiciel est prévu pour un usage uniquement privé. **MALGRÉ CE QUI PRÉCEDE, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À TRANSFÉRER DES EXEMPLAIRES DU LOGICIEL AVANT SA SORTIE.**

PROTECTIONS TECHNIQUES. Le Logiciel peut être doté de mesures pour en contrôler l'accès, ou pour contrôler l'accès à certaines fonctionnalités ou certains contenus, afin d'éviter d'éventuelles copies non autorisées ou d'empêcher quiconque de dépasser les droits limités et les licences accordées dans le présent Accord. Si le Logiciel autorise l'accès à des Contenus spéciaux, seule une copie de ce Logiciel peut y avoir accès à la fois. Des termes et des conditions de licence additionnels peuvent être requis pour accéder aux services en ligne et au téléchargement des mises à jour et des patches du Logiciel. Seul un Logiciel accompagné d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, et notamment pour télécharger des patches et des mises à jour. L'utilisateur n'est pas autorisé à intervenir dans les mesures de contrôle d'accès ni à tenter de désactiver ou circonvenir à de tels paramètres de sécurité. Si vous tentez de désactiver ou de modifier les mesures de protections techniques, le Logiciel ne fonctionnera pas correctement.

CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR : le Logiciel peut autoriser l'utilisateur à créer du contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des captures d'écran d'un design de voiture ou des vidéos des séances de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause de renonciation des droits moraux ci-dessus perdurera même après la rupture de la présente licence.

CONNEXION À INTERNET. Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités. Afin que certaines caractéristiques du Logiciel fonctionnent correctement, l'utilisateur pourrait avoir besoin de (a) posséder une connexion à Internet adaptée et permanente et/ou (b) un compte valide et actif pour un service en ligne comme indiqué dans la documentation du Logiciel, incluant mais ne se

limitant pas à une plate-forme tierce, aux services du Donneur de licence ou à une de ses filiales. Si vous ne disposez pas de tels comptes, certaines caractéristiques du Logiciel peuvent ne pas ou ne plus fonctionner correctement, que ce soit en partie ou dans leur intégralité.

II. COLLECTE ET USAGE DES INFORMATIONS.

En installant et en utilisant le Logiciel, vous donnez votre accord pour la collecte et l'usage des informations, et notamment (lorsque c'est applicable) pour le transfert de toutes données depuis le Donneur de Licence et ses filiales en direction d'un pays à l'extérieur de l'Union Européenne et de la C.E.E. Si vous vous connectez à Internet quand vous utilisez le présent Logiciel, à l'aide d'un réseau associé à une plate-forme de jeu, le Donneur de licence peut récupérer des informations des fabricants du matériel ou des plates-formes de jeu et peut collecter automatiquement certaines informations depuis votre ordinateur. Ces informations peuvent inclure, sans s'y limiter, les identifiants d'utilisateur (tels que les pseudos et les noms d'écran), les scores des jeux, les résultats des jeux, la performance du jeu, les sites visités, les listes d'amis, l'adresse MAC du matériel, l'adresse de protocole Internet et votre utilisation de diverses fonctionnalités du jeu. Toutes les informations collectées par le Donneur de licence sont supposées être anonymes et ne divulguent pas votre identité ni constituent des informations personnelles. Cependant, si vous incluez des informations personnelles (comme votre vrai nom) dans votre ID d'utilisateur, ces informations personnelles sont automatiquement transmises au Donneur de licence et utilisées comme suit.

Les informations collectées par le Donneur de licence peuvent être placées par le Donneur de licence sur des sites Web publics, partagées avec des fabricants de matériel, des plates-formes hôtes, des partenaires marketing du Donneur de licence ou utilisées par ce dernier dans tout autre but licite. Si vous ne voulez pas que vos informations personnelles soient partagées ainsi, vous ne devez pas utiliser le présent Logiciel.

III. GARANTIE

GARANTIE LIMITEE : Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité ; cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence ; que le Logiciel répondra à vos attentes ; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne peuvent constituer une garantie. Certaines juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur ces garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Si, pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

Explicité ce qui précède, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adéquation à un but particulier ou de non-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ne lie le Donneur de licence.

Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessous et indiquer : votre nom et l'adresse pour le renvoi ; une photocopie du justificatif de paiement daté ; et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel vous exploitez le Logiciel.

EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRESENT LOGICIEL, Y COMPRIS LES DOMMAGES MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, LA DEFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OU LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES ET INTERETS POUR BLESSURES CORPORELLES, MEME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DESDITS DOMMAGES. LA RESPONSABILITE DU DONNEUR DE LICENCE NE DEPASSE PAS LE PRIX REEL PAYE POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

CERTAINS ETATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DUREE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNEES ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRESENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LEGAUX SPECIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION : Le présent Accord reste en vigueur à moins qu'il ne soit résilié par vous-même, par le donneur de licence, ou automatiquement si vous ne respectez pas les présentes conditions générales. En cas de résiliation, vous devrez détruire ou renvoyer la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, et détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, sa documentation, les supports associés et tous les composants en votre possession ou sous votre contrôle, et notamment présents sur un serveur client ou un ordinateur sur lequel le Logiciel aurait été installé.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMERICAIN : Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que « Logiciel informatique commercial » ou « Logiciel informatique restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain est soumise aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessous.

RECOURS EN EQUITE : Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subit un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, autre garantie, preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, outre les autres recours disponibles.

INDEMNISATION : Vous acceptez d'indemniser, de défendre et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes et omissions à agir lors de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord.

DIVERS : Le présent Accord constitue l'intégralité de l'accord relatif à la présente licence entre les parties et remplace et annule tous les accords et déclarations antérieurs signés entre elles. Il ne peut être modifié que par un document écrit exécuté par les deux parties. Si l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

LOI APPLICABLE. Cet Accord est régi par les lois de l'état de New York, telles qu'appliquées dans l'Etat de New York et entre les résidents dudit Etat, hormis disposition fédérale contraire. A moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situe dans l'Etat et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Les deux parties consentent à la juridiction de ces cours et acceptent que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'Etat de New York. Les parties acceptent que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES A LA PRESENTE LICENCE, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ECRIT TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

© 1991-2013 Take-Two Interactive Software et ses filiales. Développé par Firaxis Games. Sid Meier's Civilization V: Brave New World, Sid Meier's Civilization V, Civ, Civilization, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software et leurs logos respectifs sont des marques commerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. Fork Copyright © 2013 Fork Particle, Inc. Rapid XML Copyright © 2006-2013 Marcin Kalicinski. Lua Copyright © 1994-2013 Lua.org, PUC-Rio. Utilise Granny Animation. Copyright © 1999-2013 par RAD Game Tools, Inc. Utilise Miles Sound System. Copyright © 1991-2013 par RAD Game Tools, Inc. © 2013 NVIDIA Corporation. NVIDIA, le logo NVIDIA, et The way it's meant to be played sont des marques commerciales ou des marques déposées de NVIDIA Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. Intel, le logo Intel et Ultrabook sont des marques commerciales d'Intel Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. L'icône de classification est une marque commerciale de l'Entertainment Software Association. Toutes les autres marques et marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Tous droits réservés. Le contenu de ce jeu vidéo est fictionnel et ne cherche en rien à représenter ou illustrer des événements, personnes ou entités réels dans le contexte historique du jeu.

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème de fonctionnement sur l'un de nos produits, vous pouvez contacter le support technique par téléphone ou sur Internet:

TÉLÉPHONE : 0890 808 809 / (0,15 TTC/min)
Du Lundi au Vendredi de 13H00 à 21H00
Depuis la Belgique, composez le: 0902 88 078 (0,80€ TTC/min)

SITE WEB : <http://support.2k.com>

"Informations concernant la loi informatique et liberté"

Conformément aux dispositions de l'article 34 de la Loi du 6 janvier 1978 modifié par la Loi du 6 août 2004, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification, ou de suppression des données personnelles vous concernant.

Pour toute demande concernant vos informations personnelles, vous pouvez vous adresser à la société Take-Two Interactive :

- par courrier à l'adresse suivante :
Take-Two Interactive France
Webmaster
14, rue de Castiglione
75001 Paris

La collecte de ces données a pour finalité de permettre l'identification des personnes ayant recours aux services après vente proposés par la société Take-Two Interactive et leur conservation ne saurait excéder 2 ans.

En aucun cas, ces données ne sont communiquées à des tiers et la société Take-Two Interactive assure la confidentialité de ces données.

N° CNIL 1014130 pour le traitement des données mis en oeuvre dans le cadre d'un site internet. N° CNIL 771288 pour le traitement automatisé d'informations nominatives (base de données).