

TABLE DES MATIÈRES

SECTION 1 : DÉCOLLAGE (POUR COMMENCER)	4
INTRODUCTION	4
INSTALLATION.....	5
DÉMARRAGE D'UNE PARTIE	7
LE MENU PRINCIPAL	8
EXPÉRIENCE GUIDÉE	10
L'ÉCRAN DES OPTIONS.....	12
SECTION 2 : DÉBARQUEMENT (NOTIONS DE BASE)	16
INTRODUCTION	16
L'IMPLANTATION.....	16
SPONSORS	17
ÉQUIPEMENTS	17
AFFINITÉS	18
CONSEILLER	19
INTERFACE	20
ÉCRANS D'INFO DU JEU	23
TERRAIN	24
CARACTÉRISTIQUES	26
RESSOURCES	28
ARTEFACTS	30
UNITÉS	31
MOUVEMENT	39
COMBAT	42
AMÉLIORATIONS	49
EXTRATERRESTRES	50

AVANT-POSTES ET VILLES	52
BÂTIMENTS	59
NOURRITURE	63
CULTURE	65
TOILES DES TECHNOLOGIES.....	67
OUVRIERS ET AMÉNAGEMENTS.....	70
ÉNERGIE.....	76
SANTÉ.....	78
DIPLOMATIE	80
VICTOIRE	88
SECTION 3 : COLONIE (RÈGLES AVANCÉES)	93
SPÉCIALISTES.....	93
COMMERCE.....	94
MERVEILLES	96
VALEURS	101
MÉCANIQUES ORBITALES	102
QUÊTES	105
OPÉRATIONS SECRÈTES	107
SPONSORS ET DIRIGEANTS DES COLONIES	110
MULTIJOUEUR	119
MODS	120
RÉFÉRENCE RACCOURCIS	123
SOUTIEN AU PRODUIT.....	125
CRÉDITS.....	126
GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE.....	134

SECTION 1 : DÉCOLLAGE (POUR COMMENCER)

INTRODUCTION

Bienvenue dans *Civilization: Beyond Earth*. Ce jeu vous plongera au cœur de la plus grande aventure de l'humanité : la colonisation d'un monde aux confins de l'espace. Exploration, technologie, culture, économie, diplomatie et guerre joueront un rôle dans votre succès. Dans *Beyond Earth*, les chemins menant à la victoire sont tout aussi nombreux que divers. Parviendrez-vous à mener vos colonisateurs jusqu'à une victoire militaire ou préférerez-vous faire appel à l'humanité de vos semblables pour promouvoir la paix ? Réussirez-vous à entrer dans les annales de l'Histoire ou votre peuple tombera-t-il dans l'oubli, vos espoirs réduits à néant par des formes de vie extraterrestres et des colonies rivales ? Bonne chance, et amusez-vous bien lors de votre périple dans les étoiles.

À PROPOS DE CIVILIZATION: BEYOND EARTH

Civilization: Beyond Earth est un jeu de stratégie conçu sur le modèle de la série primée *Civilization* qui en est déjà à son cinquième opus. Réputée pour son réalisme historique ainsi que sa jouabilité incroyablement addictive et quasi illimitée, cette simulation vidéoludique n'est autre que la plus ancienne et la plus célèbre de tous les temps.

Nous avons l'intime conviction que *Civilization: Beyond Earth* se montrera à la hauteur de ce pedigree prestigieux. Ce nouveau titre offre des systèmes et des possibilités inédits : des technologies du futur, des affinités, des quêtes, une couche orbitale, des visuels créatifs et audio, et bien plus encore. Nous espérons que vous vous amuserez bien !

À PROPOS DU MANUEL

Le manuel comporte tout ce dont vous avez besoin de savoir pour jouer à *Civilization: Beyond Earth*. L'ouvrage est divisé en trois sections : Décollage (pour commencer), Débarquement (les notions de base) et Colonie (règles avancées). Vous y trouverez ensuite des tableaux et graphiques, les crédits, les renseignements relatifs à l'assistance et les très captivantes informations sur les droits d'auteur.

Comme pour la plupart de nos jeux, nous pensons que le meilleur moyen de découvrir *Civilization: Beyond Earth* est par l'intermédiaire de l'Expérience guidée (mode de jeu didacticiel) accessible au lancement d'une nouvelle partie. Si vous le préférez, libre à vous de plonger dans le feu de l'action et de jouer en conservant ce manuel à portée de main et en accédant à la Civilopédia (voir la section suivante) en cas de besoin. Les joueurs chevronnés de *Civilization* devraient rapidement retrouver leurs marques... mais attention ! Il s'agit d'un nouveau monde et vous n'êtes pas au bout de vos surprises...

CIVILOPÉDIA

La Civilopédia est une véritable mine d'informations. En plus d'inclure une rubrique sur les concepts du jeu, cette encyclopédie virtuelle regroupe d'innombrables renseignements sur les unités, les bâtiments, les technologies et bien plus encore. Pour y accéder, appuyez sur F1 ou cliquez sur le bouton « ? » situé dans le coin supérieur droit de l'écran.

La Civilopédia aborde les différents aspects du jeu, sous forme de grandes sections représentées par des onglets (voir l'extrémité supérieure de la fenêtre). Cliquez simplement sur l'onglet souhaité, puis consultez les sujets figurant dans la liste située à gauche.

Version condensée et simplifiée de ce manuel, la section « Concepts du jeu » est disponible dans le jeu et organisée par sujet. Vous pouvez ainsi directement consulter les règles et procédures dans le jeu avant de vous reporter au manuel.

CONFIGURATION SYSTÈME

CONFIGURATION MINIMALE :

Systèmes d'exploitation : Windows Vista SP2/ Windows 7

Processeur : Intel Core 2 Duo 1,8 GHz ou AMD Athlon X2 64 2,0 GHz

Mémoire vive : 2 Go

Espace disque : 8 Go ou plus

Carte graphique : 256 Mo ATI Radeon HD 3650 ou supérieur, 256 Mo nVidia 8800 GT ou supérieur, ou Intel HD 3000 ou puce graphique intégrée supérieure

Carte son : Compatible avec DirectX 9.0c

DirectX : DirectX version 11

CONFIGURATION RECOMMANDÉE :

Systèmes d'exploitation : Windows Vista SP2/ Windows 7

Processeur : 1,8 GHz Quad Core

Mémoire vive : 4 Go

Espace disque : 8 Go ou plus

Carte graphique : ATI Radeon HD 5000 series ou supérieur, nVidia GT400 series ou supérieur, ou Intel IvyBridge ou puce graphique intégrée supérieure

Carte son : Compatible avec DirectX 9.0c

DirectX : DirectX version 11

CONFIGURATION SUPPLÉMENTAIRE :

L'installation initiale nécessite une connexion unique à l'internet pour l'authentification de Steam; installations logicielles nécessaires (incluses sur le disque) dont le client Steam, Visual C++2012 Runtime Libraries et Microsoft DirectX.

INSTALLATION

Selon la version de *Civilization: Beyond Earth* que vous avez achetée, il existe deux méthodes d'installation :

INSTALLATION VERSION BOÎTE :

Si vous avez acheté la version boîte de *Civilization: Beyond Earth*, insérez le DVD-ROM dans votre lecteur, sélectionnez la langue, puis installez le jeu. Au cours de l'installation, vous serez invité à installer Steam (si Steam n'est pas

déjà installé sur votre ordinateur), puis à vous connecter à votre compte Steam. Suivez les instructions à l'écran pour achever l'installation. Remarque : vous devez être connecté à Internet pendant l'installation.

Lorsque vous serez invité à saisir le code du produit (pour la version boîte), veuillez vous reporter au dos de ce manuel.

INSTALLATION STEAM :

Si vous avez acheté la version dématérialisée de *Civilization: Beyond Earth* sur Steam, elle apparaîtra automatiquement dans votre bibliothèque de jeux. Cliquez sur le titre *Civilization: Beyond Earth* pour accéder à la page du jeu.

Cliquez sur le bouton « Installer » situé en haut de la page pour entamer le processus d'installation.

Vous avez également la possibilité d'ajouter à votre compte Steam une version boîte de *Civilization: Beyond Earth* achetée en magasin. Depuis l'onglet Jeux, cliquez sur « Activer un produit sur Steam... » et acceptez les conditions d'utilisation. Entrez votre clé produit dans le champ prévu à cet effet et cliquez sur « Suivant ». Vous pouvez à présent télécharger et jouer à *Civilization* : comme si vous l'aviez acheté directement sur Steam.

CONNEXION INTERNET

La première fois que vous jouerez à *Civilization: Beyond Earth*, il vous sera demandé de vous connecter à Internet. Ensuite, vous n'aurez plus besoin d'une connexion active, à moins que vous ne souhaitiez disputer une partie multijoueur.

Si vous avez acheté le jeu via Steam, vous aurez également besoin d'être connecté à Internet pour télécharger tous les fichiers du jeu. Bien que facultatifs, les DLC officiels ou l'accès aux mods requièrent également une connexion Internet.

STEAM

Civilization: Beyond Earth est jouable par l'intermédiaire de Steam, un distributeur et une plateforme de jeux en ligne. Steam permet d'automatiser le processus de mises à jour, d'accéder facilement aux contenus téléchargeables, et de rejoindre rapidement vos amis en vue de parties multijoueur.

Steam est obligatoire pour jouer à *Beyond Earth*; une connexion Internet est également nécessaire uniquement lors de la première exécution du jeu. Consultez la rubrique « Installation » à la page 5 pour obtenir plus de renseignements, ou consultez la page <http://store.steampowered.com> pour plus de détails sur le service proposé par Steam.

INSTALLATION

Reportez-vous à la rubrique « Installation Steam » pour obtenir des renseignements sur l'installation de *Civilization: Beyond Earth* via Steam.

PAGE DU JEU

Vous pouvez consulter des informations sur *Civilization: Beyond Earth* depuis

l'interface de Steam en accédant à l'onglet Jeux et en cliquant sur l'élément *Civilization: Beyond Earth* figurant dans votre liste de jeux. Vous trouverez sur la page de *Civilization: Beyond Earth* des renseignements au sujet du jeu ainsi que des liens permettant d'accéder aux forums et à l'assistance de Steam (au cas où vous rencontreriez des problèmes). Les noms de vos amis qui possèdent également le jeu seront affichés, ainsi que tous les trophées gagnés. Cliquez sur le bouton « Jouer » situé en haut de la page pour démarrer le jeu.

CORRECTIFS, MISES À JOUR, CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Steam vérifiera la présence de mises à jour et appliquera automatiquement tout correctif disponible. Vous n'aurez plus jamais besoin de sillonner Internet à la recherche des dernières informations de mise à jour! Vous pouvez également acheter les contenus téléchargeables officiels depuis l'interface de Steam. Vérifiez régulièrement les dernières informations sur les cartes, mods et scénarios disponibles, ainsi que sur les nouveaux contenus.

INTERFACE

Depuis le jeu, appuyez sur Shift+Tab pour afficher l'interface Steam.

TROPHÉES

Au cours du jeu, vous pourrez débloquer des trophées (récompenses uniques attribuées pour avoir effectué une tâche spécifique). Certains trophées sont faciles à obtenir (comme remporter une partie en difficulté Sputnik), d'autres s'avèreront plus corsés et nécessiteront de la préparation et une grande maîtrise du jeu (par ex. : gagner une partie avec chaque dirigeant). Vous pouvez consulter tous vos trophées depuis la page Steam de *Civilization: Beyond Earth*.

Si vous jouez en mode hors connexion lorsque vous remplissez les conditions d'un trophée, le jeu sauvegardera les informations et débloquera le trophée lors de votre prochaine connexion à Steam.

Rendez-vous régulièrement sur Steam pour découvrir les nouveaux trophées qui accompagneront les packs DLC.

DÉMARRAGE D'UNE PARTIE

Une fois le jeu installé, double-cliquez sur le raccourci, accédez au fichier exécutable de *Beyond Earth* ou lancez le jeu via Steam.

Visionnez la cinématique d'ouverture, cliquez sur le bouton « Solo » du menu principal, puis cliquez sur le bouton « Jouer maintenant » pour démarrer une partie avec des valeurs prédéterminées.

Vous pouvez également cliquer sur « Set Game » pour sélectionner une nation, le chargement de la mission, le type et la taille de la carte, le niveau de difficulté, etc. Cliquez ensuite sur « Lancer la partie » pour lancer une partie personnalisée.

Vous pourrez ainsi jouer rapidement à *Civilization: Beyond Earth*. Lors du lancement d'une partie, vous serez invité à sélectionner « Conseils

uniquement » et « Guidage complet ». Le second choix comprend un didacticiel incorporé qui accompagne les messages standard des conseillers et les textes de quêtes. Vous pourrez ainsi apprendre à maîtriser les subtilités de *Civilization: Beyond Earth*. Si vous souhaitez en apprendre plus sur les options du jeu, consultez les renseignements ci-dessous.

LE MENU PRINCIPAL

Le menu principal s'affiche après la cinématique d'ouverture et propose les options suivantes

SOLO :

Cliquez sur cette option pour démarrer ou continuer une partie solo. Reportez-vous à la rubrique « Écran solo » ci-dessous pour plus de renseignements.

MULTIJOUEUR :

Cliquez sur cette option pour configurer ou lancer une partie multijoueur. Reportez-vous à la rubrique « Multijoueur » de la page 119 pour plus de renseignements.

MODS :

Cliquez sur cette option pour lancer un « mod » (une partie modifiée de *Civilization: Beyond Earth* créée par l'équipe officielle de Beyond Earth ou par des fans (voire par vous-même)). Cliquez ici si vous souhaitez créer votre propre mod.

OPTIONS :

Cliquez ici pour afficher les Écrans d'options du jeu. Vous pourrez ainsi modifier certains aspects du gameplay, ainsi que les paramètres de l'interface, de la vidéo et du son. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « Écran des options » à la page 12.

AUTRES :

Cliquez sur « Autres » pour accéder à la Civilopédia, aux crédits de *Civilization: Beyond Earth*, etc.

QUITTER :

Cliquez sur « Quitter » pour quitter le programme. Vous serez alors invité à confirmer.

ÉCRAN DU MODE SOLO

Accessible depuis le menu principal, cet écran propose les choix suivants...

JOUER :

Cliquez sur ce bouton pour lancer une partie avec les paramètres « par défaut ». Si vous avez déjà joué, vous lancerez une nouvelle partie dont les paramètres seront ceux de la partie précédente.

PARAMÉTRER UNE PARTIE :

Ce bouton affiche une suite d'écrans qui vous permettent de sélectionner votre nation, l'équipement de la mission, le type et la taille de la carte, la difficulté ainsi que d'autres aspects de Beyond Earth. Voir « Configuration d'une partie » ci-dessous.

CHARGER UNE PARTIE :

Ce bouton affiche l'écran de sauvegarde/charge qui vous permet de charger une partie sauvegardée pour la continuer. Pour plus de renseignements, reportez-vous à la rubrique « Sauvegarder et charger une partie » à la page 11.

RETOUR :

Appuyez sur ce bouton pour revenir au menu principal.

PARAMÉTRER UNE PARTIE

Cet écran composé de cinq sections vous permet de personnaliser votre partie. Vous serez invité à passer d'une section à l'autre en appuyant sur « Suivant ». Une fois toutes les options sélectionnées, le bouton « Suivant » se transformera en « Commencer » et vous pourrez démarrer. Vous pouvez également sélectionner le bouton « Options avancées » pour personnaliser davantage le jeu.

DÉSIGNER UN SPONSOR :

Cliquez sur ce bouton pour choisir une nation dont dépendra l'Histoire, le personnage principal et les avantages auxquels vous aurez droit pendant la partie.

CHOISIR DES COLONISATEURS :

Cliquez sur l'un des types de colonisateurs. Chacun propose un avantage particulier pour vos villes.

CHOISIR UN VAISSEAU SPATIAL :

Cliquez sur l'un des types de spatiaux. Chacun propose un avantage particulier pendant la partie.

CHOISIR UNE CARGAISON :

Cliquez sur l'un des types de cargaisons. Chacun propose un avantage particulier au début de la partie.

CHOISIR UNE PLANÈTE :

Cliquez sur cette option pour choisir parmi les différentes cartes (prédéfinie ou aléatoire). Chaque type de planète est accompagné d'une description qui permet d'en apprendre davantage sur les divers reliefs.

DÉMARRER :

Une fois chacune des options sélectionnées, le bouton « Suivant » se transforme en « Commencer ». Appuyez dessus pour commencer à jouer.

OPTIONS AVANCÉES :

Le bouton « Options avancées » situé en haut à droite de l'interface ouvre l'écran éponyme qui permet d'accéder à de nombreuses options de personnalisation lors de la création d'une partie. Par exemple, vous pouvez paramétrer le nombre exact de joueurs I.A., choisir la taille de la carte, le type du relief principal et le climat, les types de victoires et bien plus encore. Une fois toutes les options sélectionnées, cliquez sur « Lancer la partie » pour commencer ou sur « X » pour revenir à l'écran précédent.

EXPÉRIENCE GUIDÉE

Civilization: Beyond Earth fait appel à plusieurs systèmes d'aide pour que le joueur puisse apprendre les ficelles du jeu. Au début d'une nouvelle partie, vous aurez la possibilité de commencer une expérience « guidée » qui démarrera automatiquement une partie de *Civilization: Beyond Earth* sur une carte prégénérée avec un équipement prédéterminé (l'écran « Paramétrer une partie » sera alors ignoré). Vous aurez ainsi accès à des didacticiels avec des captures d'écran qui correspondent à la carte de la partie en cours. Le premier tutoriel interstitiel débute après l'écran de chargement.

ÉCRANS DES DIDACTICIELS INTERSTITIELS :

Ces didacticiels abordent un sujet particulier du jeu et vous guident pas à pas. Représentés sous forme de fenêtre avec laquelle aucune interaction n'est possible, ces didacticiels affichent un texte portant sur les détails du gameplay et une capture d'écran illustrant cette explication. Vous pouvez cliquer sur un bouton pour passer à l'explication textuelle suivante ou fermer l'écran du didacticiel pour reprendre la partie.

MESSAGES DES CONSEILLERS :

Les messages des conseillers permettent d'aider les nouveaux joueurs de *Beyond Earth*, qu'ils aient déjà joué à *Civilization* ou pas. Si vous avez besoin d'aide, certains de ces messages sont accompagnés de boutons jumelés avec un didacticiel interstitiel.

QUÊTES

Bien que les quêtes mettent l'accent sur le jeu et non sur les explications, nombre d'entre elles vous invitent à découvrir de nouveaux systèmes. Elles font office d'introduction guidée pour les nouveaux joueurs et une manière de gagner des récompenses pour les vétérans de la franchise. Par exemple, au début du jeu, vous devez construire un avant-poste. Cette quête vous fournit toutes les instructions nécessaires pour aider le néophyte à comprendre les règles relatives aux avant-postes. En somme, les quêtes vous aideront à vous familiariser avec les différents systèmes de *Civilization: Beyond Earth*.

DIFFICULTÉ DU JEU

L'écran « Options avancées » vous permet, entre autres, de sélectionner le niveau de difficulté de toute nouvelle partie. Ce choix influe grandement sur la partie (capacités de départ de vos adversaires I.A., votre santé, etc.).

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :

Sputnik (facile)/Mercury/Vostok/Gemini (moyen)/Soyuz/Apollo (très difficile)

EFFETS DE LA DIFFICULTÉ :

« Gemini » est le niveau de difficulté moyenne. Ici, ni vous ni vos adversaires I.A. ne bénéficiez de boni. Si vous choisissez une difficulté inférieure, vous aurez droit à des avantages en matière de santé et de coûts d'entretien.

Par contre, si vous optez pour une difficulté supérieure, les adversaires I.A. seront favorisés avec une croissance des villes optimisée et des technologies plus poussées. Au niveau de difficulté le plus élevé, ils commenceront la partie avec des unités supplémentaires et/ou des technologies gratuites.

SAUVEGARDER ET CHARGER UNE PARTIE

Vous pouvez sauvegarder ou charger une partie de *Civilization: Beyond Earth* à tout moment.

SAUVEGARDER UNE PARTIE :

Pour sauvegarder une partie, ouvrez tout d'abord l'écran du menu en cliquant sur le bouton « Menu » situé en haut à droite. Cliquez ensuite sur le bouton « Sauvegarder » pour créer un nouveau fichier de sauvegarde.

L'ÉCRAN DES SAUVEGARDES :

Cliquez sur « Save » pour sauvegarder votre partie avec le nom par défaut. Vous pouvez également nommer votre sauvegarde en supprimant simplement le nom par défaut et en lui en donnant un nouveau, puis en cliquant sur « Sauvegarder ». Vous serez ensuite invité à confirmer l'écrasement du fichier de sauvegarde actuel, après quoi vous retournerez à l'écran du menu et pourrez reprendre la partie en cours.

EMPLACEMENT DES SAUVEGARDES :

Les fichiers de sauvegarde se trouvent dans le dossier « Mes Documents » de Windows : par exemple, si votre nom d'utilisateur est Jean Dupont, vos fichiers de sauvegarde seront enregistrés ici : JohnDoe\My Document\My Games\Sid Meier's Civilization Beyond Earth\Saves\Single. Vous ne pourrez pas effectuer une sauvegarde par défaut de votre jeu dans un autre dossier.

CHARGER UNE PARTIE

AU DÉMARRAGE :

Depuis le menu principal, sélectionnez « Solo », puis cliquez sur le bouton « Charger une partie ». Vous accéderez ainsi à l'écran de chargement.

PENDANT LE JEU :

Accédez au menu du jeu, puis sélectionnez « Charger une partie ». Vous pouvez également appuyer sur CTRL-L pour afficher l'écran des sauvegardes.

ÉCRAN DES SAUVEGARDES

Une fois l'écran des sauvegardes affiché, sélectionnez le nom de la partie que vous souhaitez charger, puis cliquez sur « Charger une partie ». La partie sera alors chargée et vous pourrez reprendre le jeu.

Vous pouvez supprimer n'importe quelle sauvegarde en la sélectionnant, puis en cliquant sur « Supprimer ». Le fichier sera alors effacé définitivement et vous ne pourrez plus le charger.

SAUVEGARDES SPÉCIALES

SAUVEGARDES AUTOMATIQUES

Le programme sauvegarde automatiquement la partie tous les dix tours (vous pouvez modifier la fréquence des sauvegardes auto depuis l'écran des options de l'onglet « Interface »). Pour charger une sauvegarde auto, rendez-vous dans l'écran des parties sauvegardées, cliquez sur le bouton « Sauvegardes automatiques », puis sélectionnez la partie souhaitée et cliquez sur « Charger une partie ». La partie sera alors chargée et vous pourrez reprendre le jeu.

SAUVEGARDES RAPIDES :

« Sauvegarde rapide » est une option de *Civilization: Beyond Earth* qui s'avèrera très utile si vous êtes pressé. Appuyez simplement sur F11 et la partie sera sauvegardée sans aucune autre intervention de votre part. Remarque : vous ne pouvez effectuer qu'une seule sauvegarde rapide à la fois. Toute sauvegarde rapide ultérieure effacera la sauvegarde rapide actuelle.

Appuyez sur Ctrl-F11 pour charger la sauvegarde rapide en cours.

L'ÉCRAN DES OPTIONS

Divisé en cinq rubriques, l'écran des options vous permet de configurer le jeu à votre guise. Pour rétablir un paramètre à sa valeur par défaut, cliquez sur « Par défaut ». Une fois que vous êtes satisfait des modifications, cliquez sur « Accepter » pour les valider.

OPTIONS DU JEU :

Ouvriers auto. ne remplacent pas les aménagements : Les ouvriers automatisés ne remplacent pas les aménagements actuels.

Ouvriers auto. ne suppriment pas les caractéristiques : Les ouvriers automatisés ne modifient pas les caractéristiques de la carte (forêt, marais, etc.) à moins qu'ils n'y apportent des aménagements.

Pas d'infobulles de récompenses : Cliquez afin de désactiver les pop-ups de récompense pour la technologie, les nacelles de ressource, etc. Les joueurs expérimentés choisissent généralement cette option.

Pas de recommandations de cases : Permet de désactiver les recommandations quand des colonisateurs ou des ouvriers sont actifs.

Afficher les infos de production pour les unités civiles : Permet d'afficher les infos de ressources générées sur la carte quand des unités civiles sont sélectionnées.

Avance rapide : Dès qu'un ordre a été donné à une unité, l'unité suivante est automatiquement et instantanément sélectionnée.

Désactiver l'effet visuel du débarquement : Permet de désactiver l'effet lorsqu'un adversaire apparaît sur la carte au début du jeu.

Affichage de l'infobulle de la carte : Permet de déterminer la durée (en secondes) après laquelle les bulles d'outils apparaissent lorsque vous placez le curseur sur une case de la carte.

Didacticiel : Permet de régler le niveau et la fréquence d'aide que les conseillers vous apportent.

Réinitialiser les conseils : Permet de réinitialiser le système des conseillers pour que tous les messages précédents s'affichent à nouveau.

Masquer l'introduction du conseiller : Permet de masquer l'écran d'intro qui s'affiche au début de la partie.

Fin de tour automatique (solo) : Permet d'activer la fin de tour automatique

lorsque le joueur ne peut plus entreprendre d'actions.

Fin de tour automatique (multijoueur) : Permet d'activer la fin de tour automatique lorsque le joueur ne peut plus entreprendre d'actions.

Combat rapide (solo) : Permet de désactiver les animations des combats en mode Solo.

Déplacement rapide (solo) : Permet d'activer les déplacements sans animations en mode Solo.

Combat rapide (multijoueur) : Permet de désactiver les animations des combats en mode Multijoueur.

Déplacement rapide (multijoueur) : Permet de désactiver les animations des déplacements en mode Multijoueur.

OPTIONS DE L'INTERFACE :

Mode zoom curseur alternatif : Lors d'un zoom arrière, la caméra « recule » directement au lieu d'être ancrée au curseur.

Sélection automatique des unités : Permet de sélectionner automatiquement l'unité suivante lorsque les ordres ont été donnés à la précédente.

Liste des scores en mode solo : Permet d'afficher la liste des scores des parties Solo.

Liste des scores multijoueur : Permet d'afficher la liste des scores des parties Multijoueur.

Vitesse de défilement de la carte : Permet d'accélérer/de décélérer par paliers la vitesse de défilement de la carte.

Tours avant sauv. auto. : Permet de régler la fréquence de sauvegarde automatique. Reportez-vous à la rubrique « Sauvegarder et charger une partie » à la page 11.

Sauv. auto. conservées (max.) : Permet de déterminer le nombre de parties sauvegardées que le programme conservera avant d'écraser la moins récente.

Lier la souris : Permet de lier la souris à la fenêtre du jeu.

Activer l'inertie de la carte : Permet d'activer une sensation d'inertie lors du défilement de la carte.

Passer la vidéo d'introduction : Permet de passer la cinématique d'ouverture de *Civilization: Beyond Earth* lors du prochain lancement.

Langue parlée : Permet de configurer la langue des doublages.

OPTIONS VIDÉO :

Résolution : Permet d'afficher la liste des résolutions compatibles avec votre moniteur.

Anticrénelage : Permet d'activer ou de désactiver l'effet d'anticrénelage qui

améliore la qualité visuelle sur les ordinateurs les plus puissants.

Plein écran : Vous permet de jouer en plein écran ou en mode fenêtre.

Synchronisation verticale : Lorsqu'elle est activée, cette option permet d'éviter les artefacts à l'écran en bloquant le nombre d'images/seconde (laissez cette option activée à moins que vous ne soyez un utilisateur expérimenté).

Paramètres graphiques : Permet de paramétrer les configurations suivantes sous forme de groupes; sélectionnez « Custom » pour régler chaque option séparément.

Qualité vidéo dirigeants : Permet de modifier la qualité (de minimum à élevé) de l'image des scènes mettant en scène les dirigeants.

Détails de l'interface : Permet de modifier la qualité (de faible à élevé) des éléments en superposition.

Qualité des ombres : Permet de modifier la qualité (désactivé à élevé) des ombres des unités, bâtiments et de tout élément autre que le relief.

Qualité du brouillard de guerre : Permet de modifier la qualité (de faible à élevé) du brouillard de guerre.

Niveau de détails (terrain) : Permet de déterminer le niveau (minimum à élevé) de détail des textures du terrain.

Niveau mosaïque (terrain) : Permet de déterminer le niveau (minimum à élevé) de détail du maillage du terrain.

Qualité ombres (terrain) : Permet de modifier la qualité (désactivé à élevé) des ombres du relief.

Qualité de l'eau : Permet de modifier la qualité (de faible à élevé) de l'eau.

Qualité des effets : Permet de modifier la qualité (de faible à élevé) des effets spéciaux.

OPTIONS DU SON :

Volume de la musique : Permet de déterminer le niveau sonore de la musique de fond.

Volume des effets sonores : Permet de déterminer le niveau sonore des effets audio (explosion, cris, moteur, etc.).

Volume d'ambiance : Permet de déterminer le niveau sonore de l'environnement (cris des animaux, vagues, reliefs, etc.).

Volume des voix : Permet de déterminer le niveau sonore du doublage des conseillers et des dirigeants.

OPTIONS MULTIJOUER :

Pour toute explication relative aux options du mode Multijoueur, reportez-vous à la section abordant le multijoueur (section 3 de ce mode d'emploi, p. 108).

LE SITE INTERNET DE CIVILIZATION

Le site Internet de Civilization vous permettra de vous plonger corps et âme au cœur de l'univers de *Civilization: Beyond Earth*. Vous pourrez y découvrir toute l'actualité du jeu (correctifs, infos, etc.), des astuces, des blogues réalisés par les développeurs et des conseils sur les mods ou encore interagir avec les membres de la communauté. N'hésitez pas à vous y rendre : www.civilization.com.

SECTION 2 : DÉBARQUEMENT (NOTIONS DE BASE)

INTRODUCTION

Bienvenue dans *Civilization: Beyond Earth*. Cette section du mode d'emploi offre une vue d'ensemble du jeu qui vous permettra de commencer à jouer en ayant toutes les cartes en main. Une fois que vous aurez tout lu, consultez la rubrique « Colonie » pour découvrir les systèmes les plus complexes, le multijoueur et les mods. N'oubliez pas de jeter un coup d'œil à la Civilopédia depuis l'interface du jeu. Cette encyclopédie virtuelle vous permettra d'accéder aux infos ci-dessous pendant que vous jouez. (voir « Civilopédia » à la page 5 pour plus de renseignements).

STRUCTURE DES TOURS DE BEYOND EARTH

VUE D'ENSEMBLE :

Civilization: Beyond Earth. Le mode solo est joué au tour par tour, alors qu'une partie multijoueur est disputée en tours « simultanés ».

TOUR PAR TOUR :

Toute partie solo de Beyond Earth est jouée au tour par tour. Quand vient votre tour de jouer, vous déplacez vos unités, vous gérez vos villes et vos ressources, etc. Vos adversaires jouent ensuite leur tour. Lorsqu'ils ont terminé, c'est de nouveau à vous, et ainsi de suite jusqu'à ce que quelqu'un remporte la victoire.

SIMULTANÉ :

Les parties multijoueur sont disputées « au tour par tour simultané ». Dans ce mode, vous et vos adversaires jouez votre tour simultanément. Tous les joueurs donnent des ordres, gèrent leurs villes, s'adonnent à la diplomatie en même temps. Lorsque tout le monde a terminé, le tour prend fin et un autre commence immédiatement. Il est vivement conseillé d'utiliser un chronomètre lorsque vous jouez de cette manière.

Les parties simultanées, bien que pouvant représenter de véritables défis et s'avérer passionnantes, ne sont pas du goût de tous. Si vous n'avez jamais joué à *Civilization: Beyond Earth*, nous vous recommandons de vous faire la main grâce au mode solo avant de vous essayer au multijoueur simultané.

L'IMPLANTATION

Plutôt que sélectionner une civilisation possédant un ensemble prédéfini d'avantages et d'unités spéciales (comme c'était le cas dans les *Civilization* précédents), vous fondez une colonie en prenant une série de décisions au début de la partie, notamment en choisissant votre nation et votre équipement de départ. Il existe de nombreuses combinaisons possibles, chacune avec ses côtés positifs et négatifs. Toutes ces décisions permettront de façonner votre identité au sein du jeu (par ex., l'icône et les couleurs représentant votre nation).

Une fois la nation sélectionnée, un dirigeant prédéterminé est choisi pour

gouverner votre colonie. Il s'agit de votre alter ego virtuel dont la personnalité et le passé lui sont propres.

Savoir maîtriser les diverses combinaisons et en tirer parti pour exploiter les faiblesses de l'ennemi est l'un des côtés les plus épineux de *Civilization: Beyond Earth*, mais également l'un des plus jubilatoires.

SPONSORS

Huit pays ou organisations représentent les puissances principales sur la Terre ancestrale qui parrainent les missions coloniales interstellaires. Vous en sélectionnerez un (ou une) qui financera votre expédition, vous confèrera un avantage particulier et déterminera le dirigeant qui vous représentera dans le jeu.

PROTECTORAT KAVITHAN :

Dirigeant : Kavitha Thakur

ARC :

Dirigeant : Suzanne Fielding

UNION AFRICAINE :

Dirigeant : Samatar Jama Barre

FRANCO-IBÉRIE :

Dirigeant : Élodie

POLYSTRALIE :

Dirigeant : Hutama

COOPÉRATIVE PANASIATIQUE :

Dirigeant : Daoming Sochua

FÉDÉRATION SLAVE :

Dirigeant : Vadim Petrovic Kozlov

BRASILIA :

Dirigeant : Rejinaldo Leonardo Pedro Bolivar de Alencar-Araripe

ÉQUIPEMENTS

Pour démarquer votre nouvelle colonie et en façonner son représentant, vous serez invité à sélectionner un équipement parmi les trois proposés. Chacun d'eux offre un boni au début de la partie ou un avantage tout au long du jeu. Par exemple, choisir une colonie de scientifiques vous attribuera +2 en sciences dans chaque ville, sélectionner un vaisseau spatial avec un topographe continental révélera le côte sur la carte dès le début de la partie. Les différentes combinaisons sont innombrables.

COLONISATEURS :

Échantillon d'une civilisation humaine dont la culture et les caractéristiques forment le noyau dur de votre colonie, les colonisateurs représentent les forces et les faiblesses de votre expédition. Chaque type (scientifiques, réfugiés, aristocrates, ingénieurs ou artistes) offre un avantage distinct.

VAISSEAU SPATIAL :

Vous devez choisir le vaisseau spatial dans lequel votre colonie élira domicile le temps du voyage. Ses caractéristiques influenceront le déroulement de la traversée interstellaire et détermineront la planète sur laquelle vous vous établirez. Chaque type (topographe continental, rétro-réacteur, scanneur tectonique, réaction à fusion ou capteur de vies) propose un avantage particulier au début de la partie.

CARGAISON :

La place est limitée sur un vaisseau spatial et chaque kilo de marchandise influe sur la quantité de carburant nécessaire pour décoller et mettre le cap sur une planète perdue aux confins de la galaxie. Vous devez donc choisir judicieusement la cargaison que vous emporterez : hydroponique, laboratoire, matériaux bruts, armes ou machinerie. Chaque type offre un avantage exclusif.

TYPE DE PLANÈTE

Vous pouvez également sélectionner le type de planète sur lequel vous souhaitez vous établir. Votre choix influera directement sur le relief. Chaque type de planète est accompagné d'une description du terrain/relief.

AFFINITÉS

En plus de la nation et de l'équipement que vous choisissiez au début du jeu, vous pourrez également développer une affinité (c.-à-d. une philosophie gouvernant l'évolution de l'humanité) tout au long de la partie pour démarquer davantage la nature de votre colonie. Il existe trois affinités. Chaque joueur terminera probablement la partie avec une combinaison de ces trois affinités. Certains jetteront leur dévolu sur une affinité en particulier, tandis que d'autres adopteront divers aspects des trois affinités.

Votre progression au sein de chaque affinité prend la forme d'un système de points. À mesure que vous découvrez diverses technologies, vous obtenez des points qui font pencher la balance vers une affinité ou une autre. Cette progression confère des avantages au niveau du gameplay, principalement sous la forme d'aménagements pour vos unités et des primes touchant votre colonie tout entière. En plus d'influer sur l'aspect de votre dirigeant, de vos villes et de vos unités, l'affinité est susceptible de débloquent certaines conditions de victoire.

L'affinité joue un rôle important sur la fiction et sur l'esthétique. Bien que chaque affinité influence le gameplay d'une manière ou d'une autre, elle ne constitue aucunement un style de jeu à part entière. Par exemple, il est tout à fait possible d'adopter une affinité Harmonie, aussi bien avec une approche culturelle pacifique qu'avec une approche agressive et expansionniste.

LES TROIS AFFINITÉS SONT LES SUIVANTES :

HARMONIE :

Comprendre l'écologie de la planète et s'y intégrer. Les joueurs qui préfèrent cette affinité transformeront leurs colonisateurs à l'aide de manipulations génétiques pour qu'ils s'adaptent à leur nouvel environnement. Leurs unités et bâtiments intègrent des composantes organiques et des matériaux composites naturels. À la fin de la partie, ils pourront produire leurs propres variantes génétiquement modifiées des formes de vie extraterrestres autochtones de la

planète et en adopter certains des aspects de la physionomie.

SUPRÉMATIE :

Cette affinité prône le transhumanisme. Les méthodes telles que la cybernétique, la nanotechnologie et l'informatique sont employées pour faire progresser l'humanité. Les colonisateurs se débarrassent de leurs caractéristiques pour adopter une apparence plus austère et plus robotique. Leurs véhicules et unités militaires ont un aspect épuré, sans fioritures et efficace, souvent à mille lieues de leurs variantes d'origine. À la fin de la partie, on compte parmi les unités influencées par l'affinité Suprématie, les robots de combat, les véhicules automatiques et les plateformes guerrières.

PURETÉ :

Si l'harmonie et la suprématie représentent une modification de la physiologie humaine visant à s'adapter au nouveau monde, la pureté en constitue le rejet. Cette affinité se concentre sur la préservation et la glorification de l'humanité d'antan. Les villes sont caractérisées par une apparence résolument anachronique. Les unités évoquent le passé et sont souvent ornées de signes cabalistiques, de bannières ou autres appareils qui leur sont propres. En outre, ces unités refusent de s'adapter à l'écosystème de la planète et préfèrent utiliser des combinaisons et des véhicules à la pointe de la technologie.

NIVEAU D'AFFINITÉ :

Certaines technologies sont intimement liées à une affinité. Maîtriser ces technologies est la méthode principale pour faire progresser vos affinités. En outre, plus la technologie est difficile à maîtriser, plus l'affinité qui lui est liée progressera. Par exemple, découvrir la cartographie génétique vous fait progresser sur le chemin qui mène à la pureté, alors que maîtriser les métamatériaux vous ouvre la voie de l'harmonie.

Il est également possible d'accentuer une affinité à l'aide d'autres méthodes, telles que les valeurs ou les expéditions.

NIVEAU MILITAIRE :

Une fois qu'une affinité a suffisamment progressé, elle passe au niveau supérieur. Lorsqu'une affinité devient dominante au sein d'une colonie, les unités militaires adopteront les caractéristiques propres à l'affinité en question. Par exemple, l'unité marine de base sera remplacée par un lutteur (harmonie), une sentinelle (pureté) ou un disciple (suprématie). Plus le niveau d'affinité est élevé, plus les aménagements d'unités seront puissantes.

Certaines unités uniques sont directement liées à un type d'affinité et leur évolution ne sera achevée qu'en faisant progresser cette affinité. À terme, seuls les joueurs ayant adopté cette affinité pourront construire ces unités. Par conséquent, seul un joueur « harmonie » sera en mesure de construire ou d'améliorer une unité « Xéno-essaim ». Quant au char LEV, il sera réservé aux joueurs « pureté ». Les niveaux élevés d'affinité sont difficiles à atteindre, principalement si cette affinité n'est pas la dominante au sein de votre colonie.

CONSEILLER

En tant que gouverneur de la colonie, vous avez accès à un conseiller insensible aux émotions ou aux désirs : l'ordinateur du vaisseau. Si vous avez choisi depuis les options de recevoir des messages contextuels, l'ordinateur du vaisseau vous fera des suggestions et vous donnera des conseils. Il indiquera

les sujets importants et vos lacunes selon votre situation et vos actions.

Vous serez nombreux à vouloir démarrer une partie de *Civilization: Beyond Earth* et plonger dans le feu de l'action sans suivre les didacticiels de « l'expérience guidée » (voir page 10). Les messages de l'ordinateur du vaisseau constituent un moyen moins intrusif de vous aider à découvrir le jeu. Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements sur un sujet, certains messages du conseiller sont accompagnés de boutons jumelés avec un didacticiel interstitiel.

CONTACTER LE CONSEILLER :

Au cours de la partie, des messages provenant de l'ordinateur du vaisseau s'affichent dans des « infobulles ». Vous y trouverez souvent des liens permettant d'obtenir des informations relatives à la situation. Vous pouvez suivre ces liens ou cliquer à tout moment sur « Merci » pour mettre fin au message du conseiller. Vous pouvez également cliquer sur « J'aimerais que nous n'en reparlions plus » pour éviter tout message ultérieur ayant un rapport avec ce sujet.

DÉSACTIVER LE CONSEILLER :

Vous pouvez configurer depuis l'écran « Options de jeu » le niveau d'aide que l'ordinateur du vaisseau peut vous apporter. Si « Désactivé » est sélectionné, le conseiller ne vous contactera pas et aucun message ne s'affichera tant que vous n'aurez pas activé une autre option.

INTERFACE

L'ÉCRAN PRINCIPAL :

Il s'agit de l'écran où vous passerez le plus clair de votre temps dans *Civilization: Beyond Earth*. Ici, vous déplacerez des unités, construirez des villes, améliorerez le relief, combattrez l'ennemi...

LA CARTE PRINCIPALE :

C'est ici que l'action se déroule. La mini-carte affiche le « monde connu », les lieux que vous avez explorés, vos villes, le relief, les ressources et les aménagements se trouvant aux alentours, vos unités et toute terre neutre et étrangère visible. Les zones qui vous sont inconnues sont masquées par le « Brouillard de guerre » (voir ci-dessous).

PARCOURIR LA CARTE PRINCIPALE :

Vous disposez de plusieurs moyens pour modifier votre angle de vue sur la carte principale.

ZOOM AVANT/ARRIÈRE :

Utilisez la molette de votre souris ou appuyez sur [PageUp] ou [PageDown] pour effectuer des zoom avant et arrière.

RECENTRER :

Cliquez sur un endroit de la carte principale pour centrer la vue sur cet endroit.

CENTRAGE AUTOMATIQUE DÈS ACTIVATION D'UNE UNITÉ :

Quand une unité devient active pendant votre tour, cette unité s'affiche automatiquement au centre de la carte principale.

MINI-CARTE :

Cliquez sur un endroit de la carte principale pour centrer la vue sur cet endroit.

CLIQUER/GLISSER :

Cliquez n'importe où sur la carte et déplacez la souris pour faire défiler manuellement la carte..

LA MINI-CARTE :

La mini-carte est une représentation du monde à plus petite échelle et moins détaillée. Vous pouvez également la recentrer en cliquant dessus n'importe où.

OPTIONS DE LA CARTE :

Cliquer sur cette icône vous permet d'activer ou de désactiver diverses options sur la carte principale : Cacher (case) conseils, Icônes des artefacts, Icônes de ressources, Icônes de production, Grille (Interface) ou (Affichez) Routes commerciales.

LA VUE ORBITALE :

Cliquez sur le bouton « Vue orbitale » pour ouvrir la carte de la couche orbitale. Située au-dessus de la carte terrestre, elle possède également une grille hexagonale parfaitement alignée avec celle du sol. Cette carte regroupe toutes les unités orbitales.

COUCHE ORBITALE :

Ce mode permet d'afficher une variante de la carte. Le relief et les unités au sol sont toujours visibles (bien qu'ils soient visuellement placés au second plan) parce que le rôle des unités orbitales est d'optimiser le rendement des opérations terrestres.

En plus d'afficher la carte et les unités en orbite, la couche orbitale permet également d'obtenir des renseignements supplémentaires sur le gameplay orbital. Voir « Mécaniques orbitales » à la page 102.

LA SOURIS :

C'est avec le clavier et la souris que la jouabilité de *Civilization: Beyond Earth* est la plus optimale. La souris est utilisée de deux manières : vous pouvez cliquer sur le bouton gauche pour ouvrir les menus et valider vos sélections, « activer » les unités, recentrer la carte et ainsi de suite. Vous avez également la possibilité de positionner le curseur sur une zone de la carte et de cliquer sur le bouton droit de la souris pour ordonner aux unités actives de se déplacer jusqu'à cette zone.

LE CLAVIER :

Il existe un très grand nombre de « raccourcis » clavier dans *Civilization: Beyond Earth*. Voir page 123 pour un tableau récapitulatif.

BROUILLARD DE GUERRE :

Cette planète est grande, très grande même, et vous ne pourrez pas toujours savoir ce qu'il s'y passe. Tant que vous n'aurez pas dépêché d'explorateurs sur place et que vous n'aurez pas déployé de sentinelles, l'ennemi pourra amasser une armée formidable à vos frontières sans que vous le sachiez. Dans *Beyond Earth*, les zones inexplorées de la carte sont masquées par le « brouillard de guerre ».

Représenté par un arrière-plan noir avec une grille hexagonale à peine visible, le brouillard de guerre recouvre la quasi-totalité de la carte au début du jeu. À mesure que vos unités explorent le monde, le brouillard se lève pour révéler le relief de la planète. Lorsque vous êtes passé sur une case, le brouillard de guerre en est définitivement retiré. Toutefois, si une unité se déplace et si une case n'est plus dans ce champ de vision, vous ne pourrez pas savoir ce qu'il s'y passe.

TROIS MANIÈRES DE VOIR UNE CASE

VISIBLES :

Si une case se trouve sur votre territoire ou dans le champ de vision d'une unité, vous pourrez voir son relief, ses aménagements, derrière quelle frontière elle est localisée, si elle fait partie d'une ville, quelle unité est positionnée dessus, etc. Si vous possédez la technologie adéquate, vous pourrez également découvrir les ressources que son sol recèle.

RÉVÉLÉ :

Si vous avez chassé le brouillard de guerre qui recouvrait une case, mais que celle-ci n'est plus dans le champ de vision d'une unité, la couleur de cette case sera légèrement plus foncée qu'à l'accoutumée. Vous pourrez toujours en voir le terrain, mais pas les unités s'y trouvant (le cas échéant), ni les aménagements. En outre, les renseignements relatifs à cette case ne seront peut-être plus à jour.

BROUILLARD DE GUERRE :

Les cases noires vous sont complètement inconnues. Vous n'en connaissez pas le relief et vous ne savez pas quelles unités s'y trouvent. Ces cases pourraient regorger d'or ou être infestées d'extraterrestres ou d'unités ennemies. Dans tous les cas de figure, il est vivement conseillé de dépêcher des unités sur place le plus vite possible.

CE QUI EST VISIBLE :

Vous pouvez voir tout élément se trouvant sur votre territoire et positionné à une case à l'extérieur de vos frontières. La plupart des unités détectent tout dans un rayon de deux cases (hormis les cases cachées par des montagnes ou du relief surélevé; voir ci-dessous). Les unités postées sur des collines voient au-dessus des cases bloquées. Certaines promotions améliorent d'une case le champ de vision d'une unité. Au milieu ou à la fin de la partie, vous obtiendrez également des unités navales bénéficiant d'un champ de vision optimisé.

TERRAIN CACHÉ :

Les forêts, les montagnes et les collines « limitent » le champ de vision d'une unité. Les montagnes sont impénétrables, elles bloquent toute visibilité et ne permettent pas de voir ce qui se trouve au-delà (sauf si vous utilisez des unités aériennes). Les unités peuvent voir « à l'intérieur » de ces cases, mais non au-delà (à moins que l'unité ne se trouve sur une colline).

TIR INDIRECT :

Certaines unités de combat à distance peuvent tirer de manière indirecte, ce qui signifie qu'elles peuvent ouvrir le feu sur des cibles qu'elles ne voient pas, à condition que ces cibles se trouvent dans le champ de vision d'une unité alliée.

Par exemple, une unité de siège peut tirer sur une cible positionnée derrière une colline à condition qu'une unité alliée se trouve sur cette colline.

ÉCRANS D'INFO DU JEU

Civilization: Beyond Earth propose un certain nombre d'écrans d'informations, accessibles depuis la carte principale. Vous y trouverez de nombreux renseignements sur la partie en cours qui vous permettront de planifier vos actions futures.

INFORMATIONS SCIENTIFIQUES :

En haut à gauche de la carte principale est affiché un panneau indiquant votre projet de recherches technologiques, le nombre de tours qu'il reste pour achever ce projet et l'élément que ces recherches débloquent. Si vous cliquez sur ce panneau, vous accéderez à la fenêtre « Technology Web » où vous trouverez toutes les technologies disponibles, celles que vous maîtrisez et celle sur laquelle portent vos recherches. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Toiles des technologies » à la page 67.

JOURNAL DES ÉVÉNEMENTS :

Cet écran regroupe tous les événements qui ont eu lieu au cours de la partie et indique à quel tour ils se sont produits. Il est recommandé d'y jeter régulièrement un coup d'œil pour vérifier que vous n'avez pas manqué de messages importants.

PORTAIL MILITAIRE :

Cet écran affiche toutes vos unités et leur état, ainsi que tout statut relatif au soutien de vos unités; Pour plus de renseignements, voir « Unités » à la page 31.

PORTAIL ÉCONOMIQUE :

Cet écran offre une analyse détaillée de votre gestion de l'économie (revenus et dépenses). Vous y trouverez la liste de vos villes, leur population, le nombre de tours avant leur prochaine évolution, leur force défensive, leur capacité de production (nourriture, sciences, énergie, culture, production) ainsi que tout bâtiment en cours de construction et le nombre de tours avant la fin des travaux.

PORTAIL COMMERCIAL :

Cet écran affiche vos routes commerciales, ainsi que votre ville et sa destination, sans oublier tous les renseignements relatifs au commerce et au nombre de tours restants. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Commerce » à la page 94.

DIPLOMATIE :

L'icône de la diplomatie permet d'accéder à la fenêtre éponyme, à partir de laquelle vous pouvez consulter vos relations et vos pactes, ou contacter d'autres dirigeants (cliquez sur leurs noms pour entamer le dialogue). Vous pouvez également basculer entre l'historique des relations et des pactes. Pour de plus amples informations sur la diplomatie, reportez-vous à la page 80.

RELATIONS DIPLOMATIQUES :

Cet écran affiche tous les joueurs avec lesquels vous avez eu contact, leur attitude envers vous, vos scores actuels, les détails concernant vos affinités et merveilles, ainsi que d'autres renseignements pertinents. Vous pouvez obtenir

des informations sur un autre dirigeant en cliquant sur son nom.

HISTORIQUE DES PACTES DIPLOMATIQUES :

Liste de tous les pactes (accompagnés de leurs conditions) conclus avec les autres joueurs.

VALEURS :

Cet écran affiche les valeurs obtenues et celles qui seront disponibles ultérieurement. Pour plus de renseignements, voir « Valeurs » à la page 101.

OPÉRATIONS SECRÈTES :

Cet écran dresse une liste de vos agents se trouvant dans vos Q.G. et déployés sur le terrain. Pour plus d'informations sur le recrutement, l'affectation et les missions, reportez-vous à la section « Opérations secrètes » à la page 107.

AFFICHAGE DE L'AMÉLIORATION DES UNITÉS :

Cet écran affiche vos types d'unités, avec leur expérience et les aménagements Affinité que vous leur avez attribuées. Pour plus de renseignements, voir « Unités » à la page 31.

QUÊTES ET VICTOIRES :

Cliquez sur ce bouton pour afficher l'onglet des quêtes ou des victoires.

JOURNAL DES QUÊTES :

Cet écran affiche la liste des quêtes terminées (avec les récompenses obtenues) et en cours. Pour plus de renseignements, voir « Quêtes » à la page 105.

VICTOIRES :

Cet écran affiche quatre types de victoires, ainsi que votre progression y menant. Cliquez sur le nom pour obtenir des renseignements sur les conditions pour remporter la partie. Pour plus de renseignements, voir page 88.

TERRAIN

Dans *Civilization: Beyond Earth*, le monde extraterrestre est composé de « cases » hexagonales représentant divers types de reliefs et de terrains : déserts, plaines, prairies, collines, etc. Certaines cases sont également accompagnées de « caractéristiques » telles que des forêts. Vous pouvez ainsi déterminer l'intérêt d'une case pour une ville avoisinante et la manière d'accéder à cette case. Le terrain et les caractéristiques d'une case peuvent jouer un rôle important si un combat s'y déroule.

Les cases peuvent également receler des ressources qui offrent des avantages lorsque vous y construisez des « aménagements ». Les ressources sont des sources de nourriture, de productivité, d'énergie ou de culture. En outre, il n'est pas impossible qu'elles confèrent des bonis spéciaux à une colonie. Certains de ces bonis sont visibles dès le début du jeu, alors que d'autres nécessitent l'acquisition de technologies particulières. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Ressources » à la page 28.

TYPES DE TERRAIN :

Il existe dix types de terrains dans le jeu; en outre, une « grappe » de cases d'eau (entre 1 et 10) est appelée « lacs ». Vous ne verrez peut-être pas les dix

types de cases au cours d'une même partie.

EXPLICATIONS DES VALEURS DU TERRAIN :

Production de la ville : Quantité de nourriture, d'énergie ou de productivité qu'une ville voisine reçoit à partir d'une case de ce type (non améliorée).

Coût de mouvement : Coût, en points de mouvement (PM) pour accéder à une case de ce type.

Modificateur de combat : modifications apportées au niveau d'attaque ou de défense d'une unité occupant une case de ce type.

CANYON :

Les canyons sont des gouffres qu'il est impossible de franchir à moins de les survoler. Ces cases ne présentent que peu d'intérêt stratégique à deux exceptions près : elles peuvent améliorer le rendement de certains bâtiments ou servir de barrières naturelles pour empêcher l'ennemi d'accéder à votre ville.

Seules les unités aériennes et planantes peuvent traverser un canyon.

CÔTE :

Les cases côtières sont les cases d'océan directement adjacentes à la terre ferme. Elles fournissent de la nourriture et de l'énergie aux villes voisines. Seules les unités navales, aériennes et planantes, et les unités terrestres « embarquées » peuvent franchir ces cases.

Il est impossible de construire des villes sur la côte; seules les unités navales, aériennes, planantes et « embarquées » peuvent accéder à ce type de case.

DÉSERT :

En général, les cases « désert » sont arides. Elles ne présentent que peu d'intérêt pour les villes voisines (à moins qu'il n'y ait une rivière ou une ressource au sein de cette case).

PRAIRIES :

Généralement, ce type de case produit plus de nourriture que n'importe quel autre terrain. Toute ville construite à proximité d'une prairie a tendance à se développer plus rapidement.

COLLINE :

Difficiles à améliorer et à franchir, les collines fournissent de bons bonus défensifs et regorgent de ressources. En outre, les unités postées sur une colline peuvent voir au-delà des terrains qui limitent le champ de vision. Les collines augmentent la productivité de toute ville à proximité et confèrent d'importants bonus pendant les combats.

LAC :

On appelle lac tout groupe de dix cases d'eau (ou moins) positionné au sein d'un continent. Les lacs représentent une source d'eau fraîche qui permet de construire des fermes sur les cases adjacentes.

Seules les unités navales, aériennes, planantes et « embarquées » peuvent accéder à ce type de case.

MONTAGNE/CRATÈRE :

Couches de terrain superposées, les montagnes sont infranchissables si vous n'utilisez pas d'unités aériennes. Les cratères sont des gouffres causés par des chutes de météorites. Aucun de ces types de cases n'est particulièrement utile pour votre colonie, sauf si vous souhaitez empêcher des unités ennemies de passer.

Seules les unités aériennes et planantes peuvent traverser les montagnes et les cratères.

Océan :

L'océan est constitué de cases d'eau profonde. Elles fournissent de la nourriture et de l'énergie à une ville.

Les océans fournissent de la nourriture et de l'énergie à condition que la ville possède les technologies adéquates. Seules les unités navales, aériennes, planantes et « embarquées » peuvent accéder à ce type de case.

PLAINES :

Les plaines fournissent à une ville voisine un mélange de nourriture et de production. Toute agglomération environnée de plaines se développera plus lentement qu'une ville construite à côté d'une prairie (mais s'avèrera plus productive).

NEIGE :

À l'instar des déserts, la neige est relativement peu lucrative, et ne fournit aucune nourriture ni production aux villes voisines. Bien entendu, une case enneigée peut receler une ressource utile.

TOUNDRA :

Terre semi-gelée des planètes aux climats froids. Moins utile que les plaines et les prairies, mais légèrement plus intéressante que les déserts et la neige. Personne ne construit de ville sur des cases « toundra » à moins d'être désespérément à la recherche de ressource (ou n'avoir nulle part ailleurs où aller).

CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques sont des éléments du terrain ou de la végétation qui apparaissent sur une case, ou sur le terrain d'une case (par exemple, il peut y avoir une forêt ou un marais sur une case « prairie »). Les caractéristiques modifient la productivité d'une case et peuvent également changer le nombre de points de mouvement qu'une unité dépense en pénétrant sur la case en question. Les caractéristiques confèrent également des bonis ou des pénalités défensifs à une unité se trouvant sur la case.

VALEURS DES CARACTÉRISTIQUES

Tout comme les terrains, les caractéristiques comportent des valeurs qui déterminent la production, les déplacements et les combats.

PLAINES INONDABLES :

Les plaines inondables sont des régions basses adjacentes aux rivières et aux fleuves. Chaque année, la rivière déborde, assurant ainsi l'irrigation naturelle et enrichissant la terre de nutriments, ce qui rend les plaines inondables incroyablement fertiles et les terres arables plus productives.

Les plaines inondables se trouvent seulement dans les cases bordant une rivière ou un fleuve.

FORÊT :

Sur la Terre ancestrale, les forêts représentaient une excellente ressource, comme le bois de chauffage, les outils et l'abri, de même que de nombreux animaux pour se nourrir et se vêtir. Plus la ville grandit, plus il est tentant de raser les forêts pour établir des fermes, mais un sage dirigeant conservera toujours une partie de la forêt — pour la productivité et pour égayer son peuple. De plus, les unités militaires stationnées dans les forêts reçoivent une importante prime de défense.

Les cases comportant des forêts génèrent toujours de la nourriture et de la production supplémentaires, quel que soit le type de terrain sous-jacent.

GLACE :

De la glace, rien de plus, donc quasi inutile. Seules les unités aériennes et planantes peuvent franchir ce type de case. Restez à distance de la glace à moins que vous n'ayez besoin de passer sur cette case pour traverser la zone.

Seules les unités aériennes et planantes peuvent traverser les cases « glace ».

MARAIS :

Bien qu'ils soient riches en termes de biodiversité, les marais offrent peu à une civilisation croissante affamée. Les marais peuvent être drainés ou labourés pour accroître leur rendement. Notez que les unités militaires qui se trouvent dans les marais reçoivent une importante PÉNALITÉ quand elles sont attaquées.

MIASMES :

Les miasmes sont une caractéristique de relief qui peut coexister avec d'autres caractéristiques sur n'importe quel type de terrain (sauf neige et océan). Ces spores virulentes « envahissent » une case et présenteront un danger pour les humains et leur équipement tant qu'elles ne seront pas éliminées ou que vous ne posséderez pas la technologie adéquate.

Les risques de miasmes sont particulièrement élevés dans les forêts et les marais, relativement élevés dans les prairies et plutôt rares dans les plaines, déserts et toundras. Les cases côtières et montagneuses sont à l'abri des miasmes qui peuvent toutefois s'installer dans les canyons (bien que très rarement).

Effets des miasmes : Toute unité qui termine son tour sur une case avec miasmes subit des dégâts de combat.

RIVIÈRES :

Traditionnellement, les villes ont été construites le long des rivières et des fleuves, et ce, pour une raison simple. Les rivières et les fleuves assurent l'irrigation, améliorent les terres cultivées autour de la ville et protègent une ville, car il est fort difficile d'attaquer une ville depuis l'autre rive.

Emplacement : Contrairement aux autres caractéristiques, les rivières coulent le long des cases plutôt qu'au travers d'elles; par conséquent, les rivières procurent leurs bienfaits aux cases/unités adjacentes.

Modificateur de production de ville : Les rivières procurent de l'énergie aux cases adjacentes.

Pénalité d'offensive : En cas d'attaque depuis l'autre rive, l'unité attaquante reçoit une pénalité % à sa puissance de combat.

Effet sur les mouvements : Une unité dépense tous ses points de mouvement quand elle traverse une rivière. Aucun coût supplémentaire n'est imposé pour traverser une rivière si une route traverse la rivière.

RESSOURCES

Les ressources se trouvent sur certaines cases de la carte et fournissent divers avantages, soit dans leur état naturel soit après aménagements. Certaines ressources naturelles sont visibles uniquement lorsque vous maîtrisez la technologie correspondante. Pour exploiter une ressource, celle-ci doit être accessible depuis votre territoire, exploitée par une ville et ne pas être occupée par des unités ennemies.

Les ressources fournissent des primes spéciales ou constituent une source de nourriture, de productivité, de science ou de culture. Dans une large mesure, la richesse et la puissance de votre civilisation seront déterminées par le nombre et les genres de ressources que vous contrôlez. Pour utiliser une ressource, celle-ci doit se trouver à l'intérieur des frontières de votre civilisation et vous devez construire l'« amélioration » approprié dans cette case (par exemple, vous devez construire l'aménagement « plantation » pour profiter de la ressource « fibre »).

Il existe deux types de ressources dans Beyond Earth: les ressources de base et les ressources stratégiques. Bien qu'elles offrent toutes les deux des primes de rendement aux villes voisines, les ressources stratégiques présentent d'importants avantages supplémentaires.

Si vous n'avez pas accès à toutes les ressources au sein de votre territoire, vous pouvez obtenir celles qui vous manquent en troquant avec les autres dirigeants.

RESSOURCES DE BASE :

Les ressources de base permettent d'optimiser la production et le rendement de la ville qui les exploite. Leur intérêt principal est de faciliter les spécialisations et aménagements d'une agglomération. Dans la plupart des cas, il faut améliorer les ressources de base pour qu'elles fournissent une prime de rendement. Cela dit, certaines d'entre elles procurent de légers avantages, même dans leur état « brut ».

ALGUE :

Aménagement requis : Péniche

BASALTE :

Aménagement requis : Carrière

CHITINE :

Aménagement requis : Enclos

CUIVRE :**Aménagement requis :** Mine**CORAIL :****Aménagement requis :** Péniche**FIBRE :****Aménagement requis :** Plantation**FRUIT :****Aménagement requis :** Plantation**CHAMPIGNON :****Aménagement requis :** Plantation**OR :****Aménagement requis :** Mine**RÉSILINE :****Aménagement requis :** Enclos**SILICIUM :****Aménagement requis :** Mine**TUBERCULE :****Aménagement requis :** Plantation

RESSOURCES STRATÉGIQUES

Les ressources stratégiques sont également requises pour produire certaines unités ou les alimenter. Leur rôle principal est la construction et l'entretien d'unités militaires supérieures. Le nombre d'unités spécialisées est limité par la quantité de ressources que vous avez améliorées. Ainsi, le nombre d'unités extraterrestres « Harmonie » que vous pouvez posséder est limité par la quantité de Xénomasse que vous avez. Les ressources stratégiques doivent toujours être améliorées avant de pouvoir être exploitées.

Pour être améliorées (et parfois même détectables), les ressources stratégiques nécessitent souvent une technologie particulière. Tant qu'elles ne sont pas améliorées, les ressources stratégiques ne fournissent aucune prime de rendement.

FIRAXITE :**Technologie requise :** Aucune**Aménagement requis :** Mine de Firaxite**Unités nécessitant cette ressource :** Unités de suprématie**AÉROCHE :****Technologie requise :** Aucune**Aménagement requis :** Carrière de Floatstone**Unités nécessitant cette ressource :** Unités de pureté**ÉNERGIE GÉOTHERMALE :****Technologie requise :** Géophysique**Aménagement requis :** Puits géothermal

Unités nécessitant cette ressource : Aucune

PÉTROLE :

Technologie requise : Chimie

Aménagement requis : Puits de pétrole

Unités nécessitant cette ressource : Unités mécaniques et orbitales

TITANE :

Technologie requise : Ingénierie

Aménagement requis : Mine

Unités nécessitant cette ressource : Unités aériennes et orbitales

XÉNOMASSE :

Technologie requise : Aucune

Aménagement requis : Puits de xénomasse

Unités nécessitant cette ressource : Unités d'harmonie

ARTEFACTS

Cette planète est jonchée d'artefacts, vestiges d'une civilisation d'antan... Ils ne procurent aucun avantage particulier, mais confèrent une prime aux unités d'exploration qui partent en expédition. L'explorateur perd un module d'expédition lorsque l'expédition est terminée. Si un explorateur ne possède plus de modules d'expédition, il ne pourra plus partir en expédition.

Il existe quatre types d'artefacts : Colonie abandonnée, satellite écrasé, squelette extraterrestre et ruines des ancêtres. Chacun d'eux confère plusieurs avantages possibles : unités extraterrestres sous vos ordres, boost unique de la culture, de l'énergie ou des points d'affinité ou encore progression vers une technologie particulière.

SQUELETTES EXTRATERRESTRES :

Restes d'extraterrestres colossaux. Une fois l'expédition terminée sur une case contenant cet artefact, vous pouvez bénéficier d'une importante augmentation d'affinité ou obtenir une unité extraterrestre.

RUINES DES PROGÉNITEURS :

Les ruines des ancêtres représentent les vestiges de structures érigées par une race extraterrestre légendaire. Une fois l'expédition terminée sur une case contenant cet artefact, vous pouvez bénéficier d'une importante augmentation du niveau d'affinité ou progresser vers la découverte d'une technologie supérieure.

SATELLITES ACCIDENTÉS :

Les satellites écrasés sont les restes de dispositifs orbitaux qui ont quitté leur orbite pour s'échouer sur la planète. Une fois l'expédition terminée sur une case contenant cet artefact, vous pouvez bénéficier d'une importante augmentation du niveau de sciences ou de production.

COLONIE ABANDONNÉE :

Les colonies abandonnées sont les restes de colonies humaines qui n'ont pas survécu. Une fois l'expédition terminée sur une case contenant cet artefact, vous pouvez recevoir un boost important de la culture ou augmenter votre population dans la ville la plus proche.

EXPÉDITIONS :

Les expéditions sont des projets sur plusieurs tours, déployés sur une case d'artefact qui, à terme, produit un résultat spécial.

Vous positionnez l'unité exploratrice sur le site de l'artefact. Une fois sur place, activez l'action Expédition de l'unité exploratrice.

L'unité exploratrice se transforme alors en « expédition » et commence à « travailler ». Cette expédition continue automatiquement à chaque tour jusqu'à ce que le travail soit terminé ou que vous donniez un autre ordre à l'unité exploratrice, ou encore si l'expédition est capturée par une unité militaire ennemie.

Quand l'exploration est terminée, le site disparaît et l'unité exploratrice perd un module d'expédition. Vous recevez alors un avantage en fonction du site de l'artefact.

NACELLES DE RESSOURCES :

Les nacelles de ressources sont des zones sur la carte qui, au début du jeu, fournissent une prime au joueur qui les découvre en premier (après quoi, elles disparaissent). Il n'existe qu'un seul type de nacelle de ressources, bien qu'il puisse être représenté de manière différente sur la carte. En général, les effets des nacelles de ressources sont limités en termes de boosts d'énergie, de culture ou de science et ils ne présentent un intérêt qu'en début de partie.

UNITÉS

Dans *Civilization: Beyond Earth*, le terme « unité » se rapporte à tout élément susceptible de se déplacer sur la carte. Il existe un certain nombre de types d'unités : militaires, ouvriers, colonisateurs, convois commerciaux, unités orbitales, etc.

CONSTRUCTION DES UNITÉS :

Les unités sont construites dans les villes. À chaque unité est attribué un « coût de production » qui détermine le nombre de points de production que la ville doit dépenser pour produire cette unité. En outre, pour construire une unité, vous devez avoir acquis la technologie adéquate (par exemple, il faut maîtriser la technologie « physique » pour produire une unité « Ranger »). La construction de certaines unités nécessite l'accès à diverses ressources (par exemple, pour produire un char de type LEV, il vous faudra des pierres Floatstone).

CARACTÉRISTIQUES DES UNITÉS :

Toutes les unités militaires possèdent trois statistiques de base (stats) : vitesse de déplacement, puissance de combat et aménagements.. Les unités non militaires (colonisateurs, ouvriers, convois commerciaux, etc.) ne possèdent que deux statistiques : vitesse de déplacement et puissance de combat (qui est de zéro). Quant aux unités orbitales, elles ne possèdent aucune statistique. Elles sont placées en orbite au-dessus d'une case et ne participent pas directement au combat (bien que certaines permettent de bombarder des cibles se trouvant sur la surface de la planète).

VITESSE DE DÉPLACEMENT :

Les points de mouvement (PM) d'une unité déterminent le nombre de cases vides que ladite unité peut traverser. La plupart des unités de départ possèdent 2 PM. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Mouvement » à la

PUISSANCE DE COMBAT :

La puissance de combat (ou Combat Strength - CS) d'une unité détermine ses capacités lors d'une bataille. Le CS des unités non militaires est généralement de 0 (zéro). Elles seront éliminées (capturées ou détruites) si elles sont prises pour cibles par une unité militaire. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Combat » à la page 42.

AMÉLIORATIONS :

Tous les types d'unités militaires peuvent gagner des « améliorations » par l'intermédiaire d'entraînement ou d'expérience gagnée au cours de la bataille. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Améliorations » à la page 49.

VÉTÉRANCE :

Toute unité gagne de l'expérience lorsqu'elle participe à une bataille. Une fois qu'elle a amassé un certain nombre de points, cette unité « monte en niveau ». Lorsque l'unité atteint un niveau supérieur, vous pouvez choisir de soigner instantanément une partie des dégâts qu'elle a subis, ou augmenter sa puissance de combat de manière permanente (selon le type d'unité, soit en puissance de combat, soit en puissance de combat à distance). L'attribution de faibles avantages aux unités individuelles lors de l'obtention d'expérience est automatique, mais c'est à vous de faire un choix lorsque vous y serez invité.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES UNITÉS :

De nombreuses unités possèdent des capacités spéciales qui leur confèrent un meilleur rendement ou leur permettent d'effectuer des actions qui leur sont propres. Par exemple, seules les unités colonisateurs peuvent construire des avant-postes. Contrairement à de nombreuses autres unités, le « ranger » peut infliger des dégâts à distance, ce qui lui permet d'attaquer un ennemi qui ne se trouve pas sur une case adjacente. Les unités orbitales possèdent une gamme très particulière de capacités. Consultez la Civilopédia d'une unité pour en découvrir les capacités spéciales.

UNITÉS D'AFFINITÉ :

Chaque affinité possède plusieurs unités militaires supérieures aux unités standard du même type. Il s'agit d'unités spécialisées qui mettent en valeur le thème de leur arborescence technologique : elles possèdent des statistiques supérieures, ainsi que des avantages et des capacités spéciales introuvables dans les unités militaires génériques. Toutefois, elles sont équipées d'un nombre inférieur de créniaux d'amélioration et les possibilités d'évolution sont plus restreintes.

DÉPLACEMENT DES UNITÉS :

En général, les unités se déplacent case par case, et chaque mouvement coûte un certain nombre de points de mouvement. Il existe certaines restrictions : par exemple, les unités du même type ne peuvent pas « s'empiler » : deux unités militaires, tout comme deux unités non militaires, ne peuvent pas terminer leur tour sur la même case, mais une unité militaire et une unité non militaire peuvent terminer leur tour sur la même case. Il est impossible pour la plupart des unités d'accéder à tous les types de terrains. Ainsi, des unités terrestres ne peuvent pas passer par des cases de montagne et les unités navales n'ont pas la possibilité de pénétrer dans une case terrestre (à l'exception des

viles portuaires). Les aménagements tels que les routes sont susceptibles d'accélérer les déplacements de l'unité se trouvant sur la case améliorée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Mouvement » à la page 39.

COMBAT :

Les unités militaires peuvent engager le combat contre des unités, des avant-postes et des villes. La plupart des unités militaires sont des « unités de combat rapproché » qui ne peuvent attaquer que les unités se trouvant sur une case adjacente. Certaines d'entre elles sont des « unités de combat à distance » qui peuvent viser des ennemis positionnés dans un périmètre de plusieurs cases. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Combat » à la page 42.

TYPES D'UNITÉS

Le type d'une unité détermine ses attributs (technologie requise, puissance de combat, puissance de combat à distance, déplacements, etc.) et son apparence (individu, véhicules, armes équipées...).

Chaque type d'unité possède une arborescence d'amélioration qui lui est propre. À mesure qu'une unité progresse au sein de cette arborescence, ses attributs et son apparence changent pour refléter cette progression (sans toutefois s'éloigner de l'aspect fondamental qui définit ce type d'unité). Ces changements sont automatiquement appliqués à toutes les unités actuelles et futures appartenant à cette catégorie.

Tout type d'unité est disponible lorsque vous avez acquis la technologie dont il dépend. Ainsi, il existe deux grandes familles d'unités. Vous pouvez débloquent les unités génériques en « découvrant » des technologies disponibles dès le début du jeu. Les technologies et leurs améliorations ne dépendent pas particulièrement des diverses affinités technologiques. Les unités d'affinité, quant à elles, sont accessibles grâce à des technologies que vous ne pourrez pas acquérir tout de suite. Qu'il s'agisse de la technologie requise ou de la structure de leurs améliorations, ces unités sont intimement liées à une affinité (ou à deux affinités pour les hybrides).

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Amélioration » à la page 49.

CATÉGORIES D'UNITÉS :

En plus de la catégorie à laquelle toute unité appartient, les unités de combat sont également réparties en plusieurs types : combat rapproché, à distance, naval, aérien et planant.

UNITÉS DE COMBAT RAPPROCHÉ :

Les unités de combat rapproché sont des unités terrestres qui peuvent attaquer les ennemis se trouvant dans les cases terrestres adjacentes. Elles ne peuvent pas attaquer les ennemis en mer, ni les ennemis à plus d'une case de distance. On trouve parmi les unités de combat rapproché, les soldats et les Rovers de combat, ainsi que plusieurs unités d'affinités spécifiques.

UNITÉS DE COMBAT À DISTANCE :

Les unités de combat à distance sont des unités qui peuvent attaquer les ennemis se trouvant dans les cases adjacentes et dans les cases à un ou plusieurs espaces de distance. La distance de laquelle une unité peut attaquer

est déterminée par sa statistique « Distance ». La puissance de son attaque à distance est déterminée par sa statistique « Combat à distance ». Une unité Ranger, par exemple, possède une puissance de combat de 4, une puissance de combat à distance de 6 et une distance de 2. Elle peut attaquer les unités ennemies situées à une ou deux cases plus loin avec une puissance de 6. Cependant, si une unité ennemie l'attaque, elle se défend avec une puissance de combat de 4.

Notez que les unités de combat à distance font toujours appel au combat à distance pour attaquer une autre unité, même si cette unité est adjacente. L'unité à distance utilise sa puissance de combat seulement quand elle tente de parer une attaque d'une autre unité.

UNITÉS NAVALES :

Les unités navales sont des unités qui peuvent se déplacer sur les cases d'eau. Elles ne peuvent pénétrer sur les cases terrestres, sauf les villes côtières. Selon son type, une unité navale peut être limitée aux eaux côtières ou capable de pénétrer sur les cases Océan aux eaux profondes. Les unités navales sont des unités de combat à distance (voir ci-dessus).

UNITÉS AÉRIENNES :

Les unités aériennes sont des unités qui, bien évidemment, se déplacent dans les airs. Elles peuvent ainsi franchir tous les types de terrains et sont considérées comme des unités de combat à distance (voir ci-dessus).

UNITÉS PLANANTES :

Les unités planantes sont équipées de la technologie « mag-lev » qui leur permet de « flotter » et de traverser ainsi la plupart des types de reliefs. Elles peuvent être utilisées comme unités de combat à distance ou de combat rapproché (voir ci-dessus).

UNITÉS NON MILITAIRES :

Il existe quatre types d'unités non militaires : colonisateurs, ouvriers, convois commerciaux et vaisseaux commerciaux. Chacune de ces unités est primordiale au succès de votre civilisation. Comme il s'agit d'unités non militaires, elles ne peuvent pas engager le combat. Si elles sont attaquées par un ennemi alors qu'elles se trouvent seules sur une case, elles seront automatiquement capturées ou détruites. Il est donc vivement conseillé de les faire escorter par une unité militaire lorsque vous les envoyez dans des zones où elles courent un danger.

UNITÉS ORBITALES :

Les unités orbitales sont de puissantes unités temporaires qui offrent des capacités offensives, défensives et de soutien aux joueurs prêts à y investir des ressources. Elles n'interagissent pas entre elles, mais maximisent la productivité ou les capacités des unités et cases se trouvant dans leur rayon d'action. Après un certain temps, elles quittent leur orbite et s'autodétruisent.

Chaque unité orbitale produit un effet différent (passif ou actif) qui peut optimiser le rendement de l'armée, de l'économie ou des sciences.

Tout effet produit par une unité orbitale est actif dans un périmètre défini (zone située en-dessous de l'unité orbitale). Pour les effets passifs (par exemple, augmentation de la nourriture), ce périmètre englobera toutes les cases se

trouvant dans le rayon d'action de l'unité orbitale. Pour les effets actifs (tel qu'un bombardement), il s'agira de la zone dans laquelle une capacité donnée pourra être utilisée. Le rayon d'action de l'effet dépend de l'unité orbitale. Par exemple, des satellites de défense militaires peuvent influencer sur des unités se trouvant dans un périmètre de quatre cases. Pour plus de renseignements, voir « Mécaniques orbitales » à la page 102, section 3.

LISTE DES ACTIONS DES UNITÉS :

Lorsqu'elle est active, une unité peut disposer d'une ou de plusieurs « actions » Cliquez sur l'icône d'action de l'unité pour lui commander d'exécuter l'action.

Déplacements vers : Commandez à l'unité actuelle de se déplacer vers la case choisie. L'unité continuera à se déplacer vers la case sélectionnée jusqu'à ce vous changiez l'ordre ou qu'elle ait atteint sa destination.

Dormir : Commandez à l'unité de demeurer inactive jusqu'à ce que vous lui donniez d'autres ordres. Elle ne redeviendra active qu'au tour suivant et devra être choisie manuellement.

Alerte : Commandez à l'unité de demeurer sur la case actuelle et de veiller jusqu'à ce qu'elle voie un ennemi. L'unité reçoit une prime de défense.

Se retrancher : L'unité demeure inactive jusqu'à ce que vous lui donniez de nouveaux ordres. L'unité reçoit une prime de défense.

Embarquement : Permet d'embarquer cette unité sur un bateau et de traverser les cases d'eau. L'embarquement est possible seulement lorsque la technologie adéquate a été découverte.

Débarquement : Permet de débarquer l'unité du bateau sur une case terrestre

Se retrancher jusqu'à guérison : L'unité demeure inactive jusqu'à ce qu'elle guérisse complètement. L'unité reçoit une prime de défense

Préparer une attaque à distance : l'unité se positionne en vue d'une attaque à distance; Nécessaire pour cette unité à distance avant de pouvoir attaquer.

Attaque à distance : Permet d'effectuer une attaque à distance sur une case choisie.

Attaque : Ordonnez à l'unité de lancer une attaque de combat rapproché contre une unité se trouvant dans la case sélectionnée.

Pillage : Ordonnez à l'unité de détruire l'aménagement sur la case actuelle. L'aménagement doit être réparé avant d'être réutilisée.

Changer de base : Ordonnez à l'unité aérienne d'atterrir dans la base d'une autre ville.

Frappe aérienne : Ordonnez à l'unité de lancer une attaque à distance contre une unité se trouvant dans la case sélectionnée.

Interception aérienne : Ordonnez à l'unité d'attendre et d'intercepter toute

unité ennemie aérienne pénétrant dans son champ d'action.

Balayage aérien : Ordonnez à l'unité de ratisser la zone et d'éliminer tout intercepteur afin d'ouvrir la voie pour d'autres unités aériennes.

Monter une expédition : Ordonnez à un explorateur de mener une expédition qui aura pour effet de débloquent les avantages liés à l'artefact se trouvant dans cette case. L'explorateur perdra alors un module d'expédition.

Fonder avant-poste : Ordonnez à une unité colonisateur d'établir un avant-poste (structure « pré-ville ») sur la case. Le colonisateur sera alors éliminé.

Annuler : Permet d'annuler le dernier ordre donné à l'unité. Vous trouverez cette option particulièrement utile si vous donnez accidentellement un ordre erroné ou changez d'avis.

Explorer (automatisé) : Ordonnez à l'unité de partir à la découverte des zones inexplorées de la carte. L'unité continuera de se déplacer à chaque tour jusqu'à ce que vous lui donniez un nouvel ordre.

Construire une ferme : Ordonnez à un ouvrier de construire un aménagement « ferme » sur la case pour en améliorer la production alimentaire.

Construire une académie : Ordonnez à un ouvrier de construire un aménagement « académie » sur la case pour en améliorer le rendement scientifique.

Construire une manufacture : Ordonnez à un ouvrier de construire un aménagement « manufacture » sur la case pour en améliorer la production.

Construire un nœud : Ordonnez à un ouvrier de construire un aménagement « nœud » sur la case pour en améliorer la production énergétique.

Construire un générateur : Ordonnez à un ouvrier de construire un aménagement « générateur » sur la case pour en améliorer la production énergétique.

Construire un dôme : Ordonnez à un ouvrier de construire un aménagement « dôme » sur la case pour améliorer le nombre de points de la ville la plus proche.

Construire une plantation : Ordonnez à un ouvrier de construire un aménagement « plantation » sur la case pour en améliorer les ressources.

Construire une mine : Ordonnez à un ouvrier de construire un aménagement « mine » sur la case pour en améliorer les ressources ou la production.

Construire un puits : Ordonnez à un ouvrier de construire un aménagement « puits » sur la case pour en améliorer les ressources.

Construire une carrière : Ordonnez à un ouvrier de construire un aménagement « carrière » sur la case pour en améliorer les ressources.

Construire un enclos : Ordonnez à un ouvrier de construire un aménagement « enclos » sur la case pour en améliorer les ressources.

Construire une route/un monorail magnétique : Ordonnez à un ouvrier de construire une route ou un monorail magnétique sur la case.

Mode Relier : Ordonnez à un ouvrier de construire une route ou un monorail magnétique depuis la case actuelle jusqu'à la case sélectionnée. L'unité continuera de se déplacer et de construire à chaque tour jusqu'à ce que vous lui donniez un autre ordre ou que la route soit terminée.

Construire aménagement (automatisé) : Ordonnez à l'unité ouvrière de construire des aménagements. L'unité continuera de se déplacer et de construire à chaque tour jusqu'à ce que vous lui donniez un autre ordre.

Ne rien faire : L'unité n'effectuera aucune action pendant ce tour.

Réveiller : Réveillez une unité pour qu'elle puisse exécuter un ordre. L'activation d'une unité n'en élimine pas les primes de retranchement.

Établir une route commerciale : Ordonnez à un convoi ou à un vaisseau commercial d'établir une route commerciale jusqu'à une autre ville ou une autre station; l'unité fera des aller-retour automatiquement jusqu'à ce que vous lui donniez de nouveaux ordres.

Supprimer : Permet d'éliminer l'unité active (de manière permanente) et de recevoir une faible quantité d'énergie en retour si l'unité se trouve sur le territoire de la colonie.

Abattre une forêt : Ordonnez à l'ouvrier de supprimer la forêt de cette case, afin d'en augmenter la production pour la ville la plus proche.

Nettoyer les miasmes : Après l'acquisition de la technologie « Biologie extraterrestre », vos unités ouvrières et l'unité orbitale « Repousseur de miasmes » peuvent supprimer les miasmes des cases. Pour supprimer des miasmes à l'aide d'une unité ouvrière, sélectionnez l'option « Nettoyer les miasmes » depuis le menu des actions disponibles. Les miasmes seront alors immédiatement supprimés de la carte.

Ajouter des miasmes : Après l'acquisition de la technologie « Écologie extraterrestre », vos unités ouvrières et l'unité orbitale de « Condensateur de miasmes » peuvent placer des miasmes dans des cases. Pour placer des miasmes à l'aide d'une unité ouvrière, vous devez sélectionner l'option « Ajouter des miasmes ». Les miasmes seront alors immédiatement positionnés sur la carte.

Construire aménagement « Terraménagements » : Permet de placer sur cette case un aménagement agricole au rendement supérieur, mais aux coûts énergétiques très élevés.

Lancer unité orbitale : Permet de lancer l'unité en orbite sur la case sélectionnée. Cette unité influera sur toutes les cases se trouvant dans un champ d'action.

Liste des unités : Veuillez noter que tous les coûts de production se

rapportent à la vitesse de jeu standard.

UNITÉS DE NON-COMBAT

COLONISATEUR

OUVRIER

CONVOI COMMERCIAL

VAISSEAU COMMERCIAL

UNITÉS DE COMBAT

EXPLORATEUR

Type : Reconnaissance

Affinités : Aucune

SOLDAT

Type : Combat rapproché

Affinités : Toutes

RANGER

Type : À distance

Affinités : Toutes

ROVER DE COMBAT

Type : Monté

Affinités : Toutes

MISSILE NOMADE

Type : Siège

Affinités : Toutes

CHASSEUR TACTIQUE

Type : Avion de chasse

Affinités : Toutes

NAVIRE ARMÉ

Type : À distance (naval)

Affinités : Toutes

PORTE-AÉRONEFS

Type : Transporteur naval

Affinités : Toutes

XÉNO-ESSAIM

Type : Combat rapproché

Affinités : Harmonie

XÉNOCAVALERIE

Type : Monté

Affinités : Harmonie

TENTAROCHE

Type : Orbital

Affinités : Harmonie

XÉNOTITAN

Type : Combat rapproché

Affinités : Harmonie

COMBINAISON DE COMBAT

Type : Combat rapproché

Affinités : Pureté

AEGIS

Type : À distance

Affinités : Pureté

CHAR LEV

Type : À distance

Affinités : Pureté

DESTROYER LEV

Type : À distance

Affinités : Pureté

RDNC

Type : Combat rapproché

Affinités : Suprémie

RACR

Type : Combat rapproché

Affinités : Suprémie

RAS

Type : À distance

Affinités : Suprémie

ANGE

Type : Combat rapproché

Affinités : Suprémie

MOUVEMENT

Au cours de *Civilization: Beyond Earth*, la majeure partie de votre temps sera consacrée à déplacer les unités partout sur la planète. Vous lancerez vos unités militaires à la découverte de territoires ou leur commanderez de combattre vos voisins. Vos ouvriers se déplaceront vers de nouvelles cases afin d'améliorer le terrain et de construire des routes. Vos colonisateurs iront dans des endroits propices à la construction de nouveaux avant-postes.

Vous trouverez ci-dessous les règles qui régissent le déplacement des unités terrestres et des unités navales. Les unités aériennes disposent de leurs propres règles spéciales et sont traitées ailleurs.

COMMENT ORDONNER À UNE UNITÉ DE SE DÉPLACER

CLIC DROIT :

Quand une unité est active, vous pouvez effectuer un clic droit sur n'importe quelle zone de la carte pour ordonner à une unité de s'y rendre .

MODE DÉPLACEMENT :

Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton d'action « mode Déplacement », puis cliquer à gauche sur un espace donné.

DÉPLACEMENTS AUTORISÉS ET INTERDITS :

Si l'unité ne peut pas accéder à l'emplacement sélectionné, celle-ci refusera l'ordre et attendra de nouvelles instructions.

Le pointeur de mouvement deviendra rouge lorsque vous tenterez d'exécuter des déplacements interdits. Si l'emplacement est autorisé et que l'unité peut l'atteindre en un tour, elle s'exécutera. Voir ci-dessous pour plus de renseignements

ORDRES DE DÉPLACEMENTS EN PLUSIEURS TOURS :

Si l'unité a besoin de plusieurs tours pour atteindre l'emplacement, elle choisira le parcours le plus court et entreprendra son déplacement. Elle avancera à chaque tour jusqu'à ce qu'elle atteigne l'endroit voulu.

S'il devient impossible pour l'unité d'atteindre sa destination — disons, parce que l'exploration révèle que la case se trouve de l'autre côté de l'océan et que l'unité en mouvement ne peut embarquer ou peut-être parce qu'une autre unité s'est installée dans la case ciblée — l'unité s'arrête et demande de nouveaux ordres.

Vous pouvez changer les ordres d'une unité en tout temps en cliquant sur l'unité et en lui donnant de nouveaux ordres ou en cliquant sur le bouton d'action « Annuler les ordres ».

POINTS DE MOUVEMENT :

Toutes les unités mobiles possèdent un certain nombre de « Points de mouvement » (PM) qu'elles peuvent utiliser pour se déplacer à chaque tour. Une fois qu'elles ont dépensé tous leurs points , elles ne peuvent plus se déplacer avant le prochain tour. Au début de la partie, la plupart des unités terrestres possèdent 2 PM; les unités montées et les unités navales en ont plus.

DÉPENSER LES POINTS DE MOUVEMENT :

Les unités dépensent des PM pour accéder aux cases. Le terrain de la case dans laquelle une unité pénètre détermine le coût en PM du mouvement. Il n'en coûte rien pour quitter la case actuelle; le coût de PM est seulement calculé à l'arrivée sur la case.

Voir « Terrain » à la page 24 pour en savoir plus sur les coûts PM, mais en règle générale, l'accès au terrain ouvert comme la Prairie et les Plaines coûte 1 PM, et à la Forêt et la Jungle coûte 2 PM. Il en coûte également tous les PM d'une unité pour traverser une rivière (sauf si une route la traverse; voir ci-dessous).

Une unité peut toujours se déplacer d'une case s'il lui reste des PM. Quel que soit le coût relié à la case, l'unité peut accéder à cette case s'il lui reste des PM. Quand l'unité a dépensé tous ses PM, elle doit cesser de se déplacer.

ROUTES :

Les routes et les monorails magnétiques réduisent les coûts de PM d'une unité dans les territoires alliés ou neutres. Tant que l'unité se déplace d'une case comportant une route/un monorail magnétique à une autre comportant une route/ un chemin de fer, l'unité dépense une simple fraction du coût normal du mouvement. Aussi longtemps que l'unité dispose de PM, elle peut continuer de se déplacer sur la route.

RIVIÈRES ET ROUTES/MONORAILS MAGNÉTIQUES :

Vos unités peuvent traverser les rivières sur les routes/monorails magnétiques sans payer la pénalité habituelle. Sinon, l'unité doit cesser tout mouvement après avoir franchi une rivière, quel que soit le nombre PM qui lui reste.

DÉPLACEMENTS INTERDITS :

Certains types d'unités ne peuvent pas pénétrer sur certaines cases. Une unité navale ne peut pénétrer sur une case terrestre non urbaine, par exemple, et une unité terrestre ne peut pénétrer sur une case montagneuse ou une case océan. Si une unité ne peut accéder à une case, vous ne serez pas en mesure de lui ordonner de s'y rendre. Parfois, un déplacement est révélé comme étant interdit alors que l'unité se rend sur place. Le cas échéant, l'unité s'arrête quand elle découvre l'illégalité et attend de nouveaux ordres.

LIMITES D'EMPILAGE :

Rappelez-vous qu'une seule unité de combat peut terminer son tour sur une case et qu'une seule unité de non-combat peut terminer son déplacement sur une case – mais une seule unité de combat et une seule unité de non-combat peuvent terminer leur tour « empilées » sur la même case.

Une unité peut traverser une autre unité pourvu qu'elle dispose de suffisamment de points de mouvement pour exécuter le mouvement complet et n'aboutisse pas sur une autre unité du même type.

MOUVEMENT DURANT LE COMBAT

ORDRES D'ATTAQUE :

En règle générale, si vous ordonnez à une unité de se déplacer vers un espace occupé par une unité ennemie, l'unité interprète cet ordre comme des instructions d'attaquer l'unité ennemie. Si l'unité ennemie est éliminée, votre unité se positionne sur la case. Si l'unité qui se déplace est une unité de non-combat, l'unité s'arrête et demande de nouveaux ordres.

ZONES DE CONTRÔLE :

Les unités de combat installent une « Zone de contrôle » (ZDC) sur les cases qui les entourent. Quand une unité se déplace entre deux cases de la ZDC d'un ennemi, elle dépense tous ses PM.

DÉPLACEMENT NAVAL :

En règle générale, les unités navales obéissent aux mêmes règles que les unités terrestres, à ceci près qu'elles se déplacent sur l'eau plutôt que sur terre. La plupart des unités navales militaires et des unités embarquées peuvent

accéder aux cases Eaux profondes et donc, explorer la planète. Les unités navales ne peuvent pas pénétrer sur les cases de glace.

EMBARQUEMENT DES UNITÉS :

En général, vos unités terrestres ne peuvent pas traverser les cases d'eau. Cela dit, une fois que vous avez acquis la technologie « Topographie planétaire », une unité terrestre peut « embarquer » et accéder aux cases d'eaux côtières. Pour « embarquer » une unité, positionnez l'unité sur une case côtière, puis cliquez sur l'action « Embarquer ». Cette unité pourra alors traverser les cases d'eau.

Dans l'eau, l'unité embarquée est très lente et démunie. Elle est incapable de combattre et toute unité navale ennemie peut facilement la détruire. Il est donc capital que de puissantes unités navales escortent les unités terrestres embarquées.

Quand l'unité est adjacente à une case terrestre, vous pouvez cliquer sur l'action « Débarquer ». L'unité peut alors retourner à la terre ferme. Par ailleurs, vous pouvez cliquer à droite sur une case terrestre pour que l'unité débarque automatiquement.

DÉPLACEMENTS AÉROGLISSÉS :

Les unités planantes se déplacent de la même manière que les unités terrestres. Toutefois, moyennant un certain nombre de PM supplémentaires, elles peuvent traverser tous les types de terrains (à l'exception des montagnes).

DÉPLACEMENTS AÉRIENS :

Les unités de types Chasseur tactique ne possèdent pas de PM (leur capacité à se déplacer dépend de l'emplacement de leurs bases). Ces unités peuvent se trouver dans une ville ou à l'étranger, sur un transporteur naval. Lorsque vous affectez les chasseurs tactiques à une nouvelle base ou leur ordonnez d'exécuter une frappe aérienne, il vous suffit de sélectionner la base sur la carte. L'unité s'y rendra (ou y retournera en cas de frappe aérienne).

COMBAT

Le combat survient entre deux unités adverses. Une colonie peut être en guerre avec une autre colonie, ce qui engendrera un conflit entre les diverses unités coloniales. En outre, vous pouvez attaquer une unité extraterrestre (qui, elle aussi, peut vous attaquer), bien que ce type d'action puisse avoir des conséquences (voir « Extraterrestres » à la page 50). Il existe deux catégories de combat : combat rapproché et à distance.

GUERRE ET PAIX :

Il existe deux moyens de déclarer la guerre à une colonie adverse (à moins que celle-ci ne prenne les devants et ne vous déclare la guerre) :

DÉCLARATION DIPLOMATIQUE :

Vous pouvez déclarer la guerre à une colonie par le volet Diplomatie (voir « Diplomatie » à la page 80). Les hostilités commençant immédiatement, il est peut-être plus judicieux de déclarer la guerre pendant votre tour.

ATTAQUER UNE AUTRE UNITÉ :

Vous pouvez simplement ordonner à l'une de vos unités d'attaquer les unités

d'une autre colonie. Si vous n'êtes présentement pas en guerre contre la colonie que vous attaquez, une fenêtre apparaîtra et vous demandera si vous voulez déclarer la guerre à ce joueur. Si vous acceptez, l'attaque commence, si vous refusez, elle est annulée.

PÉNÉTRER DANS LE TERRITOIRE D'UNE CIVILISATION :

Pénétrer dans le territoire d'une civilisation constitue également un acte de guerre si vous ne possédez pas d'entente de « frontières ouvertes » avec cette colonie. Une fenêtre apparaîtra alors et vous demandera de confirmer votre déplacement. Si vous confirmez, la colonie adverse entrera immédiatement en guerre avec vous.

QUAND UN ENNEMI VOUS DÉCLARE LA GUERRE :

Une autre colonie peut vous déclarer la guerre à tout moment. Vous en serez alors averti au moyen d'une fenêtre de notification fort désagréable. Avec un peu de chance, vous pourrez tenter de négocier afin d'éviter le conflit, sinon vous n'aurez d'autre choix que de combattre. Voir « Diplomatie » à la page 80 pour en savoir plus

METTRE FIN A LA GUERRE :

Toute guerre prend automatiquement fin quand un belligérant a perdu sa dernière ville ou quand les combattants trouvent un terrain d'entente et mettent fin aux hostilités par la voie de la diplomatie. Vous ou votre adversaire pouvez choisir d'entamer de telles discussions. Voir « Diplomatie » à la page 80 pour en savoir plus. Les extraterrestres peuvent vous attaquer à tout moment, il est impossible de négocier avec eux et il n'y a aucun moyen de connaître leur attitude envers vous.

QUELLES UNITÉS PEUVENT COMBATTRE :

Toutes les unités militaires peuvent attaquer une unité ennemie. Les unités non militaires comme les ouvriers, les colonisateurs et les convois commerciaux ne peuvent attaquer. S'ils sont attaqués lorsqu'ils sont seuls, les ouvriers et les colonisateurs sont capturés (les colonisateurs capturés deviennent des ouvriers).

Si une unité militaire se trouve dans le rayon d'action des capacités d'attaque à distance d'une ville (voir « Combat à distance » à la page 45), celle-ci l'attaquera, et une unité peut à son tour attaquer une ville ennemie.

VALEURS DE COMBAT

Les capacités d'une unité militaire sont déterminées par ses valeurs de combat. On en dénombre quatre :

PUISSANCE D'ATTAQUE À DISTANCE :

Seules les unités capables d'engager le combat à distance possèdent cette statistique. Il s'agit de la puissance d'attaque d'une unité lorsqu'elle attaque de manière indirecte.

PORTÉE :

Seules les unités de combat à distance possèdent cette statistique. Il s'agit de la distance, en termes de cases, de laquelle l'unité de combat peut attaquer l'ennemi.

PUISSANCE DE COMBAT :

Toutes les unités militaires possèdent cette statistique. Les unités de combat rapproché utilisent leur puissance de combat lorsqu'elles attaquent ou se défendent. Les unités de combat à distance utilisent leur puissance de combat lorsqu'elles se défendent.

POINTS DE VIE :

La santé d'une unité est mesurée en « Points de vie ». Quand elles sont en parfaite santé, toutes les unités de combat disposent de 100 points de vie. Elles perdent des points de vie à mesure qu'elles sont endommagées. Si les points de vie d'une unité chutent à 0, l'unité est détruite.

COMBAT RAPPROCHÉ :

On appelle combat rapproché, toute bataille opposant une unité de combat rapproché (c.-à-d. n'importe quelle unité militaire ne possédant pas la capacité de combat à distance) à une ville ou une unité ennemie (que cette unité possède des capacités d'attaque à distance ou non).

PUISSANCE DE COMBAT :

Quand deux unités s'affrontent en combat rapproché, le résultat est déterminé par les puissances relatives des deux unités (c.-à-d. si une unité puissante affronte une unité faible, l'unité puissante infligera plus de dégâts à son ennemi, allant peut-être jusqu'à le détruire complètement.)

Cependant, de nombreux facteurs peuvent influencer sur la puissance de combat d'une unité. Une unité peut recevoir des « primes de défense » qui augmentent sa puissance de combat rapproché quand elle est attaquée pendant qu'elle occupe des forêts ou des collines ou quand elle est fortifiée. Il est également important de noter qu'une unité qui subit des dégâts peut voir sa force au combat diminuée (Voir « Primes de combat » à la page 46 pour en savoir plus).

Le Tableau des informations de combat (voir ci-dessous) vous aidera à déterminer les puissances relatives de deux unités de combat rapproché pendant votre tour.

PLUSIEURS UNITÉS AU COMBAT :

Les unités reçoivent une prime d'attaque « de flanc » de 10 % pour chaque unité adjacente à l'unité ciblée. Certaines promotions et valeurs confèrent à une unité attaquante des primes additionnelles dépassant la prime de flanc de base. Ces primes peuvent être incroyablement importantes quand un nombre suffisant d'unités sont impliquées. En règle générale, plus le nombre d'unités « qui convergent » sur l'unité ciblée est grand, meilleures sont les chances de réussir!

TABEAU DES INFORMATIONS DE COMBAT :

Quand l'une de vos unités est active, passez le pointeur au-dessus d'une unité ennemie pour afficher le « Tableau des informations de combat » et apprendre l'issue probable de tout affrontement entre les deux unités. Vous y découvrirez également la puissance de combat réel de votre unité (à gauche) et celle de votre ennemi (à droite). La case se trouvant au centre de l'écran indique la conclusion probable de l'affrontement, et les barres au centre de la case indiquent l'importance des dommages subis par chaque adversaire si le combat a lieu.

DÉCLENCHER UN COMBAT RAPPROCHÉ :

L'unité attaquante démarre le combat rapproché en tentant de se déplacer vers la case de l'ennemi. L'attaquant ne peut engager le combat rapproché que s'il accède à la case du défenseur (autrement dit, un soldat ne peut engager un combat rapproché contre un navire armé puisqu'il ne peut accéder à cet espace, sauf lorsqu'il est embarqué).

Pour ordonner à une unité active d'attaquer, cliquez à droite sur la cible. L'unité active engagera le combat.

RÉSULTAT DU COMBAT RAPPROCHÉ :

À la fin du combat rapproché, une unité (ou les deux) peuvent avoir subi des dommages et perdu des « points de vie ». Si les points de vie d'une unité chutent à 0, cette unité est détruite. Si, après les combats rapprochés, l'unité de défense a été détruite et que l'attaquant survit, l'unité attaquante accède à la case du défenseur et capture les unités non militaires de la case. Si l'unité de défense survit, elle conserve sa case et toutes les autres unités sur la case.

La plupart des unités utilisent tous leurs points de mouvement lorsqu'elles attaquent. Leur tour prend fin dès le lancement de l'attaque.

Les unités survivantes qui ont participé au combat reçoivent des « points d'expérience » (EXP), qu'elles peuvent utiliser pour accorder des promotions aux unités (voir « Vétérance » à la page 50).

COMBAT À DISTANCE :

Certaines unités comme les Rangers, les véhicules lance-missiles et les Navires armés peuvent engager le combat à distance (c'est-à-dire qu'elles tirent des missiles sur les unités ennemies) quand elles attaquent. Ces unités possèdent deux nets avantages par rapport aux unités de combat rapproché : d'abord, elles peuvent attaquer les unités ennemies qui ne leur sont pas voisines et ensuite elles ne subissent pas de dommages lorsqu'elles attaquent.

PUISSANCE D'ATTAQUE À DISTANCE :

Une unité qui engage le combat à distance possède une statistique de puissance de combat à distance. Ce nombre est comparé aux capacités de la cible afin de déterminer les conclusions de l'attaque.

Pour déterminer les effets potentiels d'une attaque à distance, avec l'unité attaquante active, positionnez le pointeur sur la cible potentielle. Le « Tableau d'information de combat » apparaît pour vous montrer les pertes (s'il y a lieu) que la cible subira à la suite d'une attaque à distance d'une unité active.

PORTÉE :

La statistique « Portée » de l'unité détermine la distance de laquelle une unité peut lancer une attaque à distance. Une distance de « 2 » signifie que la cible peut être la case voisine ou la case suivante. Une distance de « 1 » signifie que la cible doit être adjacente à l'attaquant.

CHAMP DE VISION :

En règle générale, une unité à distance doit être en mesure de « voir » sa cible pour pouvoir tirer sur elle. Une unité ne peut pas voir une cible si un obstacle se trouve entre les deux (une montagne ou une colline, par exemple, ou une case Forêt). Une unité peut toujours voir dans une case, même si elle contient un obstacle, mais elle ne peut pas voir les éléments derrière l'obstacle dans la

case. Voir « Terrain caché » sur la page 22.

ENGAGER LE COMBAT À DISTANCE :

Une fois que l'unité à distance sera active, sélectionnez la capacité d'attaque à distance et une flèche rouge s'affichera. Confirmez alors l'attaque en cliquant sur la cible.

RÉSULTATS DE COMBAT À DISTANCE :

À la fin du combat à distance, la cible peut n'avoir subi aucun dommage, quelques dommages, ou avoir été détruite. Rappelez-vous que l'unité attaquante ne subira jamais de dommages lors d'un combat à distance (sauf peut-être les unités aériennes).

Si la cible est détruite, l'unité attaquante n'accède pas automatiquement à la case désormais vacante (ce qui se produit généralement lors d'un combat rapproché), mais vous pouvez bien sûr envoyer une autre unité dans l'espace vide si vous possédez des points de mouvement.

Généralement, les unités utilisent tous leurs points de mouvement lorsqu'elles attaquent en combat rapproché. Leur tour prend fin dès le lancement de l'attaque. Toutefois, quelques unités spéciales possèdent la capacité de lancer une attaque à distance, puis de se déplacer au cours du même tour.

Les unités survivantes qui ont participé au combat reçoivent des « points d'expérience » (EXP), qu'elles peuvent utiliser pour accorder des promotions aux unités (voir « Vétérance » à la page 50).

PRIMES DE COMBAT :

Les unités reçoivent divers avantages durant le combat, certains grâce à l'emplacement de l'unité, d'autres grâce à sa position de défense, et d'autres encore grâce à diverses circonstances spéciales. Certaines primes s'adressent seulement à une unité attaquante, certaines seulement à une unité de défense et d'autres aux deux. Les primes les plus communes proviennent du terrain que l'unité occupe, et dépendent de l'état de l'unité de défense (« retranchée » ou pas).

PRIMES DE TERRAIN :

Les unités de défense obtiennent d'importantes primes quand elles occupent la forêt ou une colline. Les unités de combat rapproché attaquantes sont pénalisées si elles attaquent un ennemi de l'autre côté d'une rivière. Voir « Terrain » à la page 24 pour en savoir plus.

RETRANCHEMENT :

Nombre d'unités ont la capacité de « se retrancher ». C'est donc dire que l'unité « s'installe » et crée des ouvrages de défense dans son emplacement actuel. Cela confère à l'unité certaines primes de défense et la rend beaucoup plus difficile à tuer. Cependant, les fortifications sont strictement défensives : si l'unité se déplace ou attaque, les fortifications sont détruites.

Lorsqu'elle est fortifiée, une unité ne peut pas être activée. Elle reste inactive jusqu'à ce que vous l'activiez manuellement en cliquant sur elle.

QUELLES UNITÉS PEUVENT SE RETRANCHER :

La plupart des unités de combat rapproché et à distance peuvent se retrancher. Les unités non militaires, montées, navales, blindées et aériennes

ne peuvent se retrancher. Ces unités peuvent être « endormies », ce qui signifie qu'elles restent inactives jusqu'à ce qu'elles soient attaquées ou activées manuellement, mais qu'elles ne reçoivent pas de primes de défense.

PRIMES DE RETRANCHEMENT :

Le nombre de primes dépend de la durée pendant laquelle l'unité a été fortifiée. L'unité reçoit une prime de défense si elle est fortifiée.

L'ORDRE « ALERTE » :

L'ordre « Alerter » ressemble à « se retrancher », sauf que l'unité « s'éveille » quand elle voit une unité ennemie à proximité. L'unité éveillée conserve la prime de fortification aussi longtemps qu'elle ne se déplace pas ou n'attaque pas (alors, si vous lui ordonnez de passer de nouveau en mode alerter ou de passer son tour, elle conserve la prime).

COMBAT NAVAL :

Comme les unités terrestres, il existe des unités navales militaires et non militaires. Les ouvriers embarqués et toute unité terrestre « embarquée » sont des unités non militaires qui seront automatiquement détruites en cas d'attaque par des unités de combat navales.

Les unités navales militaires sont des unités de combat à distance. Le combat naval se termine comme le combat à distance normal.

COMBAT AVEC LES VILLES :

Les villes sont de grosses et importantes cibles et, si elles sont fortifiées et défendues par d'autres unités, elles peuvent être extrêmement difficiles à capturer. Cependant, ce faisant, vous ramasserez un imposant butin (en fait, la seule façon de vaincre une autre civilisation consiste à capturer ou à détruire toutes ses villes). Si vous faites subir ce traitement à suffisamment d'adversaires, vous pouvez remporter une imposante victoire (voir « Victoires » à la page 88).

PUISSANCE DE COMBAT DES VILLES :

Les villes possèdent une puissance de combat, tout comme les unités. La puissance de combat de la ville dépend de la taille de la ville, de son emplacement (les villes sur les collines sont plus résistantes) et si son propriétaire a construit des murs ou autres ouvrages de défense dans la ville.

La puissance de la ville représente sa puissance de combat et sa puissance de combat à distance. Durant le combat, les points de vie de la ville peuvent diminuer en raison des attaques de l'ennemi, mais ses puissances de combat et de combat à distance restent égales à sa puissance initiale — peu importe les dommages subis par la ville.

POINTS DE VIE DE LA VILLE :

Une ville en parfaite santé dispose de 100 points de vie. Plus elle subit de dommages, plus ses points de vie diminuent. Si ses points de vie de la ville atteignent 0, une unité ennemie peut capturer la ville en pénétrant dans sa case.

ATTAQUER LES VILLES AVEC DES UNITÉS DE COMBAT À DISTANCE :

Pour cibler une ville avec une unité à distance, déplacez l'unité de sorte que la ville soit dans la portée de champ de vision de l'unité, puis cliquez à droite

sur la ville. Selon la force de l'attaque, les points de vie de la ville peuvent être réduits par l'attaque. Notez qu'une attaque à distance ne peut faire baisser les PV d'une ville sous 1 : la ville doit être capturée par une unité de combat rapproché.

ATTAQUER LES VILLES PAR COMBAT RAPPROCHÉ :

Quand une unité engage un combat-mêlée avec une ville, la ville peut subir des dommages et perdre des points de vie, et l'unité de combat rapproché peut aussi subir des dommages. Quel que soit le nombre de points de vie de la ville, elle se défend toujours à sa pleine puissance de combat.

UNITÉS, GARNISON DANS LES VILLES :

Le propriétaire de la ville peut mettre en « garnison » une unité militaire à l'intérieur de la ville pour accroître ses défenses. Une partie de la puissance de combat de l'unité en garnison est ajoutée à la puissance de la ville. L'unité mise en garnison ne subit aucun dommage quand la ville est attaquée; cependant, si la ville est capturée, l'unité en garnison est détruite.

Une unité postée en ville peut attaquer les unités ennemies avoisinantes, et, s'il s'agit d'une attaque-mêlée, l'unité peut subir des dommages durant le combat, comme d'habitude.

TIR DES VILLES SUR LES ATTAQUANTS

Une ville possède une puissance de combat à distance égale à sa pleine puissance au début du combat, et a une portée de 2. Elle peut attaquer une unité ennemie dans cette portée. Notez que la puissance de combat à distance de la ville ne baisse pas à mesure que la ville subit des dommages; elle reste égale à la puissance initiale de la ville jusqu'à ce que cette dernière soit capturée.

GUÉRIR LES DOMMAGES SUBIS PAR LES VILLES :

Une ville récupère un point de dommage par tour, même durant le combat. Par conséquent, pour capturer une ville, l'attaquant doit infliger plus qu'un point de dommage par tour (et généralement beaucoup plus que cela).

CAPTURER DES VILLES :

Quand les points de vie d'une ville atteignent « 0 », une unité ennemie peut pénétrer dans la ville, quelles que soient les unités qui s'y trouvent. Le cas échéant, la ville est capturée. L'attaquant peut généralement détruire la ville ou l'ajouter à sa colonie. Quel que soit le choix, la civilisation qui perd la ville subit de lourds dommages.

ATTAQUER DES AVANT-POSTES :

Les avant-postes ne possèdent aucune capacité de vie à distance et leur puissance de combat est faible. En cas d'attaque (et de défaite), ils ne sont pas capturés, mais détruits. Les unités s'y trouvant en garnison combattront normalement.

DÉGÂTS PENDANT LE COMBAT :

Une unité en parfaite santé dispose de 100 « points de vie » (PV). Quand une unité subit des dommages durant le combat, elle perd des PV, et si elle atteint 0 PV, elle est détruite. Une unité ayant subi des dommages est plus faible qu'une unité saine, et elle est plus près de la destruction.

Dans la mesure du possible, on recommande de « retirer à tour de rôle »

du combat les unités endommagées pour leur permettre de guérir avant de retourner au front. Ce n'est évidemment pas toujours possible ou judicieux

EFFETS DES DOMMAGES :

Une unité endommagée est moins efficace quand elle attaque qu'une unité bien rétablie. Plus l'unité est endommagée, moins ses attaques (combat rapproché ou à distance) endommageront un adversaire. La formule réelle est toutefois plus complexe, mais en règle générale, les dommages infligés par une unité sont réduits de moitié du pourcentage de PV qu'elle a perdu. Autrement dit, une unité qui a perdu 50 PV (50 %) voit les dommages qu'elle inflige réduits de 25 %, et les dommages qu'une unité qui a perdu 90 PV (90 %) inflige sont réduits de 45 %.

GUÉRIR LES DOMMAGES :

Pour guérir les dommages, une unité doit demeurer inactive pendant au moins un tour. La quantité de dommages dont une unité guérit dépend de son emplacement.

GUÉRISON DES DOMMAGES DES UNITÉS NAVALES :

Les unités navales ne peuvent guérir que dans des eaux ou une ville alliée.

LE BOUTON « SE RETRANCHER JUSQU'À GUÉRISON » :

Si une unité est endommagée, le bouton « Se retrancher jusqu'à guérison » apparaît dans ses boutons d'action. Si vous cliquez sur ce bouton, l'unité se fortifie et demeure à son emplacement actuel jusqu'à ce qu'elle soit complètement guérie. Voir « Retranchement » à la page 46 pour en savoir plus sur les avantages défensifs de la fortification.

AMÉLIORATIONS

Chaque type d'unité possède une arborescence d'améliorations qui lui est propre. À mesure que vous progressez au sein des différentes affinités, vous débloquez des améliorations appartenant à cette arborescence. Une fois que vous avez sélectionné une amélioration, la puissance de combat de l'unité est boostée; vous êtes ensuite invité à choisir un ou deux avantages guerriers uniques. L'unité change aussi d'apparence pour refléter la mise en œuvre de la nouvelle amélioration. Remarque : toute amélioration activée est automatiquement appliquée aux unités actuelles et futures du même type. et ses effets se cumulent avec les améliorations précédentes.

Les améliorations sont réparties par paliers. Vous devez choisir une amélioration appartenant à un palier avant de pouvoir en choisir une du palier suivant. Vous n'avez accès aux améliorations qu'après avoir satisfait aux conditions relatives à leur niveau d'affinité. Lorsque vous sélectionnez une amélioration, vous êtes invité à choisir un ou deux avantages guerriers uniques. Une fois votre choix effectué, l'unité change d'apparence et bénéficie dudit avantage jusqu'à la fin de la partie. Vous ne pouvez choisir qu'une seule amélioration par colonie.

POINTS D'EXPÉRIENCE ET VÉTÉRANCE :

Toute unité qui survit au combat obtient des « points d'expérience » (EXP). Une fois que l'unité a acquis suffisamment d'EXP, vous pouvez les utiliser afin d'acquérir de la « vétérance » pour cette unité (c.-à-d. de légers avantages qui s'appliquent uniquement à cette unité).

VÉTÉRANCE :

Toute unité gagne de l'expérience lorsqu'elle participe à une bataille. Une fois qu'elle a amassé un certain nombre de points, cette unité « monte en niveau ». Lorsque l'unité atteint un niveau supérieur, vous pouvez choisir de soigner instantanément une partie des dégâts qu'elle a subis, ou augmenter sa puissance de combat de manière permanente (selon le type d'unité, soit en puissance de combat, soit en puissance de combat à distance). L'attribution de faibles avantages aux unités individuelles lors de l'obtention d'expérience est automatique, mais c'est à vous de faire un choix lorsque vous y serez invité.

ACQUÉRIR DES EXP PAR LE COMBAT :

Une unité obtient des EXP quand elle survit à une ronde de combat. Il n'est pas nécessaire que l'unité remporte le combat ou détruise l'ennemi pour obtenir l'expérience; celle s'accumule à chaque ronde durant laquelle l'unité résiste.

La quantité d'EXP que l'unité obtient dépend des circonstances du combat. En règle générale, les unités obtiennent plus d'EXP pour une attaque que pour une défense, et davantage pour engager un combat-mêlée que pour d'autres types de combats.

DÉPENSER DES EXP :

Le bouton « Promouvoir unité » s'affiche chaque fois que l'unité « vétéran » est active. Cliquez sur ce bouton pour afficher une liste d'avantages de vétéran compatibles avec l'unité. Choisissez-en un, puis cliquez dessus. Les EXP sont dépensés et l'avantage est automatiquement appliqué à l'unité. Tout EXP disponible pour la vétéran doit être dépensé avant la fin du tour.

EXTRATERRESTRES

Dès votre arrivée, vous remarquerez que la planète grouille d'étranges créatures. Ces extraterrestres vous mettront des bâtons dans les roues tout au long de la partie. Leurs nids se construisent sur des ressources stratégiques de Xénomasse que vous pouvez utiliser de diverses manières au milieu et vers la fin du jeu.

La plupart des extraterrestres apparaissent non loin de leurs nids et sillonnent la carte. Ils entraveront le bon déroulement de vos activités et attaqueront parfois (ou souvent) vos unités, avant-postes et villes. Plus votre colonie se développe, moins les extraterrestres vous poseront de problèmes, mais au début du jeu, ils peuvent représenter une grande menace.

UNITÉ EXTRATERRESTRE :

Les extraterrestres sont divisés en deux classes : standard et colossal. Les extraterrestres standard sont des unités militaires terrestres de combat rapproché et à distance. Ils sont générés dans des nids et peuvent se montrer hostiles envers le joueur. Les nids extraterrestres se trouvent sur des cases qui recèlent la ressource Xénomasse et qui n'ont pas été améliorées.

Contrairement à leurs homologues standard, les extraterrestres colossaux ne possèdent pas de nids et apparaissent sous terre ou sous la mer. Comme leur nom l'indique, ces créatures sont particulièrement imposantes (il s'agit peut-être des unités les plus imposantes que vous rencontrerez) et s'avèreront particulièrement redoutables.

Les extraterrestres standard peuvent être hostiles ou amicaux. Quant aux

entités colossales, leur attitude envers les humains est ambivalente, mais en raison de leur taille, les vers de siège pillent les cases sur lesquelles ils se déplacent.

HOSTILITÉ EXTRATERRESTRE :

Si vous éliminez systématiquement tous les extraterrestres, ils apparaîtront plus fréquemment et deviendront plus agressifs. Attention : les actions des autres joueurs influent sur le niveau d'hostilité des extraterrestres envers tous les joueurs.

L'« attitude » des unités extraterrestres est indiquée par la couleur de leur icône (vert = neutre, rouge = hostile). Bien que les extraterrestres n'attaquent que si vos unités s'approchent de leurs nids, ils peuvent également pénétrer sur votre territoire et entraver votre progression en occupant des cases importantes aux moments les plus inopportuns. Lorsque les extraterrestres deviennent hostiles, ils cherchent activement vos unités et vos avant-postes pour les attaquer.

ESPÈCES :

SCARABÉE LOUP

Type : Combat rapproché

INSECTE RAPTOR

Type : Monté

MANTICORE

Type : À distance

DRAGON DES MERS

Type : Combat rapproché naval

DRONE

Type : Combat rapproché planant

KRAKEN

Type : Combat rapproché naval colossal

VER DE SIÈGE

Type : Combat rapproché colossal

NIDS :

La plupart des extraterrestres naissent dans des « nids » qui se trouvent sur des cases recélant la ressource Xénomasse et non améliorées. Ces nids génèrent de nouvelles unités extraterrestres à intervalle régulier. Le seul moyen d'empêcher la naissance de nouvelles créatures est de localiser le nid et de le détruire. Les nids étant généralement protégés par au moins une unité extraterrestre, ils ne sont pas faciles à capturer.

RÉCOMPENSE POUR AVOIR DÉTRUIT UN NID :

Une colonie gagnera de l'énergie pour avoir éliminé un nid extraterrestre (qui, du coup, ne pourra plus générer d'unités extraterrestres).

NOUVEAUX NIDS :

Les nids peuvent apparaître dans des zones neutres riches en Xénomasse. Si vous souhaitez éviter la prolifération de ces nids, agrandissez votre territoire pour qu'il englobe tout emplacement de nids potentiel.

LIMITES RELATIVES AUX POINTS D'EXPÉRIENCE :

Vos unités gagnent des points d'expérience lorsqu'elles affrontent des unités extraterrestres. Cependant, vos unités ne peuvent pas obtenir d'expérience de manière illimitée.

LA FIN DES EXTRATERRESTRES :

Les extraterrestres peuvent rester dans le jeu jusqu'à la fin de la partie. Toutefois, à mesure que vous vous implantez aux quatre coins de la carte, le nombre de nids diminuera. Si le monde entier est occupé, les extraterrestres disparaîtront.

AVANT-POSTES ET VILLES

Le succès de votre civilisation dépend en grande partie de vos villes. C'est là que vous construirez vos unités, bâtiments et merveilles ou que vous effectuerez des recherches technologiques, générerez des revenus et agrandirez votre colonie. Il est impossible de remporter la victoire sans villes sécurisées et situées judicieusement.

AVANT-POSTES :

Installation de faible superficie construite par l'unité colonisateur, l'avant-poste permet d'acquérir un territoire, mais ne possède pas les avantages d'une ville en bonne et due forme. Ainsi, il est impossible d'y produire des bâtiments, des unités militaires et des merveilles. En outre, les avant-postes ne peuvent pas bombarder les unités ennemies. Cette structure est relativement faible, mais après culture, elle peut se développer et devenir une ville à part entière.

La seule exception à cette règle est votre capitale (c.-à-d. la première ville que vous construisez au début du jeu). En effet, cette ville est déjà complète lorsque vous la fondez; toute création ultérieure génère des avant-postes.

FONDER UN AVANT-POSTE :

Établir un avant-poste est la seule action créatrice qu'une unité colonisateur peut réaliser. Toute construction d'un avant-poste élimine le colonisateur.

Vous devez respecter une distance minimum entre chaque site que vous aménagez. Toutefois, cette distance est réduite à quatre cases pour les avant-postes. Ceux-ci peuvent ainsi se développer pour devenir des villes, sans être gênés par les avant-postes rivaux, mais suffisamment proches pour empiéter partiellement sur les cases exploitables de la ville rivale.

Une fois établi, l'avant-poste débute avec une seule case de territoire, sélectionnée à partir de n'importe quelle case adjacente libre et considérée comme étant la plus riche. Lorsqu'elle est annexée, cette case est exploitée par l'avant-poste, mais il est important de noter que le territoire qui dépend de l'avant-poste ne peut pas s'étendre comme celui d'une ville.

OÙ CONSTRUIRE DES AVANT-POSTES :

Avec un peu de chance, vos avant-postes deviendront des villes, il est donc primordial de savoir où les positionner sur la carte. Idéalement, les villes sont construites dans des zones riches en nourriture et en productions diverses, avec un accès facile aux ressources. Il est généralement conseillé de construire une ville sur une case rivièrnière ou côtière. En outre, les villes aménagées sur les collines gagnent une prime de défense qui les rendent plus difficiles à capturer.

TERRITOIRE DE L'AVANT-POSTE :

Le territoire d'un avant-poste, autre que le territoire annexé par une ville, est assujéti à des restrictions. Bien qu'il soit possible d'y apporter des modifications par l'intermédiaire de la diplomatie, les règles sont les suivantes :

Les avant-postes disposent de droits exclusifs sur l'aménagement des cases appartenant à leur territoire et sur la production de ces cases, mais le territoire d'un avant-poste ne limite pas les déplacements des unités militaires ennemies s'y trouvant. Les unités militaires neutres ou ennemis peuvent librement pénétrer sur le territoire d'un avant-poste, bien qu'une telle incursion puisse entraîner des répercussions diplomatiques si le propriétaire de l'avant-poste considère qu'il s'agit là d'un affront.

Une fois que l'avant-poste se transforme en une ville, son territoire est intégralement annexé et aucune unité militaire d'une colonie adverse n'a le droit de le traverser (hormis dans les cas d'accord de frontières ouvertes ou pendant un conflit).

TRANSFORMER UN AVANT-POSTE EN VILLE :

Depuis la case où il est aménagé, l'avant-poste annexe petit à petit les cinq cases adjacentes (à condition qu'elles ne soient pas déjà annexées). Ce processus se déroule automatiquement et à un taux de croissance minimum (similaire à l'expansion territoriale engendrée par la production de culture d'une ville). Il est toutefois possible d'accélérer la croissance d'un avant-poste :

En développant des valeurs qui améliorent le taux de croissance passif

En choisissant pendant l'« Implantation » une option qui optimise le taux de croissance

En établissant une route commerciale entre une ville alliée et l'avant-poste

Quant un avant-poste est prêt à annexer une nouvelle case, il sélectionne automatiquement la case dont l'exploitation générera le plus de ressources. Lorsqu'un avant-poste a annexé sa dernière case, il se transforme immédiatement en ville et dispose alors de tous les avantages du système urbain.

L'ÉCRAN VILLE :

Une fois que votre avant-poste est devenu une ville, vous pourrez en gérer les affaires depuis l'écran Ville auquel vous pouvez accéder en cliquant sur la bannière d'une ville sur la carte principale. Cet écran permet de « peaufiner » votre contrôle de chaque ville. Il contient les éléments suivants :

VOS CITOYENS AU TRAVAIL :

Le centre de l'écran Ville affiche la carte des alentours de votre ville. Les frontières de votre ville sont affichées et vous pouvez voir les cases sur lesquelles vos citoyens « travaillent » (les cases comportant des « icônes » de citoyens vertes). Les cases dans lesquelles ils pourraient travailler apparaissent sous forme d'icônes de citoyens noirs, alors que les cases exploitées par une autre ville sont accompagnées d'une icône de double-flèche.

« VERROUILLER » UN CITOYEN DANS UNE CASE

En cliquant sur une case (non exploitée), vous pouvez commander à un citoyen

d'en exploiter les ressources. Si un citoyen sans emploi est disponible, ce citoyen commence à travailler dans cette case. Sinon, la ville choisit un citoyen d'une autre case et l'affecte à la case. Un symbole de cadenas apparaîtra dans l'icône pour indiquer que la ville exploitera toujours cette case, jusqu'à ce que vous lui commandiez de cesser (en cliquant sur elle de nouveau).

INTERROMPRE L'EXPLOITATION D'UNE CASE

Si vous cliquez sur une case exploitée (avec une icône verte accompagnée d'une personne ou d'un cadenas), le citoyen cesse de travailler dans cette case. Il devient alors « sans emploi » et apparaît dans la Liste des citoyens sans emploi (page qui suit). Vous pouvez cliquer sur un citoyen sans emploi de la liste pour lui ordonner de retourner au travail dans une case sur la carte (si l'une d'elles peut être exploitée).

GESTION DE LA VILLE :

Ce volet indique la quantité de nourriture, de production, d'or, de science et de culture que la ville génère. Positionnez le pointeur au-dessus d'une entrée pour en connaître les détails. Vous pouvez également cliquer sur l'icône d'une des entrées pour que la ville se concentre sur ce type de production, ou choisir d'utiliser les paramètres par défaut (production équilibrée) en cliquant sur le bouton de réinitialisation.

Cet espace affiche également la densité actuelle de votre ville et le nombre de tours nécessaire avant que votre population n'augmente (en fonction du taux actuel de rations alimentaires).

BANNIÈRE DE LA VILLE :

La bannière de la ville indique le nom de la ville, sa puissance de combat (juste au-dessus), ainsi que le nombre de tours nécessaires pour que le territoire de la ville s'agrandisse (calculé en fonction de la production actuelle de culture).

Remarquez les flèches sur les bords gauche et droit de la bannière. Cliquez sur celles-ci pour fermer l'écran Ville de cette ville et passer à un autre. Vous pouvez parcourir toutes les villes de la partie au moyen de ces flèches.

GESTION DE LA PRODUCTION :

Ce volet indique l'élément (unité, bâtiment, merveille ou projet) en cours de construction ainsi que le nombre de tours nécessaires pour achever les travaux. Cliquez sur « Modifier construction » pour ordonner à la ville de cesser la production de l'élément actuel et de passer à un autre. Le menu de construction s'affiche pour que vous puissiez sélectionner un nouveau projet.

Cliquez sur « Acheter » pour ordonner à la ville d'acheter un élément. Le menu approprié s'affiche, cliquez alors sur un élément pour l'acheter. Remarque : la ville n'achète pas l'élément en cours de construction. Une fois l'achat réalisé, la ville continue la construction de l'élément (à moins qu'elle ne puisse pas).

BÂTIMENTS URBAINS ET MERVEILLES :

Cliquez sur « Montrer » dans le coin inférieur gauche de l'écran Ville pour ouvrir une fenêtre affichant toutes les merveilles et tous les bâtiments construits au sein de la ville. Positionnez le curseur sur l'un des éléments (merveille ou bâtiment) pour en apprendre les effets.

FILE D'ATTENTE DE PRODUCTION :

Cliquez sur « Activer » dans le coin inférieur gauche de l'écran Ville pour ouvrir

la fenêtre de file d'attente de production. Vous y trouverez l'élément en cours de construction au sein de la ville ainsi que tous éléments futurs affichés dans leur ordre de sélection.

Pour ajouter un élément à la file d'attente, vérifiez que le bouton « Activer » est sélectionné, puis cliquez sur le bouton se trouvant dans l'espace de gestion de production (qui affiche « Ajouter à la file d'attente ») et sélectionnez le nouvel élément que vous souhaitez construire dans cette ville. Vous pouvez sélectionner jusqu'à six éléments, mais ils seront ajoutés dans l'ordre de sélection.

ACHETER UNE CASE :

L'écran de la ville affiche toutes les cases que vous pouvez acheter, ainsi que leur prix. Vous pourrez ainsi acquérir une case lorsque vous en aurez les moyens. Cliquez simplement sur l'icône pour ajouter la case au territoire de votre ville (le coût de la case sera automatiquement déduit de votre total).

REVENIR À LA CARTE :

Ce bouton permet de fermer l'écran de la ville et de revenir à la carte principale.

UNITÉS DANS LES VILLES

UNITÉS DE COMBAT :

Une seule unité de combat peut occuper une ville à la fois. Cette unité militaire se met en « garnison » dans la ville et lui confère une prime de défense. D'autres unités militaires peuvent traverser la ville, mais elles ne peuvent pas y terminer leur tour (alors, si vous bâtissez une unité de combat dans une ville ayant une garnison, vous devez déplacer l'une des deux unités avant de terminer votre tour).

Une unité de combat de chaque type (terrestre et navale) peut terminer son tour dans la ville. Remarque : À moins d'être affectées à un transporteur naval, les unités aériennes doivent être basées dans une ville (il ne peut donc y avoir qu'une seule unité aérienne par ville).

UNITÉS DE NON-COMBAT

Une seule unité de non-combat (ouvrier ou colonisateur) peut occuper une ville à la fois. Les autres peuvent traverser la ville, mais non y terminer leur tour. Par conséquent, une ville peut compter au plus deux unités dans la ville à la fin d'un tour : une unité de combat et une unité de non-combat. Cette règle ne s'applique pas aux unités commerciales.

CONSTRUCTION DANS LES VILLES

Vous pouvez construire des bâtiments, des merveilles ou des unités dans une ville. Un seul élément peut être construit à la fois. Quand une construction est terminée, le message « Choose Production » apparaît; cliquez sur ce message pour accéder au menu de construction urbaine et choisissez l'élément suivant à construire.

MENU DE CONSTRUCTION URBAINE :

Le menu Bâtir dans la ville affiche toutes les unités, tous les bâtiments et

toutes les merveilles que vous pouvez construire dans cette ville, à ce moment précis. Chaque entrée indique le nombre de tours nécessaires pour terminer la construction. Si une entrée est grisée, vous ne pouvez pas actuellement construire l'élément. Passez le pointeur sur une entrée pour voir ce qui vous manque.

CHANGER LA CONSTRUCTION :

Pour changer ce qu'une ville construit, rendez-vous à l'écran Ville (voir ci-dessus). La production courante de l'élément original n'est pas transférée au nouvel élément; cependant, elle demeure « dans les livres » un certain temps et, si vous commandez plus tard à cette ville de reprendre la construction de l'élément original, une partie ou la totalité de la production antérieure sera peut-être appliquée au nouvel élément. Plus vous attendez, plus vous perdez de production.

CONSTRUCTION DES UNITÉS :

Vous pouvez bâtir le nombre d'unités voulu dans une ville (pourvu que vous disposiez des ressources nécessaires et que l'unité ne soit pas devenue périmée). Comme vous pouvez compter seulement une unité de combat et une unité de non-combat dans une ville, vous devrez peut-être déplacer l'unité nouvellement construite de la ville immédiatement après sa construction.

Voir « Unités » à la page 31 pour en savoir plus

CONSTRUCTION DES BÂTIMENTS :

Un seul bâtiment de chaque type peut être construit dans une ville : une ville ne peut posséder de bâtiments en double. Une fois que vous avez construit un bâtiment, celui-ci disparaît du menu de construction de cette ville (vous pouvez évidemment construire le même bâtiment dans une autre ville).

Voir « Bâtiments » à la page 59 pour en savoir plus

CONSTRUIRE DES MERVEILLES :

Il existe deux types de merveilles dans Beyond Earth : Les merveilles illustres et les projets. Il n'est possible de bâtir qu'une seule merveille de chaque type : si une colonie en a construit une, les autres joueurs n'y auront plus accès, et cette merveille disparaîtra du menu de construction urbaine.

Si une autre colonie termine la construction d'une merveille que vous étiez en train d'ériger, vous recevrez une prime d'énergie en compensation, et vous serez contraint de construire un autre édifice.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Merveilles » à la page 96.

EXPLOITER LA TERRE

Les villes prospèrent grâce aux terres environnantes. Leurs citoyens « exploitent » la terre et réunissent la nourriture, l'énergie, la production et la science générées par les cases. Les citoyens peuvent exploiter les ressources des cases se trouvant au sein de votre territoire, à une distance de trois cases de la ville. Une seule ville peut exploiter une case, même si celle-ci se trouve à distance de deux cases d'autres villes.

AFFECTER LES CITOYENS AUX TERRES :

À mesure que votre ville prendra de l'expansion, elle affectera

automatiquement ses citoyens aux terres avoisinantes. Elle cherche à procurer une quantité équilibrée de nourriture, de production et de richesse. Vous pouvez commander aux citoyens d'une ville de travailler dans d'autres cases – par exemple, si vous voulez qu'une certaine ville s'emploie à générer de la richesse ou de la production. Voir « L'écran Ville » à la page 53.

AMÉLIORER LES TERRES :

Alors que certaines cases produisent naturellement de bonnes quantités de nourriture, énergie et ainsi de suite, bon nombre peuvent être « améliorées » pour produire davantage et ainsi accroître la croissance, la richesse, la productivité ou la science d'une ville. Vous devez bâtir des « ouvriers » pour améliorer les terres. Quand vous possédez un ouvrier, vous pouvez lui ordonner de construire des aménagements – comme des fermes, des mines, des écoles et ainsi de suite – qui rendront les terres autour de vos villes beaucoup plus productives. Voir « Ouvrier et aménagements » à la page 70 pour en savoir plus.

COMBAT DE VILLE

Les villes peuvent être attaquées et capturées par des unités ennemies. Chaque ville dispose d'une statistique « Puissance de combat » déterminée par l'emplacement et la taille de la ville, si des unités militaires sont en « garnison » dans cette ville, et si des bâtiments de défense comme des murs y ont été construits. Plus la valeur défensive d'une ville est élevée, plus il est difficile de la capturer. À moins que la ville ne soit extrêmement faible ou que l'unité qui attaque ne soit extrêmement puissante, plusieurs unités devront mettre plusieurs tours pour capturer une ville.

Voir « Combat » à la page 42 en savoir plus sur l'art de la guerre en général.

ATTAQUER UNE VILLE :

Pour attaquer une ville ennemie, commandez à votre unité de combat rapproché de pénétrer dans la case de la ville. Une ronde de combat s'ensuivra et l'unité et la ville subiront des dommages. Si les points de vie de votre unité sont réduits à zéro, celle-ci est détruite. Si les points de vie de la ville sont réduits à zéro, votre unité capture la ville.

ATTAQUER AVEC DES UNITÉS DE COMBAT À DISTANCE :

Même si vous pouvez attaquer une ville et l'affaiblir avec des unités de combat à distance, vous ne pouvez capturer la ville avec une unité à distance; vous devez faire pénétrer une unité de combat rapproché dans la ville pour la capturer. De même, les unités navales et aériennes ne peuvent pas capturer une ville, mais elles peuvent en anéantir les défenses.

DÉFENDRE UNE VILLE

Différentes actions vous sont proposées pour améliorer les défenses d'une ville. Vous pouvez mettre une puissante unité en « garnison » dans la ville. Une unité de combat rapproché augmente considérablement la puissance de défense d'une ville, et une unité à distance peut tirer sur les unités ennemies à proximité.

Vous pouvez aussi construire des bâtiments (tels que des batteries de missiles) et des aménagements (telles qu'un dôme) qui optimiseront les défenses de la ville. Une ville construite sur une colline obtient également des primes de défense.

Toutefois, quelle que soit la puissance d'une ville, il est très important de posséder des unités à l'extérieur de la ville pour supporter cette dernière, pour blesser les unités qui attaquent et les empêcher d'encercler la ville et de recevoir d'énormes primes d'attaque de flanc contre elle.

CONQUÉRIR UNE VILLE :

Quand votre unité pénètre dans une ville ennemie, trois choix s'offrent à vous : vous pouvez détruire la ville, vous pouvez l'annexer à votre empire ou vous pouvez la transformer en état-pantin. Chaque choix comporte ses propres avantages et coûts.

DÉTRUIRE LA VILLE :

Si vous détruisez la ville, elle disparaît... à tout jamais. Tous ses bâtiments, ses merveilles et ses citoyens sont anéantis. Il existe certes de bonnes raisons pour détruire une ville, surtout en ce qui concerne le bonheur de votre population (voir ci-dessous), mais ce comportement extrême entraîne d'importantes conséquences sur le plan diplomatique (c.-à-d. d'autres civilisations et villes-états peuvent être moins enclines à former des alliances avec vous si elles croient que vous êtes un maniaque sanguinaire). Vous pouvez détruire la ville immédiatement après l'avoir capturée ou à tout moment par la suite. Remarque : vous ne pouvez pas détruire une station ou la capitale d'une autre colonie.

ANNEXER LA VILLE :

Si vous annexe la ville, vous l'intégrez à votre empire. Vous contrôlez complètement la ville, comme si vous l'aviez construite vous-même. Le seul inconvénient de l'annexion réside dans le fait que vos citoyens deviennent très malheureux et que vous devez construire des bâtiments de santé (par ex : le pharma-laboratoire) ou des merveilles (par ex : Prométhéen) ou vous relier à des ressources pour apaiser leur extrême mécontentement. Annexer un trop grand nombre de villes trop rapidement peut engendrer des problèmes.

Voir « Santé » à la page 78 pour en savoir plus.

TRANSFORMER LA VILLE EN PANTIN :

Si vous faites de la ville conquise un pantin, vous recevez les bienfaits de la recherche de la ville ainsi que de sa production de richesse, mais vos citoyens sont beaucoup moins malheureux. Cependant, vous ne contrôlez pas la production de la ville. Cette dernière construit les bâtiments de son choix et ne crée aucune nouvelle unité ou merveille. Vous devez donc fournir des unités militaires pour la défendre et, si vous voulez augmenter l'efficacité de la ville, vous devez commander aux ouvriers de votre colonie d'améliorer ses terres.

Vous pouvez annexer une ville-pantin en tout temps. Il suffit de cliquer sur la bannière de la ville et de sélectionner « Annexer la ville ».

LOI MARTIALE :

La loi martiale est automatiquement imposée après toute conquête, que le joueur choisisse d'annexer la ville ou d'en faire une ville-pantin. Tant que la loi martiale est en vigueur, la production de la ville est grandement ralentie, il est impossible d'y acheter ou d'y modifier des cases et les attaques à distance sont interdites.

La loi martiale est levée après un nombre défini de tours (déterminé par une

valeur minimale à laquelle est ajouté le nombre d'habitants).

RÉSISTANCE :

La résistance se manifeste quand vous choisissez d'annexer une ville conquise. Quand la résistance est active, la ville génère un taux élevé de « santé négative » qui affecte toute la colonie.

Tout comme avec la loi martiale, la résistance prend fin après un nombre défini de tours (déterminé uniquement par le nombre d'habitants).

La résistance peut avoir lieu en même temps que la loi martiale si le joueur conquiert une ville et choisit de l'annexer soit immédiatement soit au cours de n'importe quel tour ultérieur pendant lequel les effets de la loi martiale sont toujours actifs.

BÂTIMENTS

Une ville n'est pas qu'un simple regroupement de maisons. On y trouve des complexes, des cliniques, des labos, des dépôts, des réacteurs et des merveilles. Les bâtiments représentent les aménagements et les aménagements que vous effectuez dans une ville. Les bâtiments peuvent accroître le taux de croissance de la ville, accélérer la production, accroître la science d'une ville, améliorer ses défenses et plein d'autres bonnes choses. Voir « Liste des bâtiments » à la page 60 ou la section « Bâtiments » de la Civilopedia pour en savoir plus.

Une ville qui ne compte aucun bâtiment est passablement faible et primitive et le demeurera probablement, alors qu'une ville qui comprend un grand nombre de bâtiments peut en venir à dominer le monde.

COMMENT CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS :

Quand une ville est prête à entreprendre une construction, le menu « Production » de la ville apparaît. Si un bâtiment peut être construit, il figurera dans ce menu. Cliquez sur le bâtiment pour commander à la ville d'en entreprendre la construction.

Changer la construction et acheter des bâtiments :

Vous pouvez changer les ordres de construction d'une ville à l'écran Ville. Vous pouvez aussi dépenser de l'or pour acheter un bâtiment à cet écran. Voir « L'écran Ville » à la page 43 pour en savoir plus.

BÂTIMENT PRÉALABLE :

À la seule exception de la clinique et de la relique de la Terre ancestrale, (pour lesquelles vous possédez déjà tout ce dont vous avez besoin), vous devez avoir acquis une technologie particulière pour construire un bâtiment. Par exemple, vous devez apprendre « Grille de défense » avant de pouvoir bâtir un périmètre de défense.

Certains bâtiments comportent aussi des préalables de ressource – par exemple, une ville doit posséder une source améliorée de xénomasse pour construire une xénopépinière ou une source améliorée de pétrole pour construire une usine de pétrochimie.

ENTRETIEN DES BÂTIMENTS :

Certains bâtiments ont un inconvénient : il faut dépenser 1 unité d'énergie pour les entretenir. La somme totale est déduite de votre trésorerie à chaque tour. Voir « Énergie » à la page 76 pour en savoir plus.

QUARTIERS GÉNÉRAUX :

Votre quartier général est un édifice spécial. En partie bâtiment, en partie merveille, le quartier général apparaît automatiquement dans la première ville que vous construisez, ce qui fait de celle-ci la capitale de votre colonie. Si votre capitale est capturée, votre quartier général est automatiquement reconstruit dans une autre ville, ce qui fait de cette ville votre nouvelle capitale. Si vous reprenez par la suite votre capitale originale, le quartier général revient à son emplacement d'origine.

Le quartier général procure une petite quantité de production, de science, d'énergie et de culture à votre colonie et optimise également les défenses de votre ville.

Si vous reliez d'autres villes à la capitale par route, vous créerez des connexions interurbaines qui généreront des revenus supplémentaires.

BÂTIMENTS DANS LES VILLES CAPTURÉES :

Si une ville est capturée, ses bâtiments le seront également (à moins que l'envahisseur ne décide de les détruire). La culture de la ville et les bâtiments militaires (périmètre défensif, réserve extra-terrestre, etc.) sont systématiquement démolis lors de la capture d'une ville. Tous les autres bâtiments ont une probabilité de 66 % d'être capturés tels quels et de rester en jeu sous votre contrôle.

LISTE DES BÂTIMENTS

RELIQUE DE LA TERRE ANCESTRALE

Technologie : Habitation

CLINIQUE

Technologie : Habitation

ENTREPÔT DE MARCHANDISES

Technologie : Pionnier

RECYCLEUR

Technologie : Chimie

LABORATOIRE

Technologie : Chimie

VIVARIUM

Technologie : Écologie

CYTOPÉPINIÈRE

Technologie : Génétique

CENTRE DE RÉPARATION

Technologie : Ingénierie

PHARMA-LABORATOIRE

Technologie : Génétique

OBSERVATOIRE

Technologie : Physique

RÉACTEUR À THORIUM

Technologie : Ingénierie

BARRIÈRE ULTRASONIQUE

Technologie : Écologie

RÉSERVE EXTRATERRESTRE

Technologie : Formes de vie extraterrestres

BATTERIE DE MISSILES

Technologie : Balistique

COMPLEXE DE LANCEMENT

Technologie : Physique

RAFFINERIE D'EAU

Technologie : Biochimie

DÉFENSES

Technologie : Grille de défense

USINE PÉTROCHIMIQUE

Technologie : Biochimie

XÉNOPÉPINIÈRE

Technologie : Sciences extraterrestres

RÉSEAU

Technologie : Informatique

CENTRE D'INFORMATIONS

Technologie : Communications

USINE DE XÉNOCARBURANT

Technologie : Sciences extraterrestres

JARDIN GÉNIQUE

Technologie : Conception génétique

USINE DE CLONAGE

Technologie : Conception génétique

AUTO-USINE

Technologie : Robotique

USINE DE BIOCARBURANT

Technologie : Biologie

HOLOSALLE

Technologie : Cognition

DIGESTEUR DE MASSES
Technologie : Matière organique

NEUROLAB
Technologie : Cognition

PUITS DE GAÏA
Technologie : Terraformation

LABORATOIRE DE BIONIQUE
Technologie : Bionique

LABO-SERRE
Technologie : Biologie

BIO-USINE
Technologie : Matière organique

XÉNOSANCTUAIRE
Technologie : Éthique extraterrestre

CENTRE DE COMMANDEMENT
Technologie : Communications

BERCEAU LEC
Technologie : Intelligence artificielle

FONDERIE D'ALLIAGES
Technologie : Fabrication

INSTITUT
Technologie : Bionique

FORGE GÉNIQUE
Technologie : Transgénique

CABINET DE CHIRURGIE OPTIQUE
Technologie : Mécatronique

USINE LEV
Technologie : Mécatronique

BANQUE NODULAIRE
Technologie : Cybernétique

IMPRIMANTE D'ORGANES
Technologie : Synergétique

ARCHE DE LA TERRE ANCESTRALE
Technologie : Dynamique sociale

FORGE MOLÉCULAIRE
Technologie : Ingénierie biologique

DISTILLERIE DE SOMA
Technologie : Dynamique sociale

NANOPÂTURAGE

Technologie : Nanotechnologie

JARDIN DES PROGÉNITEURS

Technologie : Évolution artificielle

MINE MICROBIENNE

Technologie : Synergétique

CIVIL CRECHE

Technologie : Dynamique sociale

LETNAM

Technologie : Théorie des champs

HYPERCOEUR

Technologie : Hyperinformatique

AÉROGRUE

Technologie : Astrodynamique

FOURNEAU À BIOVERRE

Technologie : Ingénierie biologique

PUITS DE FORAGE

Technologie : Ingénierie planétaire

RÉACTEUR DE ZONE

Technologie : Théorie des champs

NÉOPLANÉTARIUM

Technologie : Astrodynamique

CLINIQUE D'AUGMENTATION

Technologie : Optimisation

CENTRE SPIRITUEL

Technologie : Éthique extraterrestre

NOURRITURE

Une quantité pléthorique de nourriture est le facteur qui jouera le rôle le plus important dans le succès et la survie de toute colonie, passée ou future. Une fois que vos réserves de nourriture sont en surplus, tout est possible!

VILLES ET NOURRITURE :

Une ville a besoin de 2 Nourriture par citoyen (également appelé « population ») par tour pour éviter la famine.

Une ville acquiert la nourriture (de même que la production et l'énergie) en envoyant ses citoyens « exploiter » les terres avoisinantes de la ville. La ville peut exploiter toute case se trouvant à trois espaces de la ville qui se trouve aussi à l'intérieur des frontières de la civilisation, pourvu qu'elle ne soit pas aussi exploitée par une autre ville.

Sans aucune intervention de votre part, la ville affectera autant de citoyens que

nécessaire pour acquérir sa nourriture. Si la nourriture n'est pas suffisamment abondante, la ville crie famine et perd des citoyens jusqu'à ce qu'elle puisse faire face à ses besoins.

AFFECTER MANUELLEMENT LES CITOYENS AUX TERRES :

Vous pouvez affecter manuellement les citoyens d'une ville à des cases particulières, par exemple, pour exiger que la ville concentre ses efforts sur la croissance ou la production ou l'énergie. Voir « L'écran Ville » à la page 53 pour en savoir plus.

OBTENIR PLUS DE NOURRITURE :

Certaines cases procurent plus de nourriture que d'autres, et les villes à proximité d'une ou de plusieurs de ces cases croîtront plus rapidement. De plus, les ouvriers peuvent « améliorer » de nombreuses cases avec fermes, augmentant ainsi leur production de nourriture.

RESSOURCES PRIMES :

Certaines cases avec des ressources « de base » fournissent de la nourriture supplémentaire lorsque l'ouvrier construit l'aménagement approprié à la ressource en question (par exemple fruits ou algues). Veuillez consulter « Ouvriers et aménagements » à la page 70 et « Ressources » à la page 28 pour plus de détails.

BÂTIMENTS, MERVEILLES ET VALEURS :

Certains bâtiments, merveilles et valeurs influent sur la quantité de nourriture qu'une ville produit ou la quantité dont elle a besoin dans ses « réserves » pour se développer.

CROISSANCE DE VILLE :

À chaque tour, les citoyens d'une ville amassent une certaine quantité de nourriture de ses terres avoisinantes et de diverses autres sources, tel que décrit ci-dessus. Les citoyens de la ville ont ,les premiers ,accès à cette nourriture et consomment 2 Nourriture par point de population (par conséquent, une ville avec une population de 7 consomme 14 Nourriture par tour). La nourriture en surplus est placée dans ce qu'on appelle les « Réserves de croissance »

LES RÉSERVES DE CROISSANCE :

Les réserves de croissance de la ville contiennent tout surplus de nourriture produit par une ville à chaque tour. Quand la nourriture atteint une quantité déterminée, la population (les citoyens) de la ville augmente de 1; puis les réserves de croissance de la ville sont vidées et le processus recommence. La quantité de nourriture nécessaire pour assurer la croissance de la population augmente considérablement à mesure que la ville se développe.

La case d'info sur la ville dans le coin supérieur gauche de l'écran Ville indique le nombre de tours nécessaires avant que la ville ne se développe; et l'entrée « Nourriture » dans cette case indique la quantité de nourriture que la ville produit actuellement à chaque tour.

Passez le pointeur sur l'entrée « Nourriture » pour voir exactement la quantité de nourriture dont vous avez besoin pour remplir les réserves de croissance de la ville.

PRODUCTION DE COLONISATEURS ET DE NOURRITURE :

Les colonisateurs peuvent être construits seulement dans les villes de taille 2 ou plus. Pendant la construction, les colonisateurs consomment la production d'une ville et tout le surplus de nourriture produit par la ville. Tant que le colonisateur est en production, la ville ne croît pas et n'ajoute pas de nourriture dans ses réserves de croissance (notez que les colonisateurs ne soustraient pas de nourriture des réserves; ils consomment le surplus de la nourriture produit et empêchent que d'autre nourriture soit versée dans les réserves).

CULTURE

La Culture représente l'engagement de votre civilisation pour les arts et les lettres, ainsi que les souvenirs de la Terre ancestrale. Nombreuses étaient les colonies qui possédaient des richesses incommensurables, mais souffraient d'une pénurie aiguë de culture raffinée.

Dans *Civilization: Beyond Earth*, la culture produit deux effets principaux : elle augmente la superficie des territoires de vos villes (et donc votre territoire principal) et vous permet d'acquérir de nouvelles « valeurs ».

OBTENIR LA CULTURE :

Votre civilisation acquiert la culture de différentes façons :

Vos quartiers généraux : Vos quartiers généraux (créés quand vous avez bâti votre première ville) produisent 1 point de culture par tour.

Artefacts et nacelles de ressources : Certains artefacts et nacelles de ressources peuvent vous procurer une importante dose de culture.

Bâtiments : Certains bâtiments procurent de la culture. La relique de la Terre ancestrale en est le premier exemple principal que vous rencontrerez dans le jeu.

Merveilles : Certaines merveilles engendrent de la culture. Le Xenodrome en est l'un des meilleurs exemples.

Valeurs : Certaines valeurs augmentent votre production de culture. La section « Connaissance » possède un certain nombre de valeurs axées sur la culture.

Stations : Certaines stations peuvent vous procurer de la culture si vous y établissez une route commerciale.

ÉTENDRE LE TERRITOIRE :

Plus une ville acquiert de culture, plus elle acquiert de nouvelles cases dans le territoire non réclamé avoisinant. Plus rapidement elle acquiert de culture, plus rapidement son territoire s'étend. Chaque ville obtient du territoire en fonction de sa propre production de culture. Quand elle atteint un certain niveau, elle « revendique » une nouvelle case (s'il y en a de disponibles).

Consultez la case d'info sur la ville à l'écran Ville pour connaître la quantité de culture qu'une ville produit à chaque tour et combien de temps il faut avant que la ville obtienne une nouvelle case. La quantité de culture nécessaire pour obtenir une nouvelle case augmente à mesure que le territoire de la ville s'étend.

(Notez que vous pouvez aussi dépenser de l'or pour « acheter » des cases; cette transaction est tout à fait indépendante de l'acquisition de la ville basée sur sa culture).

ACQUÉRIR DES VALEURS :

Vous acquerrez des politiques sociales en fonction de la quantité totale de culture produite par toutes vos villes. Consultez la barre d'état à la partie supérieure de l'écran principal pour connaître la quantité totale de culture amassée par votre colonie, la quantité de culture que la civilisation produit à chaque tour et combien elle doit en posséder avant d'obtenir une nouvelle politique sociale.

Quand vous avez accumulé suffisamment de culture, vous pouvez aller à l'écran des valeurs et acheter une nouvelle vertu (voir « Valeurs » à la page 101 pour en savoir plus). Chaque fois que vous achetez une nouvelle vertu, le prix de la suivante augmente. Vous serez averti dès que vous aurez amassé suffisamment de culture pour acheter une nouvelle vertu et vous ne pourrez pas terminer le tour tant que vous n'aurez pas effectué la transaction.

TECHNOLOGIE

La Technologie est l'une des forces motrices de la civilisation. Ce sont les percées technologiques en agriculture et en pêche qui ont permis aux villes de croître et de prospérer. Ce sont les percées en armement et en maçonnerie qui ont permis à certaines villes de repousser les envieux Barbares qui cherchaient à voler leur nourriture et piller leurs richesses. Ce sont les percées en médecine et en hygiène qui ont permis de combattre la grande menace pour la civilisation : la maladie.

Il ne fait pas l'ombre d'un doute que la technologie est la clé de notre avenir et qu'elle nous permettra de nous établir sur de nouvelles planètes. Grâce aux technologies dernier cri, les colonies sont plus puissantes, plus peuplées, plus intelligentes et bien plus redoutables que leurs homologues autochtones. Il est primordial qu'une colonie ne se fasse pas distancer par ses voisins sur le plan technologique.

Tout le reste étant plus ou moins comparable, il est possible qu'une colonie rétrograde surpasse un voisin plus avancé, mais on arrive difficilement à donner de nombreux exemples de tels événements dans l'histoire de la Terre. C'est plus généralement le contraire.

TECHNOLOGIE ET FIOLES :

Dans *Civilization: Beyond Earth*, chaque technologie acquise donne à votre colonie accès à une unité, un bâtiment, une ressource ou une merveille, ou vous procure un autre avantage tangible. Chaque nouvelle technologie rend votre colonie encore plus puissante.

Vous acquerrez la technologie en accumulant des « fioles », qui représentent la quantité de science que votre colonie possède. Votre civilisation reçoit un certain nombre de fioles dans ses réserves de science à chaque tour. Chaque technologie coûte un certain nombre de fioles; quand vous avez accumulé suffisamment de fioles, vous acquerrez la technologie. Lorsque vous obtenez la nouvelle technologie, votre réserve de fioles se vide et vous recommencez à accumuler des fioles en vue d'acquérir la prochaine technologie.

OBTENIR DES FIOLES :

Les fioles viennent de vos citoyens (la population de vos villes). À chaque tour, vous obtenez un nombre de base de fioles correspondant à la population combinée de toutes vos villes. Plus vos villes sont peuplées, plus vous produisez de fioles.

En plus des fioles produites par votre population de base, vous recevez 2 fioles de vos quartiers généraux. (Par conséquent, une fois que vous aurez bâti une ville, vous produirez 3 fioles à chaque tour : 1 de votre citoyen et 2 des quartiers généraux). Vous pouvez accumuler d'autres fioles en construisant certains bâtiments ou merveilles, et en adoptant certaines valeurs.

ACCÉLÉRER LES RECHERCHES :

Voici divers moyens d'accélérer vos recherches (ou votre acquisition de nouvelles technologies).

ARTEFACTS :

Certain artefacts procurent de nouvelles technologies. Vous ne les obtenez pas à coup sûr, mais c'est une autre bonne raison pour les rechercher et les « exploiter » avant que quelqu'un d'autre ne le fasse.

COMMERCE :

Vous pouvez faire du troc avec d'autres colonies et leur échanger de la science contre des ressources, de l'énergie ou toute autre denrée.

BÂTIMENTS :

Vous pouvez construire un certain nombre de bâtiments, qui accroîtront votre acquisition de fioles. Le laboratoire, par exemple, double la production de fioles d'une ville. Voir la section Bâtiment de la Civilopédia et « Liste des bâtiments » à la page 60 pour en savoir plus sur les bâtiments qui produisent de la science.

MERVEILLES :

Un certain nombre de merveilles accroissent considérablement la technologie de votre colonie. Une fois terminé, le codex stellaire procure trois fioles supplémentaires à l'issue de chaque tour. Voir la section Merveilles de la Civilopédia pour en savoir plus.

VALEURS :

La section Connaissance déborde de valeurs qui peuvent accroître la recherche. Cela dit, un certain nombre de valeurs appartenant à d'autres sections fournissent également des fioles. Par exemple, sous Force, la deuxième valeur vous permet de gagner des fioles chaque fois que vous tuez un extraterrestre et détruisez un nid. (voir « Valeurs » à la page 101 pour en savoir plus).

TOILES DES TECHNOLOGIES

Dans ce jeu, la technologie ne représente pas une progression linéaire, de « primitif » à « avancé », mais une percée vers l'extérieur en direction d'un futur incertain où les connaissances sont incroyablement approfondies, mais très diversifiées. Vous devrez choisir entre des technologies qui vous apporteront des avantages sur le court ou le long terme et ne pas hésiter à changer radicalement de direction pour vous adapter aux circonstances. Vos décisions en termes de technologie façonneront l'évolution de votre partie et ne seront autre qu'une expression naturelle de votre approche du jeu, vous offrant ainsi

une grande rejouabilité.

SCHEMA D'ÉVOLUTION :

La structure de la toile des technologies dans *Civilization: Beyond Earth* est organisée en technologies « majeures » et « mineures » qui s'entremêlent et offrent ainsi une grande diversité dans les choix et décisions du joueur. Ces différents types de technologies sont appelés nœuds et rayons, et le paradigme général porte le nom de « schéma d'évolution ».

RAYONS :

Il s'agit de l'ossature de la toile des technologies. S'inspirant grandement des fils de technologie (voir ci-dessous), les « rayons » guident le joueur au sein de la toile et l'aide à trouver les avantages qui lui seront le plus profitables. Volontairement conceptuelles et générales, ces technologies de rayons ne confèrent pas de nombreux avantages aux joueurs, mais ouvrent la voie vers des technologies de nœuds (voir ci-dessus) qui recèlent un grand nombre d'unités, de bâtiments et de merveilles. Les technologies de rayons regroupent environ le tiers du nombre total des technologies qui constituent la toile.

NŒUDS :

Les technologies de nœuds sont bien plus nombreuses (environ 3 contre 1) que les technologies de rayons. Elles sont réunies en grappes autour d'un rayon et sont exclusivement liées à ce rayon. Chaque nœud représente une spécialisation du thème de la technologie de rayon et permet de débloquent des éléments spécifiques (bâtiments, unités, merveilles, actions) intimement liés à cette spécialisation.

Au lieu de vous astreindre à une progression linéaire, le schéma d'évolution vous offre une exploration de thèmes plus généraux qui débouchent sur des technologies spécifiques. Vous effectuez ainsi des recherches au sein des rayons qui suscitent votre intérêt ou correspondent à votre style de jeu, puis vous vous concentrez sur les nœuds qui vous donnent accès aux éléments qui vous intéressent ou dont vous avez besoin.

En plus de fournir la majorité des éléments du jeu, les technologies de nœuds sont également le vecteur principal de la niveau d'affinité. Par conséquent, lorsque vous choisissez un nœud plutôt qu'un autre, vous œuvrez pour obtenir les éléments appartenant à ce nœud, ainsi que le niveau d'affinité qui lui est associé. Vous pouvez ainsi traverser librement la toile et explorer n'importe quel rayon sans sacrifier la possibilité de poursuivre votre affinité de prédilection.

FILS :

Les technologies de rayons de la toile sont organisées autour de fils qu'on peut considérer comme des concepts ou des disciplines appartenant à une « famille d'idées ». Chacun de ces fils est lié « latéralement » à des fils connexes pour former la toile. Vous pouvez ainsi vous déplacer de côté, le long de fils similaires afin d'explorer les technologies qui vous intéressent, et ce, sans avoir à revenir en arrière pour remplir des conditions préalables inutiles.

Par définition, les fils sont des concepts généraux. Comme décrit ci-dessus, ils ne constituent pas le vecteur principal qui permet de débloquent des éléments. Ils servent de point d'ancrage thématique pour le nœud spécialisé qui leur est lié.

ON TROUVE PARMI LES PRINCIPAUX FILS DE TECHNOLOGIE :

Génétique

Sciences appliquées (chimie, biologie, géologie, etc.)

Ingénierie, construction et production

Informatique

Cybernétique et bionique

Robotique et nanotechnologie

Optimisation humaine

Sciences cognitives et informatives

Écosystèmes et formes de vie extraterrestre

Études planétaires et terraformation

Évolution sociale et sociétés futures

Vol spatial

CHOISIR UNE TECHNOLOGIE À ÉTUDIER :

Une fois que vous avez construit votre première ville, le menu « Choisir la recherche » apparaît et vous devez sélectionner la technologie que vous souhaitez étudier. Avec le temps, vous acquérez suffisamment de fioles, vous apprenez cette technologie, le menu « Choisir la recherche » réapparaît et vous devez choisir la prochaine technologie.

Contrairement aux Civilizations, l'arborescence des technologies de Beyond Earth n'est pas linéaire, mais rayonne à partir d'un point central. Plutôt que d'avoir des conditions préalables, toutes les technologies sont accessibles si vous avez débloqué la technologie qui y conduit. La traversée est bidirectionnelle.

LE MENU DE CHOIX DES RECHERCHES :

Un message vous avertit chaque fois que vous découvrez une technologie. Vous êtes alors invité à en choisir une nouvelle. La technologie que vous venez de maîtriser figure dans le coin supérieur gauche de l'écran de la carte principale. Par exemple, « Habitation » y est affichée au tour 0.

Vous pouvez accéder à la toile des technologies en cliquant sur le message « Choisir une technologie », sur l'icône d'action ou sur la technologie que vous venez de maîtriser. Dans la toile, chaque technologie affiche le nombre de tours nécessaires à son acquisition, ainsi que les icônes représentant les divers bâtiments, aménagements, merveilles et autres que ladite technologie débloque. Positionnez le pointeur de la souris sur une icône ou une technologie pour obtenir plus d'informations à son sujet.

Cliquez sur une technologie afin d'effectuer les recherches pour la maîtriser. Les technologies sur lesquelles portent vos recherches sont affichées avec

un cadre violet, alors que celles que vous maîtrisez sont ornées d'un cadre blanc. Lorsque vous sélectionnez une technologie pour la maîtriser, elle sera accompagnée d'un cadre bleu au sein de la toile, et ce, jusqu'à ce que les recherches soient terminées.

Une version miniature de la toile tout entier est affichée en haut à droite de la fenêtre des technologies. Vous y trouverez les rayons principales avec un code couleur.

Cliquez sur « Retour à la carte » dans le coin supérieur droit de l'écran pour fermer cette fenêtre et revenir à l'écran précédent.

CHANGER LES RECHERCHES :

Vous pouvez changer à tout moment la technologie sur laquelle portent vos recherches. Pour cela, cliquez sur l'icône de technologie dans le coin supérieur gauche de l'écran. Le menu Choisir la recherche réapparaît et vous pouvez choisir l'une des technologies disponibles de la liste. Vous pouvez continuer d'effectuer des recherches portant sur la technologie originale plus tard au point où vous avez arrêté; la recherche antérieure n'est pas perdue.

OUVRIERS ET AMÉNAGEMENTS

Les ouvriers représentent les hommes et les femmes qui bâtissent votre colonie. Ils déboisent les forêts et bâtissent les fermes qui nourrissent vos villes. Ils creusent les mines qui vous fournissent les minéraux, le titane et le firaxite. Ils aménagent les routes et construisent les monorails magnétiques qui relient vos villes. Même s'ils ne sont pas des unités militaires, les ouvriers sont importants. Les aménagements accroissent la production, l'énergie et/ou la nourriture que chaque case produit. Elles donnent accès aux primes spéciales rattachées à certaines ressources. Si vous n'améliorez pas vos terres, votre colonie n'aura aucune chance.

CRÉER DES OUVRIERS :

Les ouvriers sont créés dans les villes, tout comme les autres unités. Voir ci-dessus.

OUVRIERS AU COMBAT :

Les ouvriers sont des unités non militaires. Ils sont capturés quand une unité ennemie pénètre dans leur case, et ils subissent des dommages quand ils sont attaqués par des unités de combat à distance (ils guérissent comme les autres unités, mais ils n'acquièrent pas d'expérience et ne peuvent pas accéder à la vétérançe). Lorsqu'elles attaquent, les unités extraterrestres ne capturent pas les ouvriers, mais les détruisent. Les ouvriers ne peuvent attaquer ni endommager d'autres unités.

On recommande de jumeler une unité militaire avec un ouvrier si ce celui-ci se trouve en territoire dangereux.

LE VOLET D'ACTIONS DES OUVRIERS :

Quand un ouvrier actif se trouve dans un endroit où il peut être productif – disons construire une route, bâtir un aménagement ou dégager le terrain – le volet Actions de l'ouvrier est visible. Ce volet affiche toutes les actions auxquelles l'ouvrier a accès dans cette zone (voir la liste d'actions à la page 35). Cliquez sur une action pour ordonner à l'ouvrier de commencer à construire. Les actions des ouvriers prennent du temps; positionnez le pointeur

sur l'action pour savoir le temps que l'ouvrier mettra pour exécuter cette action.

DÉGAGER LE TERRAIN :

Les ouvriers peuvent déboiser les forêts et assécher les marais.

CONSTRUCTION DE ROUTES ET DE MONORAILS MAGNÉTIQUES :

Il est possible d'aménager des routes et de construire des monorails magnétiques sur des cases recelant des ressources et/ou des aménagements, ainsi que sur n'importe quel terrain et caractéristiques, à l'exception des montagnes, canyons, glace, côtes, lacs et océans. Voir « Routes » à la page 41 pour en savoir plus.

TEMPS NÉCESSAIRE POUR CONSTRUIRE UNE ROUTE OU UN MONORAIL MAGNÉTIQUE :

Il faut à un ouvrier 3 tours pour construire une route dans quelque case que ce soit. Il faut à un ouvrier 7 tours pour construire un monorail magnétique sur une case.

ROUTES/MONORAILS MAGNÉTIQUES ET CONNEXIONS AUX VILLES :

Si une route ou un monorail magnétique relie votre capitale à une autre de vos villes, vous obtiendrez de l'énergie à chaque tour (la quantité dépend de la taille des villes reliées).

CONSTRUIRE LES AMÉNAGEMENTS :

Quand une civilisation a appris la technologie appropriée, ses ouvriers peuvent construire des aménagements.

OÙ CONSTRUIRE LES AMÉNAGEMENTS :

Il est possible de construire les aménagements seulement dans les endroits appropriés. (Les fermes ne peuvent pas être construites sur la glace, par exemple, et les mines ne peuvent être creusées sur les ressources de bétail). Le volet d'actions des ouvriers affiche seulement les aménagements pour lesquelles votre civilisation possède la technologie et qui conviennent à la case que l'ouvrier actif occupe.

En règle générale, on peut construire les fermes dans toute case qui ne contient pas de ressources. Si la case comprend une ressource, seule l'amélioration appropriée peut être construite.

DURÉE DE CONSTRUCTION :

Chaque type d'aménagement exige un certain temps avant la fin de la construction.

COMBIEN DE TEMPS IL RESTE :

Positionnez le pointeur sur un ouvrier pour savoir combien de temps il reste pour terminer le projet de construction actuel.

QUITTER ET REPRENDRE UN PROJET D'AMÉNAGEMENT :

Si vous quittez le projet en plein milieu et reprenez le même projet plus tard, le temps déjà consacré sera soustrait du temps nécessaire pour terminer le projet. Cependant, si vous changez de projet, tous les progrès réalisés dans le cadre du projet précédent sont perdus.

LISTE DES AMÉNAGEMENTS

FERME :

Il s'agit de l'aménagement le plus rapide et le plus courant. Les aménagements Ferme peuvent être construites sur la plupart des cases, de même que sur diverses ressources.

Peut être construite : Prairies, plaines, déserts

GÉNÉRATEUR :

Bon marché ,disponible dès le début de la partie, cet aménagement génère de l'énergie et peut-être construit n'importe où. Comme à terme, elle sera remplacée par des bâtiments urbains au rendement optimisé, elle apparait sous forme de structure temporaire.

Peut être construit : N'importe quel terrain de base

MINE :

Tout aussi importante que les fermes, la mine permet d'augmenter la production de nombreuses cases et de débloquer diverses ressources.

Peut être construite : Collines, or (ressource), cuivre (ressource), silice (ressource), titane (ressource stratégique), firaxite (ressource stratégique)

CARRIÈRE :

« Cratère » d'où sont extraits des minerais et de la roche, la carrière permet de débloquer quelques ressources.

Peut être construite : Basalte (ressource), aéroche (ressource stratégique)

PLANTATION :

Ferme spécialisée, consacrée au développement et à la culture d'une denrée spécifique. Les plantations débloquent quatre ressources très précieuses.

Peut être construite : Fibre (ressource), fruit (ressource), champignon (ressource), tubercule (ressource)

PUITS :

Un puits permet d'accéder à diverses ressources se trouvant sous terre. Chacune d'elles peut s'avérer être d'une importance vitale pour votre progression.

Peut être construit : Pétrole (ressource stratégique), géothermal (ressource stratégique), xénomasse (ressource stratégique)

PÉNICHE :

Aménagement le plus usuel pour les ressources côtières. Ces plateformes de travail sont construites dans les villes côtières et remorquées jusqu'à la zone appropriée pour en collecter les ressources.

Peut être construite : Corail (ressource), algue (ressource)

ENCLOS :

Expression modernisée du campement et de la prairie, il s'agit d'un enclos clôturé (clôture traditionnelle, barrière sonique ou champ de forces) et de quelques dépendances. Une fois construite, cette structure donne accès à des ressources très précieuses obtenues auprès de la faune locale.

Peut être construite : Chitine (ressource), résiline (ressource)

AMÉNAGEMENTS AVANCÉES

Ce type d'amélioration particulièrement spécialisé est débloquent grâce à certaines technologies.

ÉCOLE :

École pour études supérieures et spécialisées. Quand cet aménagement est exploité, il confère une prime de science.

Peut être construite : N'importe quelle case qui ne fournit pas de ressources et qu'il est possible de traverser

USINE :

Structure souvent utilisée pour la production de matériaux dangereux ou fragiles. Quand cet aménagement est exploité, il confère une prime de production.

Peut être construite : N'importe quelle case qui ne fournit pas de ressources et qu'il est possible de traverser

COLLECTEUR :

Parabole permettant d'optimiser les unités et la couverture orbitales. Quand cet aménagement est exploité, il confère également une prime de science.

Peut être construit : N'importe quelle case au relief plat ne produisant pas de ressources

NEUD :

Gigantesque complexe informatique ou serveur de la taille d'un bâtiment dont la thématique est jumelée avec l'affinité Suprémie relative aux I.A. et à la puissance de traitement informatique. Cette structure offre une prime d'énergie lorsqu'elle est exploitée, ainsi qu'une prime de combat aux unités voisines.

Peut être construit : N'importe quelle case qui ne fournit pas de ressource et qu'il est possible de traverser

DÔME :

Structure au sommet arrondi qui augmente la surface habitable de la ville, réservée à l'élite et aux riches (une banlieue spatiale pour les gens qui en ont les moyens). Sa thématique est jumelée avec l'affinité Suprémie relative à la domination de la planète. Lorsque ce bâtiment est exploité, il offre une prime de culture et augmente les points de vie de la ville.

Peut être construit : N'importe quelle case au relief plat, franchissable et ne produisant pas de ressources

PUITS BIOLOGIQUE :

Cet aménagement produit de la nourriture et de la santé. Il s'agit d'un environnement génétiquement modifié dont la thématique est jumelée avec l'affinité Harmonie relative à l'intégration dans la biosphère extraterrestre.

Peut être construit : N'importe quelle case qui ne fournit pas de ressource et qu'il est possible de traverser

TERRAMÉNAGEMENTS :

Environnement agricole optimisé à la productivité supérieure qui combine le spectre total des types de culture, biomes et habitants de la Terre ancestrale, alimenté par un système artificiel à la technologie de terraformation ultrasophistiquée. Cet aménagement produit un rendement optimal, mais ses

coûts d'entretien en énergie sont élevés.

Peut être construit : Toute case qu'il est possible de traverser.

PILLAGE DE ROUTES/MONORAILS MAGNÉTIQUES ET D'AMÉNAGEMENTS :

Les unités ennemies peuvent « piller » les routes/monorails magnétiques ainsi que les aménagements et les rendre temporairement inutilisables (aucune ressource, aucune prime de mouvement et ainsi de suite). C'est comme si l'ouvrier n'avait jamais bâti la route ou apporté l'aménagement.

Une unité qui pille un aménagement peut recevoir une prime en or.

RÉPARER LES ROUTES/MONORAILS MAGNÉTIQUES ET LES AMÉNAGEMENTS :

Un ouvrier peut réparer une route/un monorail magnétique ou un aménagement pillé. Il lui faudra 2 tours pour effectuer les réparations.

STATIONS :

Dans *Civilization: Beyond Earth*, les stations sont des laboratoires, organisations ou complexes établis par des entités indépendantes de toute colonie ou affinité. Leur fonction est de mener une ou plusieurs activités (dont le thème est jumelé avec les systèmes principaux du jeu) et d'être exploitables par des colonies. Aucun territoire de la carte ne leur appartient et il ne s'agit pas de « villes » en mesure de créer des bâtiments, ouvriers ou aménagements de cases. Représentées sur la carte sous forme de monuments, elles n'exercent aucune influence sur les pourparlers diplomatiques et incarnent une interaction ou un rôle particuliers qu'elles peuvent offrir au joueur.

Par exemple, un laboratoire de recherches qui procure de la science ou une base militaire qui permet de construire des unités pour optimiser votre armée. Bien que chaque station possède des caractéristiques très précises qui lui sont propres, la gamme de stations est particulièrement étoffée. Il existe de nombreux types divers, chacun accompagné de ses propres interactions.

Les stations peuvent commencer avec le joueur au tour 0 ou apparaître à un stade plus avancé de la partie. Leur fréquence et leur type sont déterminés par les options du jeu, un sous-système d'intelligence artificielle qui effectue des choix en fonction de l'évolution de la partie et du hasard.

Le rôle principal des stations est de servir d'entités interposées pour les compétitions coloniales. Tout conflit relatif aux activités des stations peut servir de champs de bataille secondaires pour que les colonies puissent tenter de dominer ou d'assujettir leurs rivales.

RÉCOMPENSES DES STATIONS :

Chaque station peut posséder un ensemble de récompenses ou d'effets qu'elle attribue à un joueur par l'intermédiaire d'une route commerciale. Aménager plusieurs routes commerciales augmentera les avantages fournis par la station et incitera ainsi les joueurs à promouvoir leur partenariat avec celles-ci et à les protéger à l'aide d'unités militaires.

En plus des interactions commerciales, toutes les stations fournissent une récompense après avoir été conquises. Lorsqu'une station est capturée, elle

disparaît de la carte de la même manière que les nids, et octroie au joueur qui en est le propriétaire, un effet unique qui dépend du type de la station, de son niveau et de son statut.

TYPES HABITUELS DE STATIONS

Bien que chaque station soit unique, nombre d'entre elles appartiennent à de grandes catégories :

STATIONS DE RENDEMENT :

Comme son nom l'indique, la station de rendement fournit une ou plusieurs primes à toute ville qui établit une route commerciale avec elle. Plus le niveau de la station est élevé, plus elle produit (aussi bien en quantité qu'en diversité).

NIVEAUX DES STATIONS :

À chaque station est attribué un niveau (ou « palier ») qui augmente en fonction des activités commerciales entre elle et les joueurs. Bien que les conditions relatives aux paliers et le niveau max d'une station puissent être modifiés, l'approche reste la même :

La station monte en niveau chaque fois qu'un joueur établit une route commerciale.

Les paliers supérieurs produisent la même récompense que les paliers inférieurs, mais en plus grandes quantités.

LE PALIER LE PLUS ÉLEVÉ D'UNE STATION EST LE NIVEAU 3.

Le niveau de la station est affiché, tout comme les conditions auxquelles il faut satisfaire pour accéder au palier suivant (ou si la station a atteint le palier maximum). Est également affichée la récompense que la station fournira lorsqu'elle aura atteint le palier suivant.

RETRAIT DE STATIONS

Si aucune activité commerciale n'a lieu entre une station et l'un des joueurs, la station finira par se retirer de la planète et libérera son créneau sur la carte pour revenir dans une poule et éventuellement réapparaître ailleurs plus tard dans la partie.

COMBAT DE STATIONS :

Il est possible d'attaquer les stations tout comme les avant-postes : elles ne possèdent aucune capacité de frappe à distance et leur puissance de combat est faible. En cas d'attaque (et de défaite), elles ne sont pas capturées, mais détruites.

Les joueurs peuvent attaquer une station à tout moment, mais lors de leur première tentative belliqueuse, un message les invitera à confirmer la déclaration d'hostilité. S'ils confirment, ils seront considérés comme « ouvertement hostiles » envers la station. Toutes les attaques futures contre la station seront automatiquement autorisées (de la même manière qu'une guerre ouverte avec une autre colonie). Toutefois, la station ne commercera plus jamais avec ces joueurs, et les autres partenaires commerciaux de la station pourront modifier leur opinion diplomatique en fonction de l'acte hostile.

En cas de conflit, chaque station est considérée comme une entité indépendante : en attaquer une n'influence pas l'opinion des autres.

ÉNERGIE

Comme tout le monde vous le dira, posséder de l'énergie est une aubaine! Dans *Civilization: Beyond Earth*, vous pouvez l'utiliser pour lever une armée, établir un réseau de routes/monorails magnétiques, acheter des bâtiments et des unités, ou encore pour commercer ou vous faire des amis.

OÙ OBTENIR DE L'ÉNERGIE :

L'énergie provient de diverses sources. Vous en obtiendrez la majeure partie en exploitant les cases situées autour de votre ville, mais il existe d'autres possibilités.

TYPES DE TERRAIN :

La plupart des cases d'eau (côte, océan, lac) génèrent de l'énergie lorsque vos ouvriers les exploitent. Les cases jouxtant une rivière fournissent également de l'énergie.

RESSOURCES :

Certaines ressources (telles que le cuivre) produisent de l'énergie lorsqu'elles sont exploitées.

AMÉNAGEMENTS :

Il est possible de construire certains aménagements (un générateur ou un nœud par exemple) pour améliorer la production d'énergie.

BÂTIMENTS :

De nombreux bâtiments, tels que le réacteur au thorium ou l'usine de bio-carburant, augmentent la production d'énergie d'une ville.

MERVEILLES :

Certaines merveilles fournissent de l'énergie ou en augmentent la production. Par exemple, le xénomalleum ou l'ansible. Si vous commencez la construction d'une merveille et qu'une autre colonie la termine avant vous, vous obtiendrez une prime d'énergie qui dépend du pourcentage d'achèvement de votre merveille en cours.

ROUTES COMMERCIALES :

Si une ville est reliée à votre capitale par une route/un monorail magnétique, on considère que cette ville possède une « route commerciale » avec la capitale. Chaque route commerciale génère une certaine quantité d'énergie par tour, quantité déterminée par le nombre d'habitants de la ville reliée.

BLOCUS :

Une unité navale se trouvant à deux cases d'une ville côtière interdira à celle-ci toute activité commerciale, et ce, jusqu'à ce que l'unité soit chassée ou détruite.

NID D'EXTRATERRESTRES :

Vous gagnerez de l'énergie chaque fois que vous éliminerez un nid.

ARTEFACTS ET NACELLES DE RESSOURCES :

Les artefacts fournissent de l'énergie quand l'expédition est achevée dans

leur case. Les nacelles de ressources peuvent parfois fournir de l'énergie lorsque le joueur les explore.

PILLAGE DES AMÉNAGEMENTS DE L'ENNEMI :

Piller les aménagements des ennemis vous octroiera une faible quantité d'énergie.

CAPTURER DES VILLES, DES AVANT-POSTES ET DES STATIONS :

Vous pouvez obtenir beaucoup d'énergie en capturant une ville et peu en vous emparant d'une station ou d'un avant-poste.

DIPLOMATIE :

Vous pouvez gagner de l'énergie (une somme globale ou une quantité à chaque tour pendant 30 tours) en négociant avec une autre colonie.

DÉPENSER DE L'ÉNERGIE

Dans Beyond Earth, l'énergie peut grandement vous faciliter la vie...

ENTRETIEN DES BÂTIMENTS ET DES UNITÉS :

À chaque unité et bâtiment est attribué un « coût d'entretien » en énergie qui doit être payé à chaque tour. Voir les renseignements individuels sur les unités et les bâtiments pour connaître les sommes spécifiques d'énergie (remarque : ces coûts d'entretien dépendent du niveau de difficulté auquel vous jouez).

ENTRETIEN DES ROUTES/MONORAILS MAGNÉTIQUES :

Chaque route ou monorail magnétique que vous construisez vous coûte de l'énergie. Si vous absorbez dans votre territoire les routes et monorails magnétiques d'une autre colonie, vous devrez également payer leurs coûts d'entretien.

ACHETER DES CASES :

Vous pouvez agrandir le territoire de votre ville en achetant des cases individuelles. Accédez à l'écran de la ville, puis cliquez sur la case pour l'acheter et l'ajouter à vos terres. La carte affichera toutes les cases disponibles à l'achat. Cliquez sur la case pour l'acheter en dépensant la quantité d'énergie requise.

ACHETER DES UNITÉS OU DES BÂTIMENTS :

Vous pouvez dépenser de l'énergie pour acheter des unités ou des bâtiments dans une ville. Cliquez sur « Acheter », puis sur un bâtiment (si vous avez les moyens de l'acheter, le coût en énergie est affiché) pour qu'il soit immédiatement construit dans la ville et que la quantité d'énergie soit déduite de votre trésorerie.

DIPLOMATIE :

Vous pouvez troquer de l'énergie avec d'autres colonies pour diverses raisons (pour obtenir des ressources, pour inciter/contraindre l'autre colonie à faire la paix avec vous ou pour payer un pot de vin afin que la colonie en attaque une troisième). L'énergie est extrêmement utile lors des négociations.

Il existe deux moyens d'échanger de l'énergie lors des pourparlers

diplomatiques : quantité globale ou quantité par tour.

QUANTITÉ GLOBALE :

Une « quantité globale » est un échange unique. Vous cédez ou recevez une quantité donnée d'énergie, après quoi la transaction est clôturée.

PAR TOUR :

Vous pouvez également négocier un échange qui a lieu sur plusieurs tours. Par exemple, rien ne vous empêche d'accepter de payer une colonie 5 Énergie par tour pendant 30 tours. Ces accords sont nuls et nonavenus si les deux colonies se déclarent la guerre.

ROUTES COMMERCIALES :

Vous pouvez choisir de commercer avec une station.

PERDRE UNE VILLE :

Si une colonie avec laquelle vous êtes en guerre capture l'une de vos villes, elle s'emparera d'une partie de votre énergie (ainsi que de votre ville).

NE PLUS AVOIR D'ÉNERGIE

Si vous ne possédez plus d'énergie et que votre solde est négatif, la différence est déduite de votre quantité de science. Avertissement : une telle situation est susceptible de ralentir votre acquisition de nouvelles technologies, ce qui peut vous rendre très vulnérable si des voisins possèdent des technologies supérieures et décident de vous attaquer. Équilibrez votre budget d'énergie le plus vite possible!

SANTÉ

La santé est un indicateur qui mesure la satisfaction de vos citoyens. En règle générale, plus votre colonie est peuplée, moins la population est en bonne santé. Une population dont la santé est négative ne se développe pas rapidement. Une valeur de santé très négative affectera grandement le rendement de vos armées sur le champ de bataille.

La santé de votre colonie est affichée sur la barre des statuts de l'écran principal (en haut de l'écran de la carte principale). Ne la perdez pas de vue. Si elle atteint zéro, votre population se portera de plus en plus mal.

Si sa valeur est négative, les gros problèmes commenceront. (vous pouvez positionner le curseur de votre souris sur ce nombre pour obtenir un excellent rapport sur la santé de votre population).

SANTÉ DE DÉPART :

Lorsque vous démarrez la partie, le niveau de santé de votre civilisation est déterminé par le paramètre de difficulté. Dès que vous aurez construit votre première ville, ce nombre commencera à chuter.

CAUSES D'UNE SANTÉ NÉGATIVE

LES FACTEURS SUIVANTS SONT SUSCEPTIBLES

D'ENGENDRER UNE SANTÉ NÉGATIVE :

Population éternée : À mesure que votre civilisation se développe, les citoyens se portent de plus en plus mal et se montrent de plus en plus exigeants.

Nombre de villes : Plus le nombre de villes de votre colonie augmente, plus la tendance de la santé est négative. En d'autres termes, une colonie de deux villes avec une population de 1 chacune est en moins bonne santé qu'une colonie d'une ville avec une population de 2, même si le nombre d'habitants est le même.

Villes annexées : Capturer des villes et les annexer mécontentera votre population.

CAUSES D'UNE SANTÉ POSITIVE

Les facteurs suivants sont susceptibles d'augmenter la santé de votre population :

Bâtiments : Certains bâtiments augmentent la santé de votre population : la clinique (qu'il est possible de construire dès le début de la partie), le pharmacolaboratoire, la cytopépinère, le jardin génétique et bien d'autres encore. Chaque bâtiment construit au sein de votre colonie, et ce, n'importe où, augmente la santé générale (ainsi, deux cliniques produisent deux fois plus de santé qu'une seule).

Merveilles : Certaines merveilles telles que le projet Precog et le Xéanovra peuvent vous procurer une prime de santé.

Valeurs : Certaines valeurs boostent le niveau de santé, notamment sur la voie Prospérité. Veuillez noter que certaines valeurs fournissent des primes uniquement si la colonie est en bonne santé.

Technologies : À elles seules, les technologies ne peuvent pas générer de santé, mais elles débloquent des bâtiments et des merveilles qui en sont capables.

NIVEAU DE SANTÉ

Il existe plusieurs niveaux de santé. Faites de votre mieux pour que votre colonie soit en bonne santé. En effet, toute diminution du niveau de santé engendre des défis :

SANTÉ POSITIVE :

Quand la santé d'une colonie est positive, celle-ci reçoit plusieurs avantages, dont une production et une croissance supérieures, ainsi qu'une diminution des complots au sein des villes.

SANTÉ NÉGATIVE :

Un niveau de santé négatif produit un effet néfaste sur votre population. Plus une population est en mauvaise santé, plus cet effet se fera ressentir. La science et la culture seront les premières à souffrir de pénalités, suivies de la production et de la puissance militaire, et enfin de la croissance;

SANTÉ EXTRÊMEMENT NÉGATIVE :

Une santé extrêmement négative est source de problèmes très graves. Si la santé de vos citoyens est extrêmement négative, la croissance de vos villes sera considérablement ralentie et vos unités militaires seront lourdement pénalisées pendant les combats.

N'oubliez pas que la santé négative n'est pas une fatalité. Vous pouvez toujours améliorer la santé de vos citoyens (même s'ils sont très malades) grâce aux méthodes indiquées ci-dessus.

DIPLOMATIE

La Diplomatie est aussi importante sur cette nouvelle planète que sur la Terre ancestrale. Ce monde est immense et truffé de colonies dont les dirigeants sont tout aussi astucieux et déterminés que vous. Certains sont honnêtes, d'autres sont menteurs. Certains aiment la guerre et d'autres préfèrent la paix. Mais tous veulent gagner.

Dans *Civilization: Beyond Earth*, vous pouvez accomplir de grandes choses grâce à la diplomatie. Vous pouvez vous faire des alliés et isoler vos ennemis. Vous pouvez créer des pactes de défense et d'attaque. Vous pouvez accroître votre technologie en formant des alliances de coopération. Vous pouvez mettre fin à des guerres qui entravent la progression de votre colonie. Vous pouvez leurrer les crédules et abuser les timides.

Parfois, il est préférable de discuter plutôt que de combattre – au moins jusqu'à ce que vos interlocuteurs aient le dos tourné et que vous soyez prêt à lancer sournoisement la grande attaque. Soyez toutefois prévenu que toutes vos actions auront des répercussions lors de vos transactions futures... et pas seulement avec votre victime, mais également avec tous les autres dirigeants.

ÉTATS DIPLOMATIQUES :

Il existe de nombreuses actions qu'un adversaire I.A. considèrera comme susceptibles d'influer sur ses valeurs Opinion/Approche envers votre colonie. Son opinion, en plus de vos actions (par exemple, si vous lui déclarez la guerre), déterminera l'état diplomatique entre votre colonie et la sienne. La liste ci-dessous décrit les diverses relations que deux colonies principales peuvent entretenir à tout moment (affichées dans l'ordre croissant, du plus hostile au plus amical).

GUERRE OUVERTE :

Combat et traversée des territoires autres que le vôtre autorisés.

PAIX :

Il s'agit d'une interruption forcée et momentanée de l'état « Guerre ouverte », interruption pendant laquelle les relations entre les deux partis en guerre sont « neutres ». Une fois cet intervalle écoulé, les deux colonies peuvent à nouveau guerroyer.

NEUTRE :

État par défaut de toutes les colonies au début de la partie; Combat et traversée des territoires autres que le vôtre interdits (à moins que vous n'ayez conclu un traité de frontière ouvertes avec une autre colonie).

ACCORD DE COOPÉRATION :

En matière de gameplay, cet état est fondamentalement le même que « neutre », mais s'avère nécessaire si vous souhaitez tisser des liens plus étroits avec une colonie. Vous devez toutefois y renoncer avant toute déclaration de guerre.

Avantages que cet état confère : rendement supérieur du commerce entre

les villes des deux colonies, accès aux opérations secrètes menées dans des colonies tierces (voir « Opérations secrètes » à la page 98).

ALLIANCE :

État le plus amical entre deux colonies. Les avantages engendrés par les alliances se cumulent avec ceux des accords de coopération et y ajoutent les éléments suivants : déclaration automatique de guerre si l'une des parties entre en conflit pour quelque raison que ce soit, frontières ouvertes, partage des informations relatives aux opérations secrètes (y compris les rapports des agents de renseignements), couverture orbitale partagée.

ÉTATS DIPLOMATIQUES NON EXCLUSIFS :

Vous pouvez obtenir ces accords en conjonction avec certains autres statuts, mais il ne s'agit pas de conditions préalables requises pour accéder à un quelconque état diplomatique :

FRONTIÈRES OUVERTES :

Permet de traverser le territoire de l'autre joueur. Cet accord peut accompagner les états diplomatiques Neutre, Accord de coopération ou Alliance (automatiquement inclus).

CONDAMNATION :

Le dirigeant d'une colonie tierce vous a pris en grippe et condamne publiquement votre/vos action(s). Les condamnations sont souvent considérées comme un signe avant-coureur d'un conflit, mais selon les types de condamnations et les personnalités des dirigeants, les colonies en désaccord se déclareront la guerre plus ou moins rapidement. Le joueur peut également condamner les dirigeants d'autres colonies. Voir les activités diplomatiques ci-dessous pour découvrir quelles activités peuvent entraîner des condamnations. Les condamnations peuvent accompagner les états diplomatiques Paix, Neutre, Accord de coopération ou Alliance.

OPINION :

Les activités suivantes influent sur les relations diplomatiques en modifiant les valeurs Opinion/Approche d'un joueur I.A., mais elles pourront parfois faire office de vecteurs qui entraîneront des changements immédiats en termes d'état diplomatique.

ACTIVITÉS POSITIVES

Ces activités amélioreront les relations entre les deux colonies. Bien qu'elles ne puissent pas changer l'état diplomatique de manière radicale, ces activités permettent de jeter les fondations (c.-à-d. modifier les niveaux Opinion/Approche) à cette fin.

ALIGNEMENT D'AFFINITÉ :

L'influence la plus positive consiste à partager une dévotion envers la même affinité. Cela ne s'applique que si les deux joueurs ont établi une affinité dominante (de niveau 7 ou supérieur). Tant que tous deux maintiennent cette dominance, elle aura un effet positif sur leurs relations.

OFFRIR UN CADEAU :

Un joueur offre spontanément un cadeau à un autre joueur. Options possibles : Énergie, unités militaires ou orbitales, ou villes. Les villes peuvent soit faire partie des possessions du joueur, soit avoir été libérées après

qu'une colonie tierce les a capturées.

FAIRE DES PROMESSES :

Un joueur s'engage à accéder aux demandes/exigences d'un autre joueur. Faire une promesse améliore légèrement les relations. Voir la section ci-dessous sur les « Promesses » (page 87) pour plus de renseignements (notamment quand un joueur peut faire une promesse et qu'est-il possible de promettre).

TENIR SES PROMESSES :

Tenir une promesse influe grandement (et positivement) sur les relations.

ORGANISER DES ÉCHANGES COMMERCIAUX :

Les deux colonies organisent des échanges commerciaux continus entre leurs villes (s'applique aux convois des deux colonies).

APPROCHE COMMUNE LORS DE RENCONTRES AVEC LES EXTRATERRESTRES :

Les deux joueurs partagent la même attitude envers les extraterrestres, plus précisément :

Anti-extraterrestre : Le joueur se montre ouvertement hostile envers les extraterrestres et cherche à les exterminer (destruction de leurs unités et de leurs nids). Cette attitude est la même vis-à-vis des miasmes dans les cases n'appartenant à aucun joueur.

Proextraterrestre : Le joueur évite le conflit avec les extraterrestres et préfère opter pour des défenses passives, telles que la Barrière ultrasonique et/ou la propagation de miasmes (activités et bâtiments liés à l'affinité Harmonie).

La personnalité de chaque dirigeant influera sur sa sensibilité au regard de la gestion des activités extraterrestres.

LIBÉRER LES POSSESSIONS :

Si un joueur libère les villes d'une autre colonie ou des unités civiles en temps de guerre, l'opinion générale lui sera favorable. Lors de la capture d'une unité ou d'une ville, il est proposé au joueur victorieux de rendre l'unité ou la ville à son propriétaire.

AMÉLIORER LES RELATIONS AVEC DES TIERS ALLIÉS :

Si un joueur 1 a signé un accord de coopération ou une alliance avec un joueur 2, et qu'un joueur 3 conclut un accord de coopération ou une alliance avec le joueur 2, l'attitude du joueur 3 envers le joueur 1 sera améliorée (ou plus simplement « l'ami de mon ami est mon ami »). Ledit aménagement est proportionnel au niveau de l'amitié qui lie les joueurs 1 et 2, et les joueurs 2 et 3.

DÉGRADER LES RELATIONS AVEC UN TIERS :

HOSTILE :

Si un joueur 1 est hostile (mais pas nécessairement en guerre) à un joueur 2, et qu'un joueur 3 effectue des actions qui dégradent ses relations avec le joueur 2, l'attitude du joueur 3 envers le joueur 1 sera améliorée (en d'autres termes, « l'ennemi de mon ennemi est mon ami »). Cet aménagement d'attitude est proportionnel au niveau d'hostilité du joueur 2 envers les

joueurs 1 et 3.

ACTIVITÉS NÉGATIVES

Les activités ci-dessous dégraderont les relations entre les deux colonies. Contrairement aux activités positives, ces activités (qu'elles soient intentionnelles ou accidentelles) influenceront sur les relations et produiront automatiquement un changement d'état diplomatique qui pourra conduire à une déclaration de guerre.

COLLISION DES AFFINITÉS :

Un conflit entre les affinités dominantes constituera une influence négative sur les relations, proportionnelle au niveau de dévotion des deux colonies. Cependant, contrairement à son homologue positif, le conflit d'affinités ne génère pas à lui seul une force négative persistante, mais , il amplifie la tendance néfaste de toute autre action négative.

EFFECTUER OU REFUSER UNE DEMANDE :

Tout joueur I.A. sera vexé si vous le sollicitez pour lui faire une demande ou si vous lui refusez les siennes.

ROMPRE UNE PROMESSE :

Il y a rupture de promesse lorsqu'un joueur fait à un autre joueur une promesse qu'il ne tient pas.

EXPÉDITION AGRESSIVE :

Les travaux d'excavation sur des sites d'expédition à l'intérieur ou à proximité du territoire d'un autre joueur sont susceptibles de dégrader les relations entre les deux colonies. La personnalité de chaque dirigeant influera sur sa sensibilité au regard de ces activités, qui pourront alors éventuellement conduire à une « condamnation ».

DÉPLOIEMENT MILITAIRE AGRESSIF :

Si vous amassez ou « stationnez » (se retrancher pendant plus de 5 tours) des troupes aux frontières, ou à l'intérieur des frontières d'une autre colonie, ou si vous déployez des satellites dont la couverture chevauche le territoire d'une autre colonie, les relations entre vos colonies se dégraderont. Cette activité pourra alors éventuellement conduire à une « condamnation ».

DÉVELOPPEMENT AGRESSIF :

Si vous établissez des avant-postes qui empiètent sur le territoire d'une autre colonie, les relations avec cette colonie se dégraderont. Par défaut, un avant-poste agressif se trouve dans une zone exploitable (après conversion effectuée par la ville) adjacente aux frontières de l'autre colonie. La personnalité de chaque dirigeant influera sur sa sensibilité au regard de cette activité d'agrandissement, qui pourra alors éventuellement conduire à une « condamnation ».

OPÉRATIONS SECRÈTES AGRESSIVES :

Si vous êtes pris la main dans le sac alors que vous menez des opérations secrètes dans la ville d'une autre colonie, les relations avec cette colonie se dégraderont. Ladite dégradation est proportionnelle à la sévérité de l'opération (qu'elle ait porté ses fruits ou non et que la colonie visée ait déjà organisé ou pas des opérations secrètes au sein de votre colonie ou de colonies tierces). Cette activité est susceptible de provoquer une

condamnation (pour plus de renseignements, voir « Opérations secrètes » à la page 107).

APPROCHE OPPOSÉE VIS À VIS DES EXTRATERRESTRES :

L'approche qu'adoptent les deux colonies vis-à-vis des extraterrestres est radicalement opposée. La personnalité de chaque dirigeant influera sur sa sensibilité au regard de l'approche de l'autre dirigeant, approche qui pourra alors éventuellement conduire à une « condamnation ».

AGGRESSION ENVERS LES STATIONS :

Attaquer ou détruire une station avec laquelle une autre colonie commerce affectera vos relations avec cette colonie. Le niveau de la dégradation des relations est proportionnel au niveau de la station et à la durée pendant laquelle la station et l'autre colonie ont commercé. Cette activité peut conduire à une « condamnation ».

AMÉLIORER LES RELATIONS AVEC UN TIERS HOSTILE :

Si vos relations avec une autre colonie sont « Neutre » ou « Guerre ouverte », et qu'un tiers s'allie avec votre ennemi, vos relations avec ce troisième joueur se dégraderont. Le niveau de l'aménagement est proportionnel au niveau d'hostilité entre vous et votre ennemi, ainsi qu'au niveau de la nouvelle amitié qui les lie les deux autres colonies.

DÉGRADER LES RELATIONS AVEC UN TIERS ALLIÉ :

Si votre état diplomatique avec le dirigeant d'une colonie est positif, ou si celui-ci a une opinion favorable de vous, et qu'un tiers entreprend des actions qui dégradent ses propres relations avec ce dirigeant, vos relations avec ce tiers se dégraderont également. À l'image de l'aménagement des relations avec un tiers hostile, la dégradation des relations est respectivement proportionnelle au niveau d'amitié/de dégradation.

AGRESSION GÉNÉRALE (« PROPAGANDE BELLICISTE ») :

Être fréquemment en guerre et avoir constamment à disposition une force militaire et/ou des unités entraînées pour les opérations secrètes est susceptible d'affecter vos relations avec les autres colonies et même vous valoir une « condamnation ».

PRATIQUER LA DIPLOMATIE

Une fois que vous avez localisé une colonie sur la carte, vous pouvez parler à son dirigeant, bien qu'il n'ait peut-être pas grand-chose à vous dire s'il ne vous porte pas dans son cœur.

Remarquez qu'une colonie peut également tenter de négocier avec vous (une fois que vous aurez établi des relations diplomatiques avec son dirigeant).

COMMENCER LES POURPARLERS DIPLOMATIQUES :

Pour commencer les pourparlers, cliquez sur le bouton de diplomatie de la carte principale. Un volet s'affichera alors, où vous aurez accès à tous les dirigeants dont vous avez déjà rencontré les colonies. Cliquez sur l'un d'eux pour lui parler. Vous pouvez également cliquer sur la bannière d'une ville coloniale pour ouvrir les voies de communication.

OPTIONS DIPLOMATIQUES :

Quand vous entreprenez des pourparlers avec les civilisations, vous pouvez :

DÉCLARER LA GUERRE :

Cliquez sur ce bouton pour déclarer la guerre à la colonie.

NÉGOCIER LA PAIX :

Si vous êtes en guerre avec la civilisation, vous pouvez négocier un accord de paix.

COMMERCE :

Vous pouvez négocier un échange commercial avec la civilisation. Cliquez sur ce bouton pour faire apparaître l'écran Commerce (voir ci-dessous).

EXIGER :

Vous pouvez exiger des choses de chacune des autres colonies. Cliquer sur ce bouton vous permettra d'accéder à l'écran où vous pourrez faire part de vos exigences. La civilisation pourra accepter si vous êtes beaucoup plus imposant qu'elle ou si elle estime que c'est approprié... Ou elle peut vous déclarer la guerre... Sait-on jamais ?

DISCUTER :

Ce bouton permet d'entreprendre des pourparlers sur divers sujets. Selon les circonstances, vous pouvez faire ce qui suit. La réponse du dirigeant dépend de ses relations avec vous et de ses intérêts personnels :

Demander au dirigeant de collaborer avec vous.

Condamner le dirigeant.

Demander au dirigeant de collaborer contre une autre civilisation.

Demander au dirigeant de ne pas bâtir d'autres nouveaux avant-postes près de vous.

Au revoir (permet de mettre fin aux pourparlers avec le dirigeant)

L'ÉCRAN D'ÉCHANGE

L'écran d'échange permet d'échanger des articles, de conclure des ententes de recherche et de conclure tout autre genre de traité. Si vous ne pouvez pas échanger un article, il est grisé. Passez votre pointeur sur une ligne pour en savoir plus à son sujet.

L'écran d'échange est divisé en deux panneaux. Les articles de votre colonie se trouvent à droite et ceux de l'autre colonie sont à gauche.

Cliquez sur les articles de votre côté pour les offrir à votre partenaire commercial; cliquez sur les articles de son côté pour indiquer ce que vous voulez en retour. Vous pourriez par exemple offrir d'ouvrir vos frontières (permission donnée à ses unités de pénétrer sur votre territoire - « Frontières ouvertes ») en retour de l'ouverture de ses frontières (permission donnée à vos unités de pénétrer sur son territoire).

Pendant, il n'est pas nécessaire que les échanges soient égaux : vous

pouvez, par exemple, demander à l'autre d'ouvrir ses frontières en retour d'une quantité d'or, ou rien du tout. Quand vous avez préparé l'échange qui vous plaît, cliquez sur le bouton « Proposer » pour le présenter à l'autre civilisation. Si l'autre civilisation accepte l'offre, celle-ci entre immédiatement en vigueur.

Si l'autre civilisation la rejette, vous pouvez cliquer sur « Que proposez-vous ? » pour demander ce que le dirigeant veut en échange. (Note : Il pourra arriver que l'A.I. ne veuille pas céder un article particulier, quelle que soit votre offre.)

Parfois, l'autre dirigeant vous soumettra une offre. Vous pouvez accepter l'offre ou faire une contre-offre ou refuser complètement de transiger. Cliquez sur le bouton « Retour » pour quitter l'écran.

Les accords commerciaux durent 30 tours (sauf interruption immédiate). Vous pouvez, bien sûr, renégocier l'accord.

ENTENTE D'OUVERTURE DE FRONTIÈRES :

Vous pouvez conclure une entente de frontières ouvertes avec une autre colonie. Pendant qu'une entente de frontières ouvertes est en vigueur, les unités de l'autre colonie peuvent pénétrer sur votre territoire sans automatiquement déclencher la guerre. Si l'entente est mutuelle, les unités de l'une ou l'autre civilisation peuvent pénétrer librement sur le territoire de l'autre. Cependant, il n'est pas nécessaire que l'entente soit mutuelle : une civilisation peut accorder le droit de passage à une autre civilisation sans automatiquement l'obtenir en retour.

ALLIANCE :

Vous pouvez former une alliance (les alliances sont toujours mutuelles). Si l'un des signataires de l'alliance est attaqué, l'autre partenaire entre automatiquement en guerre avec l'agresseur.

L'alliance est rendue nulle et non avenue si l'un des participants déclare à la guerre à l'autre.

ÉCHANGE DE VILLES :

Vous pouvez échanger des villes avec d'autres civilisations. En règle générale, les civilisations n'échangent pas de villes à moins d'être en sérieuse difficulté, ou en échange d'énormes sommes. Vous ne pouvez échanger votre capitale.

Les échanges de villes sont permanents.

AUTRES JOUEURS :

Vous pouvez demander à votre partenaire commercial d'interagir avec d'autres civilisations que vous connaissez tous les deux. Vous pouvez lui demander de déclarer la guerre à un autre joueur ou de faire la paix avec lui.

RESSOURCES :

Vous pouvez échanger des ressources stratégiques ou de luxe avec une autre civilisation. (L'autre civilisation obtient tous les avantages de la ressource pendant la durée de l'échange).

DEMANDES, EXIGENCES ET PROMESSES

Tout joueur peut imposer ses exigences à un autre joueur ou lui adresser une demande afin d'obtenir des avantages particuliers, ou encore l'insulter pour démarrer une dégradation de l'état diplomatique dans l'objectif de déboucher sur une guerre ouverte.

DEMANDES :

Les demandes sont des actions neutres-amicales que les joueurs peuvent entreprendre pour acquérir des ressources quand ils sont dans le besoin. Il y a plusieurs éléments à prendre en compte au sujet des demandes.

Une colonie n'effectuera une demande que si elle a un besoin désespéré d'une ressource, besoin engendré par une guerre (ou un conflit imminent), une pénurie locale ou un autre hasard malheureux.

Si les relations du demandeur avec une colonie sont « Coopératif » (ou plus amicales), ce demandeur n'aura aucun scrupule à solliciter cette colonie pour n'importe quel type de demande.

Si les relations du demandeur avec une colonie sont « Neutre », ce demandeur ne sollicitera cette colonie qu'en dernier recours.

EXIGENCES :

Les exigences sont des actions neutres-hostiles dont l'objectif réel est de détériorer les relations et non d'obtenir des ressources ou des concessions. Plusieurs éléments sont à prendre en compte dans le cadre des exigences.

Si une colonie a une mauvaise opinion d'une autre colonie, elle lui imposera ses exigences dans l'espoir de dégrader leurs relations en vue de lui déclarer la guerre.

Le niveau ou la portée de l'exigence est proportionnel au niveau de l'hostilité du demandeur vis-à-vis de l'autre colonie.

Si les relations du demandeur avec cette colonie sont « Coopératif » (ou plus amicales), ce demandeur ne lui imposera aucune exigence.

PROMESSES :

Les promesses sont un accord qu'une colonie conclut avec une autre colonie en réponse à une demande ou une exigence (l'I.A. suivra l'évolution de cet accord). Si vous tenez ou trahissez votre promesse, vos relations seront respectivement influencées de manière positive ou négative. Les promesses sont affichées sur l'interface de diplomatie pour que vous ne les perdiez pas de vue. Les conditions par défaut d'une promesse sont de 50 tours.

ÉLÉMENTS POUVANT FAIRE L'OBJET DE DEMANDES, D'EXIGENCES ET DE PROMESSES :

Les éléments ci-dessous peuvent faire l'objet de demandes et d'exigences, mais n'impliquent pas l'accomplissement de promesses :

Énergie : Unités par tour ou quantité globale

Science : Unités par tour

Ressources stratégiques

Villes

CES ÉLÉMENTS PEUVENT FAIRE L'OBJET DE DEMANDES ET D'EXIGENCES QUI IMPLIQUENT UNE PROMESSE :

Arrêter la construction d'avant-postes agressifs

Arrêter les activités d'expéditions agressives

Arrêter le déploiement de forces terrestres agressives

Arrêter le déploiement orbital agressif

Arrêter les opérations secrètes

Arrêter de contrarier les extraterrestres

Arrêter d'enlever/de répandre des miasmes

VICTOIRE

Plusieurs chemins mènent à la victoire dans *Civilization: Beyond Earth*. Deux d'entre eux sont dit « universels », c.-à-d. que tout joueur peut remporter ces types de victoire, et ce, quelle que soit l'évolution de la partie. Trois d'entre eux sont des « Spécialisation d'affinité », chacun intimement lié à une affinité. Vous avez donc trois méthodes pour remporter une victoire : Contact, Domination, et Affinité.

DOMINATION :

Si vous êtes le dernier joueur à posséder votre propre capitale, vous gagnez. Alors si vous capturez toutes les capitales des autres civilisations et conservez la vôtre, vous remportez la victoire. Ce peut toutefois être compliqué. Supposons que vous jouez une partie à cinq joueurs et que vous capturez les capitales originales de trois de vos adversaires, mais que le cinquième joueur s'infilte et capture votre capitale pendant que vous êtes distrait – ce dernier gagne immédiatement. Autrement dit, peu importe qui capture quoi : c'est le dernier joueur qui conserve sa capitale originale qui est victorieux.

Si vous avez perdu votre capitale originale, mais que vous possédez toujours d'autres villes, vous pouvez gagner un autre type de victoire : cependant, vous ne pouvez pas remporter une conquête à moins d'avoir recapturé votre propre capitale originale.

DÉTRUIRE UNE CAPITALE ORIGINALE :

Tout à fait impossible. Une capitale ne peut être détruite d'aucune façon. Vous pouvez la capturer, mais pas la détruire. N'oubliez pas que vous pouvez sortir une autre civilisation de la partie en détruisant ou en capturant toutes ses villes; alors vous pouvez toujours rayer vos adversaires de la carte même si vous ne pouvez anéantir leur capitale.

CAPITALE ACTUELLE VS CAPITALE ORIGINALE

Si votre capitale originale a été capturée, une autre de vos villes devient automatiquement votre capitale de remplacement. Vos quartiers généraux seront automatiquement transférés et cette ville fonctionnera exactement comme l'originale, à l'exception près qu'elle peut être rasée, et que sa destruction ne comptera pas comme une victoire de domination.

Si vous vous réappropriez votre capitale d'origine, elle reprendra sa fonction de capitale dans votre colonie.

VICTOIRE PAR CONTACT

Il s'agit d'une condition de victoire universelle. Le joueur entre en contact avec une race extraterrestre amicale possédant une technologie supérieure, et tire profit de cette rencontre pour modifier l'existence humaine. Cette victoire peut être accomplie avec n'importe quelle affinité et concerne principalement les joueurs qui axent leur stratégie sur l'économie.

ÉTAPES MENANT À UNE VICTOIRE PAR CONTACT :

Découvrir le « signal » : À un certain stade de la partie, un joueur découvrira un signal qui s'avèrera être une étrange transmission extraterrestre. Il existe plusieurs moyens de découvrir le signal :

Terminer le projet urbain Équation transcendante.

Lancer une unité orbitale Télescope spatial qui permettra de localiser le signal après un nombre aléatoire de tours.

Fouiller des ruines de Progéniteurs sur la carte (la probabilité de repérer le signal de cette manière est très faible).

Décryptage du Signal : Il est possible de décrypter le signal en menant à bien le projet de décodage du signal.

Fabriquer la balise : La balise est un projet (voir « Merveilles » à la page 96) que vous pouvez entreprendre dans n'importe quelle ville après avoir décodé le signal.

Activer la balise : Une fois la balise fonctionnelle, le joueur peut l'activer. Elle consommera alors la totalité du surplus d'énergie du joueur. Il est toutefois possible de la désactiver à tout moment sans pour autant renoncer au chemin parcouru menant à la victoire.

Contact : Il faut à la balise un certain quota d'énergie pour remplir les conditions de la victoire. À chaque tour, le surplus d'énergie du joueur est utilisé pour atteindre ce quota, après quoi, le joueur est déclaré vainqueur.

VICTOIRE DE TERRE PROMISE

Il s'agit de la victoire d'affinité pour la pureté. Ici, le joueur construit un portail que la population de la Terre agonisante utilisera pour venir sur la planète et y élire domicile.

ÉTAPES :

Contacteur la terre : Il existe plusieurs façons de rétablir le contact avec la

Terre :

Lancer une unité orbitale Satellite Lasercom.

Acquérir la nanotechnologie

Une fois la Terre contactée, le joueur peut construire le portail de l'exode dans n'importe quelle ville.

L'EXODE

Le périple que la population de la Terre entreprend pour quitter sa planète mourante et rejoindre ses frères dans le Nouveau Monde. L'exode est représenté par un pointage qui totalise le nombre de citoyens de la Terre arrivés sur la planète et s'y étant installés.

Une fois la merveille « Porte de l'Exode » terminée, elle commencera à produire des colonisateurs terriens. Il s'agit d'unités civiles représentant les citoyens de la Terre qu'il faut domicilier sur la planète (en les installant dans des campements pour terriens, structures spéciales qui fonctionnent de la même manière que les avant-postes, mais avec quelques règles supplémentaires décrites ci-dessous).

Il est possible d'utiliser les colonisateurs terriens pour fonder un camp ou en augmenter la population (bien qu'il soit impossible de les utiliser pour augmenter la population d'une ville).

Accueillir les terriens de l'exode : Fonctionnant de la même manière que des aménagements de cases, les campements pour terriens peuvent être établis n'importe où sur la surface de la planète.

Si un camp est capturé, il sera considéré comme perdu (l'agresseur s'emparera des ressources) et les citoyens de la Terre qui y vivent seront perdus.

Remporter la victoire : Pour remporter la victoire, vous devez accueillir un certain nombre de terriens. Si le portail de l'exode est détruit, vous conservez votre progression relative aux conditions de la victoire, mais vous devrez construire un autre portail pour continuer. De la même manière, si des campements pour terriens sont détruits après avoir été convertis en villes normales, vous ne perdez pas votre progression.

VICTOIRE PAR ÉMANCIPATION

Il s'agit de la victoire d'affinité pour la suprématie. Ici, le joueur construit une Porte de l'Émancipation qui envoie une « armée de libération » sur la Terre ancestrale pour y affranchir les citoyens de leur vie primitive et leur offrir une nouvelle existence suprême.

ÉTAPES :

Construire la Porte de l'Émancipation : La porte d'émancipation est un projet (voir « Merveilles » à la page 96). Le joueur peut construire la porte d'émancipation dans n'importe quelle ville après avoir débloqué le projet à l'aide d'une technologie disponible à un stade avancé de la partie.

Établir l'ordre : Une fois la porte d'émancipation construite, le joueur « Suprématie » l'utilise afin de s'approprier le contrôle de la Terre. Pour arriver à ses fins, il se sert du portail afin d'envoyer sur la Terre ancestrale suffisamment d'unités militaires qui feront office de forces de « maintien de la paix ».

Pour assigner une unité à cette mission, le joueur positionne l'unité sur le portail d'émancipation et active la capacité de transport de celui-ci. Toute unité sélectionnée ne sera plus disponible.

Remporter la victoire : La valeur de puissance au combat de chaque unité assignée à cette mission est ajoutée au pointage de progression vers la victoire. Pour remporter la victoire, il faut atteindre un niveau déterminé de puissance au combat.

Si la porte d'émancipation est détruite, le joueur conserve la progression qu'il a accomplie relativement aux conditions de la victoire, mais il ne pourra pas atteindre une victoire d'émancipation tant qu'il n'aura pas construit une nouvelle porte d'émancipation.

VICTOIRE PAR TRANSCENDANCE

Il s'agit de la victoire d'affinité pour l'Harmonie. Ici, le joueur « Harmonie » déclenche la fusion des psychismes de tous organismes vivants avec la conscience latente de la planète, engendrant ainsi l'illumination des masses et la fin de toute identité individuelle et autonome. Tous les êtres sont unis au cœur d'un « nirvana planétaire » et y vivent en parfaite harmonie jusqu'à la fin des temps.

ÉTAPES :

Entrer en contact avec la conscience de la planète : La première étape est d'entrer en communication avec la conscience intégrée de la planète en débloquent une série de technologies qui mènent à la merveille Fleur de l'esprit.

Créer une fleur spirituelle : La fleur spirituelle est un projet (voir « Merveilles » à la page 96) accessible via une série de technologies disponibles à un stade avancé de la partie.

Il est possible de construire cette merveille dans n'importe quelle ville du joueur.

Fusionner les consciences : Une fois que la fleur de l'esprit a été construite, elle commencera immédiatement à fusionner les consciences de la planète et des formes de vie y habitant. Ce processus dure un certain nombre de tours pendant lesquels la planète réagit de manière impressionnante et parfois destructrice.

Il est possible d'utiliser les bâtiments de souches d'esprits (des autres villes) pour améliorer la vitesse à laquelle la fleur de l'esprit vous conduira à la victoire. Chaque bâtiment de souches d'esprits optimise le rendement de la fleur de l'esprit.

Remporter la victoire : Le joueur remportera la victoire s'il parvient à protéger la fleur de l'esprit jusqu'au bout du processus.

Si la fleur de l'esprit est détruite pendant la fusion, cette tentative se soldera par un échec. Le joueur devra alors construire une autre fleur de l'esprit et recommencer la fusion depuis le début.

LA FIN DES TEMPS

Si personne n'a remporté la victoire avant le 500e tour, le jeu prendra fin automatiquement.

Les pointages de toutes les colonies survivantes seront totalisés et un vainqueur sera déclaré.

Vous pouvez continuer à jouer, mais la victoire ne sera plus un objectif.

VOTRE POINTAGE

Dans la plupart des parties de *Civilization: Beyond Earth*, l'un des joueurs gagnera en remportant l'une des six victoires possibles. Toutefois, si personne n'y parvient, le vainqueur sera déterminé en fonction du « pointage » des colonies survivantes.

Si quelqu'un gagne, le pointage de cette personne déterminera son classement au sein du Panthéon. Voici comment les scores sont calculés :

ÉLIMINATION :

Si vous êtes éliminé du jeu, votre pointage est de zéro (vous n'aurez plus qu'à réessayer...)

POINTAGES :

Vous gagnez des points en fonction des conditions suivantes :

Le nombre de cases se trouvant sur votre territoire (il s'agit du facteur qui influe le moins sur la victoire)

Le nombre de villes dans votre colonie

Votre population

Le nombre de technologies que vous possédez

Le nombre de valeurs adoptées

Le nombre de merveilles construites (il s'agit du facteur qui influe le plus sur la victoire)

TAILLE DE LA CARTE ET DIFFICULTÉ DU JEU :

La taille de la carte sur laquelle vous jouez déterminera le nombre de points que chaque colonie obtient par case, par ville et par habitant.

La difficulté du jeu influe sur la valeur générale des points : plus la difficulté est élevée, plus la valeur de chaque élément est importante (en d'autres termes, remporter une victoire écrasante en mode facile nécessitera probablement moins de points que gagner in extremis au niveau le plus élevé).

VOTRE POINTAGE ACTUEL :

Vous pouvez accéder au volet de la diplomatie pour consulter le pointage

actuel de chaque joueur. Si vous positionnez le curseur sur votre pointage, vous découvrirez l'origine de vos points.

Remarque : les pointages ne sont pas définitifs, ils fluctuent au cours de la partie. Construire une merveille vous rapportera des points, mais si un autre dirigeant capture la ville dans laquelle cet édifice prestigieux se trouve, c'est ce dirigeant qui récupérera les points.

Quelle que soit la victoire que vous visez, nous vous souhaitons bonne chance...

SECTION 3 : COLONIE (RÈGLES AVANCÉES)

INTRODUCTION

Bienvenue dans un *Civilization: Beyond Earth* encore plus riche. Cette section du manuel aborde des systèmes plus complexes du jeu, au-delà des notions de base des déplacements et des combats, des bâtiments et de la recherche. Vous y apprendrez comment utiliser les experts, commercer, effectuer des opérations secrètes, entreprendre des quêtes, construire des merveilles et bien plus encore. Considérez que ces activités sont facultatives : elles ne sont pas obligatoires pour apprécier le jeu, mais enrichiront l'expérience.

Si vous êtes intéressé, jetez un coup d'œil aux sections consacrées au multijoueur et au « modding » pour découvrir comment enrichir davantage votre expérience. N'oubliez pas de jeter un coup d'œil à la Civilopédia depuis l'interface du jeu. Cette encyclopédie virtuelle vous permettra d'accéder aux infos ci-dessous pendant que vous jouez.

SPÉCIALISTES

Lors de la création d'une ville, tous ses citoyens (population) exploiteront les cases situées autour de la ville, générant ainsi de la nourriture, de la production, de l'énergie, etc. Plus tard, vous pourrez construire certains bâtiments qui vous permettront de transformer certains de ces citoyens en experts.

Par exemple, le réacteur au thorium possède 2 « créneaux » pour les experts « négociants ». Une fois le réacteur construit dans une ville, vous pouvez y affecter 1 ou 2 citoyens pour qu'ils travaillent dans ce bâtiment en tant que négociants et produisent ainsi de l'énergie supplémentaire.

TYPES DE SPÉCIALISTES

Il existe six classes de spécialistes. Le spécialiste que devient tout citoyen dépend du type de bâtiment dans lequel ce citoyen travaille. Sachez toutefois que tous les bâtiments ne génèrent pas de spécialistes.

ARTISTE :

Un artiste spécialiste produit de la culture lorsqu'il est affecté à un bâtiment culturel tel que les Holosalles et les Berceaux LEC. Chaque artiste spécialiste génère 2 points de culture supplémentaires.

INGÉNIEUR :

Un ingénieur spécialiste génère de la production lorsqu'il est affecté à un bâtiment de fabrication tel que les Auto-usines ou les fonderies d'alliage. Chaque ingénieur spécialiste génère 2 points de production supplémentaires.

COMMERÇANT :

Un Commerçant spécialiste produit de l'énergie lorsqu'il est affecté à un bâtiment de production d'énergie tel que le réacteur au thorium et les usines de pétrochimie. Chaque Commerçant spécialiste génère 2 points d'énergie supplémentaires.

SCIENTIFIQUE :

Un scientifique spécialiste génère de l'énergie lorsqu'il est affecté à un bâtiment scientifique tel que les xéno-cuveuses et les instituts. Chaque scientifique spécialiste génère 3 points de science supplémentaires.

CULTIVATEUR :

Un cultivateur spécialiste génère de la nourriture lorsqu'il est affecté à un bâtiment scientifique tel que les usines de clonage et les digesteurs de masse. Chaque cultivateur spécialiste génère 2 points de nourriture supplémentaires.

CITOYENS DISPONIBLES :

Contrairement aux autres spécialistes, un citoyen au chômage génère automatiquement de la production, mais n'est pas affecté à un bâtiment particulier. Par conséquent, si un citoyen n'exploite pas une case et n'est pas un expert, il sera considéré comme appartenant à la main d'œuvre générale de la colonie. Chaque Citoyen disponible génère 1 point de production supplémentaire.

AFFECTER LES SPÉCIALISTES

Pour affecter un spécialiste, rendez-vous à l'écran Ville. Cliquez sur le créneau des spécialistes

du bâtiment dans lequel vous souhaitez affecter le spécialiste. Un citoyen exploitant la case sera congédié et affecté au bâtiment. Si vous cliquez une deuxième fois sur le créneau, le citoyen est congédié du bâtiment, et réaffecté à l'exploitation de la case.

EFFETS SUR LE RENDEMENT DE LA VILLE :

Rappelez-vous qu'un citoyen qui exploite une case produit une ressource pour la ville : il peut s'agir de nourriture, de production, d'énergie, de culture ou de science. Une fois que ce citoyen est affecté comme spécialiste, il ou elle n'exploite plus la case, et ce qu'il ou elle produisait est perdu. Par conséquent, on recommande de vérifier la nourriture, l'énergie et la production de votre ville quand vous créez des spécialistes pour vérifier que vous ne manquerez pas d'un élément vital.

COMMERCE

Tout au long de l'Histoire de l'humanité, le commerce (intérieur et extérieur) a toujours été le moteur de l'économie. Pour la plupart des colonies d'outremer de la Terre ancestrale, le commerce est vital. Bien que les façons de gagner de

l'énergie soient nombreuses, vous pouvez grandement améliorer vos revenus en établissant des routes commerciales entre votre ville et celles des diverses colonies. En outre, dans *Civilization: Beyond Earth* la science peut se propager le long d'une route commerciale, le nombre de béchers dépendant des technologies des deux colonies partenaires.

ROUTES COMMERCIALES :

Il existe deux types de routes commerciales : terrestre et maritime. Ils sont assujettis à diverses contraintes. En effet, le nombre de routes commerciales et la distance qu'elles couvrent sont limités. Acquérir certaines technologies ou bâtir certains bâtiments peut augmenter le nombre et le rayon d'action des routes commerciales, ainsi que les revenus qu'elles génèrent.

CONVOIS COMMERCIAUX ET VAISSEAUX COMMERCIAUX :

Les convois commerciaux sont utilisés pour établir des routes commerciales terrestres, tributaires du relief et des divers obstacles. Les vaisseaux commerciaux sont utilisés pour établir des routes commerciales maritimes (qui génèrent deux fois plus d'énergie que leurs homologues terrestres). Ces deux véhicules ne sont pas assujettis aux limites d'unités et sont exclusivement jumelés avec un itinéraire qui est automatiquement établi lorsque vous sélectionnez la ville ou la station de destination. Les unités commerciales ne peuvent pas traverser les zones difficilement praticables telles que les montagnes, les canyons, ou la glace. Les convois ne peuvent pas traverser les miasmes.

ÉTABLIR UNE ROUTE COMMERCIALE :

Une fois le convoi ou le vaisseau commercial sélectionné, cliquez sur son icône « Établir route commerciale ». L'écran correspondant s'affichera, indiquant toutes les villes et stations se trouvant dans le rayon d'action de l'unité commerciale. Chaque destination montre les avantages pour les deux partenaires. Sélectionnez la destination avec laquelle vous souhaitez commercer, puis la route sera automatiquement établie. Une fois établies, les routes commerciales ignorent la propriété des cases.

Pour tout renseignement sur vos routes commerciales, reportez-vous à l'écran « Portail commercial » en cliquant sur le bouton de l'écran depuis lequel vous avez établi une route commerciale. Vous pouvez également afficher l'écran « Portail commercial » en appuyant sur F10.

COMMERCE AVEC LES STATIONS :

Les stations sont susceptibles de fournir deux types d'avantages. Elles peuvent générer une ou plusieurs optimisations de rendements pour la ville qui établit une route commerciale avec elles, optimisations ajoutées à chaque tour. Plus le niveau de la station est élevé, plus elle produit (aussi bien en quantité qu'en diversité). Elles peuvent également fournir des unités ou des technologies octroyées par la ville qui établit la route commerciale avec elles, et ce, une fois que le convoi ou le vaisseau commercial a terminé son circuit. Pour plus de renseignements, voir « Station » à la page 75.

COMMERCE AVEC LES VILLES :

Les villes qui appartiennent à d'autres colonies génèrent de l'énergie et de la science pour la ville qui établit une route commerciale avec elles. La quantité de chaque optimisation générée est basée sur les revenus totaux de chaque ville. Une plus petite quantité d'énergie et de science est également donnée

à la ville de destination.

ROUTES COMMERCIALES INTERNES :

Il est tout à fait possible d'établir une route commerciale entre deux villes appartenant à la même colonie. Générant de la nourriture et de la production pour les deux villes, ces routes commerciales sont toutefois comptabilisées dans le nombre maximum d'itinéraires commerciaux autorisés.

DURÉE :

Les itinéraires commerciaux ont une durée de vie limitée. Sauf en cas de pillage, une fois qu'un certain nombre de tours est passé, vous pouvez soit assigner votre convoi ou votre vaisseau commercial à une nouvelle « ville d'accueil », soit continuer vos échanges avec la ville ou station précédente, soit créer une route commerciale avec une nouvelle destination.

GUERRE ET PILLAGE :

Bien que les routes commerciales offrent des avantages non négligeables, elles sont sujettes à de nombreuses menaces.

En cas de déclaration de guerre entre deux colonies, toutes les routes commerciales reliant les parties belligérantes sont systématiquement fermées.

Saccager une route commerciale est certes possible, mais un tel affront est synonyme de déclaration de guerre avec le propriétaire de cette route commerciale et peut affecter vos relations avec la colonie concernée.

MERVEILLES

Les merveilles sont des édifices, inventions ou concepts spectaculaires que vous bâtissez au sein de votre colonie et qui changeront l'humanité à tout jamais. Les merveilles nécessitent beaucoup de temps et d'effort, mais une fois construites, elles fournissent de nombreux avantages à votre colonie... dans certains cas, elles peuvent même vous faire gagner (voir « Victoire » à la page 88).

Il existe deux types de merveilles : les projets et les merveilles illustres.

MERVEILLES ILLUSTRES

Les merveilles sont uniques en leur genre. Il n'est possible d'en construire qu'une seule de chaque type au cours de la partie (par exemple, l'Arche génique est une merveille illustre; la civilisation qui la termine en premier, quelle qu'elle soit, en sera la propriétaire). Construites dans les villes de la même manière que les bâtiments, les merveilles illustres ont tendance à être extrêmement puissantes, mais particulièrement onéreuses à construire.

PERDRE LA COURSE À LA CONSTRUCTION :

Si une autre civilisation termine une merveille illustre alors que vous étiez en train de la construire, vos travaux sont automatiquement interrompus et vous récupérez en énergie un certain quota de la production investie dans ce chantier.

LISTE DES MERVEILLES ILLUSTRES

ARCHE GÉNÉRIQUE :

Catalogue du code génétique de chaque organisme de la Terre ancestrale. Utilisé pour accélérer l'agriculture et l'ingénierie générique.

Technologie requise : Cartographie génétique

CODEX STELLAIRE :

Carte de la zone stellaire environnant la nouvelle planète.

Technologie requise : Balistique

RÉGIE CENTRALE :

Super-ordinateur de coordination centrale. Utilisé pour accélérer les aménagements de la colonie.

Technologie requise : Systèmes autonomes

PANOPTICON :

Structure défensive disponible au début de la partie et utilisée pour aider les unités militaires.

Technologie requise : Réseau de défense

CAPSULE D'ECTOGENÈSE :

Labo conçu pour engendrer (à la demande) des espèces génétiquement créées. Utilisé pour accélérer l'agriculture et les manipulations génétiques.

Technologie requise : Conception génétique

PROJET PRÉCOG :

Organisation établie pour prédire l'issue de situations « contrôlées », principalement les tactiques militaires et offensives. Utilisée pour améliorer la puissance de combat de la colonie.

Technologie requise : Pensée collaborative

SPHÈRE DE DRONES :

Flottes de drones utilitaires autonomes déployées autour de la ville. Utilisées pour promouvoir la science, effectuer des travaux de surveillance et assister les lignes de ravitaillement des unités militaires.

Technologie requise : Robotique

XÉNODROME :

Zone où les espèces extraterrestres sont cultivées, vénérées et exposées pour le bien public (un méga-zoo pour les espèces xénos). Utilisé principalement pour la culture.

Technologie requise : Éthique extraterrestre

RUCHE HUMAINE :

Réseau de politiques et de complexes conçus pour accéder à l'utopie sociale par l'intermédiaire d'un contrôle comportemental total. Utilisé pour promouvoir la production et résister à l'infiltration des espions.

Technologie requise : Euthénique

CATAPULTE ÉLECTROMAGNÉTIQUE :

Catapulte électromagnétique (railgun de la taille d'une ville).

Technologie requise : LEV balistique

CHAMBRE HOLONIQUE :

Laboratoire expérimental conçu pour examiner l'essence de la matière et de l'énergie. Utilisée pour produire une grande quantité de science.

Technologie requise : Hypraconducteurs

CALCULATEUR QUANTIQUE :

Super-ordinateur basé sur la théorie quantique. Utilisé pour produire une grande quantité de science.

Technologie requise : Théorie des champs

LEVIER D'ARCHIMÈDE :

Dispositif qui produit un déplacement géologique pour soulever le sol se trouvant sous les troupes ennemies. Utilisé pour la défense des villes.

Technologie requise : Induction sismique

ENCLUME TECTONIQUE :

Réseau élaboré de machines spécialisées capables d'exploiter la pression et l'énergie géologiques de la croûte terrestre en guise de forge. Effets de production extrêmement puissants, optimisés par la présence de canyons.

Technologie requise : Métamatériaux

TRACTOBOT :

Gigantesque derrick de construction capable d'entreprendre des projets de construction colossaux. Utilisé pour construire des merveilles.

Technologie requise : Mécatronique

CYNOSURE :

Super-ordinateur surdimensionné et première I.A. douée d'une véritable conscience. Génère un important rendement de science et permet la progression militaire avancée.

Technologie requise : Pensée synthétique

MÉMOIRE UNIVERSELLE :

Archives regroupant tout le savoir des humains, passé et présent. Effets de culture très puissants.

Technologie requise : Préservation de l'humanité

BYTEGEIST :

Conscience collective mécanique capable d'évolutions émotionnelles et psychologiques. Produit un mélange de culture et de science.

Technologie requise : Intelligence en essaim

ANSIBLE :

Dispositif de communication superluminique. Produit un mélange de science et d'énergie.

Technologie requise : Matière exotique

ÉCHELLE DE DÉDALE :

Dispositif transhumaniste qui augmente grandement la durée de vie de l'enveloppe corporelle tout en diminuant le besoin en nourriture. Utilisée pour produire de la santé et un peu de nourriture.

Technologie requise : Augmentation

SYSTÈME DE RÉSURRECTION :

Dispositif permettant la régénération continue de tissu charnel spécialisé

(sans dégradation)... Augmente théoriquement la durée de vie (durée réelle indéterminée). Utilisé pour produire beaucoup de santé.

Technologie requise : Évolution artificielle

PROJETS

Merveilles exceptionnellement grandes, puissantes et onéreuses, les projets sont encore plus prestigieux que les merveilles illustres. Il n'en existe que très peu, et ils représentent une composante sine qua non d'une ou plusieurs conditions de victoires (voir « Victoire » à la page 88).

CONSTRUIRE DES PROJETS :

En plus des coûts de production augmentés, les projets occupent une parcelle au sein du rayon de la ville natale. Sélectionner cette parcelle représente une étape seconde dans le choix de la merveille en guise de projet de production.

LES ÉTAPES DE CONSTRUCTION D'UN PROJET SONT LES SUIVANTES :

Le joueur sélectionne le projet Merveille depuis le menu de production de l'écran Ville.

L'écran Ville affiche une interface similaire à l'action « Acheter terrain ». Le joueur sélectionne ensuite l'une des parcelles se trouvant au sein de la zone exploitable de la ville afin de la transformer en site pour la merveille. Tout aménagement construit sur la case choisie sera perdu.

L'une des parcelles est choisie, le projet est confirmé et la ville commence les travaux. Tout monument et tout aménagement présents sur la carte sont démolis et l'aménagement « Merveille en construction » s'affiche jusqu'à ce que la ville termine le projet.

Pendant les travaux, la ville ne peut pas exploiter la case Merveille. Elle en conserve le terrain, les caractéristiques, ainsi que les informations relatives aux ressources, si le projet est annulé (voir ci-dessous).

Une fois le projet terminé, tout aménagement est remplacé par la représentation visuelle de la merveille.

Si le joueur décide d'annuler un projet avant qu'il ne soit terminé, les aménagements générés par les travaux sont éliminés et la case retrouve son état de base avant aménagement (voir ci-dessous).

DÉPLACEMENTS :

Les unités ne peuvent traverser les sites de projets que pendant les travaux (une fois le chantier terminé, la case devient inaccessible).

COMBAT :

Pendant les travaux, les projets sont des entités de non-combat, à l'instar des aménagements de cases. Une unité de combat alliée peut se retrancher dans la même case, et un combat peut s'y dérouler.

Les unités de combat qui pillent un chantier de projet le détruiront, y annuleront le projet Merveille en cours et sacrifieront toute la production consacrée à la construction. La ville peut immédiatement redémarrer le projet dans une case qui n'est pas occupée par une unité ennemie.

Une fois achevé, le projet fait office de sites de combat, tout comme les avant-postes. Il possède une faible quantité de puissance défensive qu'il faut amenuiser avant de pouvoir détruire la merveille.

Bien que les projets soient infranchissables, il est possible de les attaquer avec des unités de combat rapproché et à distance. Si une unité de combat rapproché inflige le « coup de grâce » à un projet, la merveille sera retirée à l'issue du combat, permettant ainsi à l'unité de combat rapproché d'occuper normalement la case.

EFFETS DE CASE :

Construire un projet élimine tous les aménagements se trouvant dans la case. Ils sont immédiatement perdus dès le début des travaux de la merveille, et ne sont pas récupérables automatiquement si le projet est annulé ou si la merveille est détruite.

Bien qu'ils perdent leurs aménagements lorsqu'un projet est lancé, les sites de merveille conservent leur terrain, leurs caractéristiques ainsi que les informations relatives aux ressources, et ce, jusqu'à la fin des travaux. Une fois la merveille complètement construite, toutes les informations relatives au terrain sont éliminées, à l'exception du type fondamental du terrain. Si la merveille est détruite ou déplacée, seul le terrain de base est conservé.

Tant que la merveille (ou son chantier) occupe un site de projet, celui-ci ne peut pas être exploité par une ville. Si le projet est annulé ou pillé, ou si la merveille est détruite, le site est « nettoyé » et il est alors possible de l'exploiter ou d'y installer des aménagements.

Bien que les unités soient en mesure d'accéder aux sites de projets pendant leurs travaux, un ouvrier ou la colonie d'un nouvel avant-poste ne peut pas y installer d'aménagements. Une fois la merveille terminée, ni les ouvriers ni les colonisateurs ne peuvent accéder ou traverser la case.

LISTE DES PROJETS

PORTAIL :

Dispositif/installation permettant le transport d'unités jusqu'à un autre portail, situé sur la Terre ancestrale. Il existe deux versions de ces merveilles, utilisées pour accomplir les victoires par « terre promise » et « Émancipation » : respectivement, la porte de l'Exode et la porte de l'Émancipation. Bien que le coût soit identique, le type auquel le joueur a accès dépend de l'affinité de la colonie.

BALISE :

Cette merveille est utilisée pour accomplir la victoire par contact. Il s'agit d'un gigantesque dispositif de communication, une antenne surdimensionnée capable de repérer et de localiser un signal provenant des confins de la galaxie.

FLEUR SPIRITUELLE :

Cette merveille est utilisée pour accomplir la victoire par transcendance, en conjonction avec le bâtiment urbain « Fleur spirituelle ». Enorme structure vivante, cet organisme éveille un réseau de conscience qui couvre toute la planète.

EFFETS DE MERVEILLES

Une merveille peut produire une grande variété d'effets (par ex. : augmenter la productivité d'une ville ou encore booster la santé d'une civilisation). En plus de nombreux autres avantages, les projets constituent un premier pas vers un type spécifique de victoire (voir « Victoire » à la page 88 pour plus de renseignements). Consultez la Civiloopédia pour plus d'informations sur les effets de chaque merveille.

CAPTURER DES MERVEILLES :

Si vous capturez une ville, toutes les merveilles illustres et tous les projets qui y sont construits seront détruits.

VALEURS

Les valeurs constituent un système orthogonal qui complète ou optimise vos choix technologiques et votre style de jeu. Bien que le chemin technologique du joueur soit une série de décisions adaptées à l'environnement et aux circonstances, les valeurs représentent les choix à longue échéance sur le style et l'approche.

Une catégorie de « valeurs » est une collection de primes au thème commun. Les valeurs ne sont pas propres à un système particulier. Elles représentent une approche globale de l'orientation du joueur avec des effets qui influent sur une grande variété de systèmes du jeu.

CULTURE ET VALEURS :

Les valeurs sont acquises via l'accumulation de culture. La quantité de culture nécessaire dépend du nombre de cités d'une nation, et augmente de manière exponentielle avec chaque valeur obtenue.

Les valeurs, et la culture d'une manière plus générale représentent l'enseignement des citoyens et les priorités du gouvernement. Un joueur « développe » une valeur et l'implication qu'elle façonne grâce aux programmes éducatifs et/ou à la restructuration gouvernementale. Les technologies sont « découvertes » ou « acquises » après des recherches, alors que les valeurs évoluent. Il s'agit d'une affaire nationale qui voit le jour dans les hautes sphères du gouvernement et atteint chaque citoyen d'une colonie.

STRUCTURE DE L'ARBORESCENCE DE VALEURS :

Il existe quatre catégories de valeurs (force, prospérité, savoir et industrie), possédant chacune trois niveaux (modéré, dévoué et extrême).

La structure de chaque catégorie est une série de choix empilés les uns sur les autres pour former une colonne. Chaque niveau contient des primes à peu près équivalentes aux avantages.

Les valeurs situées dans la partie supérieure (c.-à-d. au sein du niveau modéré) proposent des avantages généralement utiles, bien que relativement faibles. Par contraste, les valeurs se trouvant plus loin dans la chaîne produisent des effets plus spécifiques ou plus conditionnels, et beaucoup plus puissants. Cette structure est conçue pour donner aux joueurs le choix d'accéder à plusieurs catégories (polyvalence) et à une panoplie d'avantages passifs, ou de progresser davantage au sein d'une ou de deux catégories pour profiter des avantages propres à leur style de jeu.

CATÉGORIE ET LIGNE :

Chaque catégorie et chaque ligne profonde possède des valeurs « bonis », qui s'acquiescent automatiquement une fois un certain nombre de valeurs atteint dans une catégorie ou une profondeur spécifique. Par exemple, en développant cinq valeurs dans la « colonne » de la catégorie Puissance, vous vous verrez attribuer une valeur supplémentaire gratuite. De la même façon, en développant huit valeurs dans chacune des huit « lignes », vous recevrez une autre valeur boni.

SÉLECTIONNER UNE VALEUR :

Vous pouvez choisir d'adopter et de débloquent une valeur lorsque vous avez obtenu suffisamment de points de culture, et ce, en fonction du niveau de difficulté de votre partie. Au cours du jeu, le coût de chaque valeur augmente chaque fois que vous en adoptez une. Pour afficher la quantité de culture que vous possédez actuellement et pour découvrir quand la prochaine valeur sera disponible, positionnez le curseur sur l'icône de la culture qui se trouve sur la barre de statuts.

Une fois que vous avez accumulé suffisamment de culture, une notification vous en avertit. Cliquez alors soit sur le message d'avertissement soit sur l'icône de la valeur pour accéder à la fenêtre Valeurs.

Vous pouvez désormais choisir d'adopter un nouveau rayon ou de débloquent une nouvelle valeur au sein d'un rayon disponible. Les valeurs que vous possédez déjà seront mises sur surbrillance; quant aux autres, elles seront grisées. Placer votre curseur sur une valeur fournira des informations sur ses effets.

MÉCANIQUES ORBITALES

Inévitablement, les colonies sur les mondes extraterrestres lanceront des satellites pour améliorer (entre autres) leurs chances de survie, de prospection et de communications. Dans Beyond Earth, plusieurs systèmes s'amalgament pour créer des mécaniques orbitales, dont la couche orbitale peuplée d'unités orbitales.

COUCHE ORBITALE :

Cliquer sur le bouton « Vue orbitale » permet d'accéder à la carte « Couche orbitale ». Située au-dessus de la carte terrestre, elle possède également une grille hexagonale parfaitement alignée avec celle du sol. Cette carte regroupe toutes les unités orbitales.

UNITÉS ORBITALES :

Les unités orbitales sont des unités puissantes, mais temporaires, que vous envoyez en orbite. En règle générale, les unités orbitales n'interagissent pas entre elles, mais elles soutiennent les activités, unités et cases situées sous elles à la surface. Après un certain temps, elles quittent leur orbite et s'autodétruisent.

Chaque unité orbitale produit un effet différent. Voir « Unités orbitales » à la page 103 pour en savoir plus.

CONSTRUCTION :

À l'instar des unités standard, les unités orbitales sont débloquentées à l'aide des technologies et construites dans des villes. Certaines unités orbitales

nécessitent l'utilisation de ressources stratégiques.

LANCEMENT :

Toute unité orbitale doit être lancée depuis une case ville jusqu'à une case possédant une couverture de lancement. Une fois lancées, les unités orbitales sont placées sur la carte de la couche orbitale. Il peut s'agir d'une case déjà occupée par un niveau terrestre ou naval, mais pas par une unité orbitale.

Pour certaines zones (telles que les cases à proximité des villes du joueur), la couverture de lancement est affichée automatiquement. Il est possible d'agrandir cette couverture en maîtrisant des technologies, merveilles, valeurs, bâtiments, etc.

ORBITE :

Les unités orbitales ne peuvent pas occuper la même case dans la couche orbitale. En d'autres termes, les unités orbitales respectent la règle « une unité par case » avec les autres unités orbitales. En outre, les rayons d'action des unités orbitales ne peuvent pas chevaucher. Il n'est possible de lancer une unité orbitale que dans une zone où le rayon d'action de cette unité orbitale et celui d'une autre unité orbitale ne se chevauchent pas.

Une fois lancée, l'unité orbitale est immobile. Les unités orbitales et leurs effets sont « fixes » jusqu'à ce qu'elles quittent leur orbite.

COMBAT :

Les villes ainsi que certaines unités terrestres peuvent attaquer des unités orbitales. L'approche est la même que pour les unités de combat à distance ou les bombardements urbains : le joueur choisit la ville ou l'unité, puis la capacité d'attaque orbitale et sélectionne l'unité orbitale qu'il souhaite cibler.

Certaines unités orbitales peuvent également attaquer des unités terrestres. L'approche est la même que ci-dessus.

Par contre, les unités orbitales ne peuvent pas attaquer d'autres unités orbitales.

QUITTER L'ORBITE :

Toutes les unités orbitales possèdent un nombre fixe de tours, appelé « Durée », pendant laquelle elles peuvent rester en orbite. Une fois cette « durée » écoulée, l'unité sort de son orbite, ses effets de zone prennent fin et elle est automatiquement détruite. La case qu'elle occupait au sein de la couche orbitale est alors libérée et une nouvelle unité orbitale peut alors prendre sa place.

Après avoir quitté son orbite, l'unité orbitale peut s'écraser au sol. Un explorateur pourra alors utiliser ce site de crash à des fins diverses.

UNITÉS ORBITALES

REPOUSSEUR DE MIASMES :

Type : Scientifique

Effet : Supprime les miasmes en commençant par les cases situées au centre de la zone infectée

PLATEFORME TACNET :**Type :** Militaire**Effet :** Puissance de combat augmentée et soins des unités alliées**CAPTEUR SOLAIRE :****Type :** Économique**Effet :** Énergie supplémentaire pour chaque case que le joueur possède; énergie supplémentaire pour chaque ville se trouvant dans le rayon d'action**SATELLITE LASERCOM :****Type :** Scientifique**Effet :** Science supplémentaire pour la ville; établit le contact avec la Terre ancestrale**CONDENSATEUR DE MIASMES :****Type :** Scientifique**Effet :** Place des miasmes dans les cases en partant du centre**LASER ORBITAL :****Type :** Militaire**Effet :** Attaque orbitale**TRANSPORTEUR PHASIQUE :****Type :** Militaire**Effet :** Permet aux unités d'effectuer des transports depuis la ville vers une zone choisie**RÉGULATEUR DE CLIMAT :****Type :** Économie**Effet :** Nourriture supplémentaire pour chaque case que le joueur possède; chance de générer des ressources de base**CONSTRUCTEUR ORBITAL :****Type :** Économie**Effet :** Production supplémentaire pour chaque case que le joueur possède; chance de générer des ressources stratégiques**HOLOMATRICE :****Type :** Économique**Effet :** Culture supplémentaire pour chaque case que le joueur possède; moins de conspiration engendrée par les opérations secrètes dans les villes**TÉLESCOPE SPATIAL :****Type :** Scientifique**Effet :** Science supplémentaire pour les villes; chance de découvrir le signal**OMNISCIENT :****Type :** Scientifique**Effet :** Réduit la conspiration à zéro; empêche l'augmentation de conspiration; retire les agents en poste dans les villes**PLANÉTOSculpTEUR :****Type :** Militaire**Effet :** Attaque orbitale

QUÊTES

Le système de quêtes de *Civilization: Beyond Earth* est conçu pour enrichir et informer le joueur. Vous recevez des quêtes diverses et variées, et vous obtenez des récompenses en les terminant. Les quêtes ont plusieurs fonctions importantes :

Vous apprendre comment jouer (le didacticiel prenant la forme d'une quête prolongée).

Raconter une histoire.

Vous proposer des choses intéressantes à faire, et vous récompenser en cas de succès.

Définir un chemin précis vers la victoire (tous les types de victoires, à l'exception de la victoire par domination, prennent la forme de quêtes).

Présenter de manière intéressante des systèmes que vous n'auriez peut-être jamais découverts autrement (par ex. : explorer la carte ou interagir avec les stations).

APPROCHE NARRATIVE DES QUÊTES :

Pour terminer une quête, vous devez accomplir un ou plusieurs objectifs, en étant parfois amené à faire un ou plusieurs choix. Chaque quête dispose de sa propre narration. De nombreuses quêtes vous attendent dans *Beyond Earth*. En voici un exemple :

« LE GUERRIER MÉCANIQUE » :

« Une équipe de reconnaissance a découvert une créature robotique géante à moitié ensevelie dans un complexe de ruines extraterrestres. Nous avons alors entrepris des fouilles. Si nous parvenons à trouver une source d'énergie suffisante, il nous sera possible de réactiver cette créature. »

Vous devez trouver la source d'énergie du robot dans d'autres ruines.

Vous êtes alors invité à choisir :

« Réactiver le robot. Récompense : Unité robotique unique »

Le texte suivant s'affiche : « Lorsque nous avons enclenché la dernière batterie, la créature a frémi. Le mécanisme ancestral s'est mis en branle avec une telle violence que j'ai eu peur de voir le fruit de tous nos efforts voler en éclat. Hypnotisé, j'ai contemplé le géant se dresser. Plusieurs de mes collègues, terrorisés, ont pris la fuite. Une question m'est alors venue à l'esprit... N'avait-on pas commis là une terrible erreur ? »

Ou

« Démonter le robot et l'étudier. Récompense : 200 science »

Le texte suivant s'affiche : « La source d'énergie était la clé de l'énigme. Malheureusement, pour comprendre le fonctionnement de ce dispositif, nous avons dû le détruire. Ma déception n'est tempérée que par l'objectif manifeste pour lequel cette machine a été créée. J'espère que nous en trouverons une

autre. »

CHOIX :

Comme dans l'exemple ci-dessus, vous pouvez être appelé à effectuer un choix au cours d'une quête. Selon votre décision, l'histoire de la quête et les récompenses peuvent changer. Tout choix présenté au joueur doit être décidé avant la fin du tour. Dans une partie multijoueur, si le joueur ne fait pas son choix pendant le tour avant la fin du temps imparti, ce même choix lui sera reproposé lors du tour suivant.

CATÉGORIES DE QUÊTE

Les quêtes sont réparties en plusieurs catégories générales. Lorsqu'une nouvelle quête vous est proposée, sa catégorie est représentée à l'aide d'une icône qui vous aide à choisir les quêtes à effectuer en priorité, en fonction des éléments du jeu qui vous intéressent. Les catégories sont :

CROISSANCE :

Les quêtes de croissance vous encouragent à développer votre colonie. Elles font office d'objectifs à plus long terme en début et milieu de partie.

COMMERCE :

Les quêtes commerciales sont centrées sur les interactions du système d'échange, aussi bien avec les stations qu'avec les autres colonies.

DIPLOMATIE :

Les quêtes de diplomatie vous feront interagir avec d'autres colonies.

MILITAIRE :

Combattre... bien évidemment.

OPÉRATIONS SECRÈTES :

Dans une quête d'opérations secrètes, vous devrez vous livrer à des activités crapuleuses dans une ville appartenant à une autre colonie.

EXPLORATION :

Les quêtes d'exploration vous permettent de gagner en visibilité, d'explorer des ruines et d'étudier des caractéristiques inconnues de la carte.

VICTOIRE :

Plusieurs quêtes impliquent des éléments relatifs à la victoire, le plus souvent dans le thème des conditions de victoire de l'une des affinités.

PERSONNALISÉ :

Les quêtes personnalisées sont conçues pour venir soutenir vos activités domestiques : expansion de votre territoire, croissance de vos villes, bâtiments, merveilles et aménagements. Chacune de ces quêtes est volontairement assez simple, accompagnée d'un ou deux choix qui vous permettront d'exprimer vos préférences ou de faire ressortir une perspective dans vos activités récentes, afin de mieux vous guider dans le développement de votre colonie, notamment en suivant les chemins des affinités.

AFFINITÉ :

Les quêtes d'affinité sont des quêtes, découpées en niveaux, au cours

desquelles plusieurs choix s'offriront à vous. Une fois terminées, celles-ci vous font gagner des points pour une affinité spécifique... déterminée par les choix que vous aurez faits.

INVESTISSEMENT D'AFFINITÉ :

Les quêtes d'investissement d'affinité sont toutes associées à une affinité particulière. Elles vous feront gagner des avantages si vous avez choisi l'affinité associée à la quête.

OPÉRATIONS SECRÈTES

Le système d'opérations secrètes vous permet de mener des actions secrètes à l'encontre de vos ennemis. En ayant recours aux opérations secrètes, vous pouvez bénéficier d'avantages importants, aussi bien en termes de technologie que de visibilité des villes et unités d'une autre colonie, tirer secrètement profit du commerce ennemi, ou même prendre le contrôle de certaines villes et unités.

AGENTS :

Vous pouvez régir vos activités clandestines grâce à vos agents secrets. Ces agents ne sont pas des unités visibles sur la carte ; vous les recrutez et leur donnez des ordres via l'écran des opérations secrètes. Soit un agent se trouve au quartier général, soit il est assigné à une ville particulière, dans laquelle il peut effectuer des opérations secrètes.

RECRUTER DES AGENTS :

Pour recruter des agents, vous devez d'abord construire une agence de renseignements (comme pour le quartier général, chaque colonie ne peut en faire construire qu'une seule) dont la production dure 200 tours. Vous trouverez ainsi trois agents dans votre quartier général, que vous pourrez envoyer dans les villes d'autres joueurs pour y mener des opérations secrètes, ou dans vos propres villes pour les protéger contre les activités clandestines de vos adversaires.

ASSIGNER DES AGENTS :

Si un agent n'est affecté à aucune ville, alors il se trouve « au quartier général ». Les agents qui s'y trouvent étant inactifs, vous pouvez les assigner à toute ville n'étant pas encore occupée par l'un de vos agents (un seul agent par joueur et par ville).

Une fois ses ordres de mission reçus, il faut quelques tours à l'agent pour arriver jusqu'à sa nouvelle ville et y devenir actif. Lorsque l'agent arrive sur place, vous (ou votre équipe) pouvez voir les terrains autour de la ville; l'agent peut alors commencer ses opérations.

Si un agent est assigné à une ville appartenant au joueur qui est le propriétaire de cet agent, celui-ci se spécialise en contre-espionnage (il n'est alors pas possible de lui confier d'opérations, mais sa présence entrave les opérations des autres agents). Le niveau de conspiration d'une ville peut également diminuer plus rapidement lorsqu'un agent de contre-espionnage se trouve sur place.

PROJETS « SÉCURITÉ NATIONALE » :

Lorsque vous recrutez vos premiers agents, il vous est proposé de sélectionner un projet « Sécurité nationale ». Ces projets vous font profiter

d'une prime globale passive, proportionnelle au nombre d'agents présents au QG (plus les agents sont nombreux, plus la prime est conséquente).

Les projets de sécurité nationale ne sont pas destinés à être « complétés », ils ne s'arrêtent jamais et leur prime est permanente. Vous pouvez changer de projet en cours à tout moment, mais celui-ci ne devient actif qu'après un certain nombre de tours. Pendant ce laps de temps, tous les projets sont interrompus.

OPÉRATIONS SECRÈTES :

Une fois en place dans une ville ennemie, un agent peut réaliser des opérations secrètes. Celles-ci ne sont possibles que si le niveau de conspiration de la ville est supérieur ou égal à celui requis par l'opération. Les opérations ne prennent pas toutes le même temps, et leur difficulté et les risques encourus par l'agent varient.

Les opérations possèdent un niveau de difficulté compris entre 0 et 100, calculé en fonction du type de l'opération et du niveau de l'agent qui la réalise. La difficulté représente la probabilité d'échec de la mission.

Une fois lancée, une opération peut réussir, échouer ou être annulée par vos soins.

ISSUE

Le statut d'un agent en fin d'opération peut être très varié. En voici la liste :

Non repéré : le joueur cible n'a rien vu et ne sait rien.

Repéré : le joueur cible sait qu'une opération secrète a eu lieu, mais il n'en connaît pas l'auteur.

Identifié : le joueur cible sait qu'une opération secrète a eu lieu et qui en est l'auteur. L'agent est rentré au QG au terme de sa fuite.

Tué : le joueur cible sait qu'une opération secrète a eu lieu et qui en est l'auteur. L'agent a été tué.

MISSIONS

Une fois arrivés dans une ville ennemie, les agents peuvent y réaliser une opération secrète à la fois, parmi celles disponibles. Notez par ailleurs que certaines de ces missions sont réservées aux joueurs ayant choisi une affinité précise.

Établir un réseau : Très facile. Permet de glaner diverses informations sur le joueur ainsi que sur la ville ciblée, puis les afficher dans une fenêtre adjacente à la ville dans le volet des opérations secrètes. Plus le niveau de l'agent est élevé, plus les renseignements qu'il obtient sont nombreux et précis.

Siphonnage d'énergie : Facile. Permet de détourner l'énergie de la ville cible pour vous l'approprier.

Vol de science : Facile. Permet de détourner la science de la ville cible pour

vous l'approprier.

Vol de technologie : Difficulté moyenne. Permet de voler une technologie au joueur cible. La technologie dérobée ne fait pas nécessairement partie de celles appartenant au joueur. Une technologie considérée comme appropriée est automatiquement sélectionnée en guise de récompense.

Piratage de satellites : Difficulté moyenne. Permet de faire quitter à un satellite son orbite.

Attaque de vers : Difficulté élevée. Permet d'attirer des extraterrestres hostiles jusqu'à la ville cible. Il faut avoir atteint un certain niveau d'affinité Harmonie pour lancer cette opération.

Bombe radiologique : Difficulté élevée. Permet de diminuer grandement le nombre d'habitants d'une ville. Il faut avoir atteint un certain niveau d'affinité Pureté pour lancer cette opération.

Sabotage : Difficulté élevée. Permet de piller les aménagements voisins. Il faut avoir atteint un certain niveau d'affinité Suprématie pour lancer cette opération.

Recrutement de transfuges : Difficulté moyenne. Permet de déployer des unités militaires aléatoires dans votre capitale.

Coup d'état : Difficulté moyenne. Permet de s'approprier le contrôle de la ville cible.

GRADES DES AGENTS

Les agents commencent au niveau « recrue » et progressent à mesure qu'ils mènent à bien des opérations secrètes, jusqu'à devenir « agent » et enfin « agent spécial ». Plus le niveau d'un agent est élevé, moins il a de chances de se faire repérer en mission. Il peut également mieux se défendre contre les autres agents lorsqu'il effectue du contre-espionnage.

MORT AU COMBAT :

Si un agent meurt après avoir réalisé une opération secrète, son emplacement se libère et un autre agent est automatiquement recruté (en tant que recrue) après un certain nombre de tours.

LOGE CULPER :

La loge Culper, un ordre ancien consacré à l'espionnage, ne peut être construite par une colonie qu'après avoir effectué une certaine quête. Elle permet d'élever les agents fraîchement recrutés directement au rang d'agent spécial. Une seule loge peut être construite par colonie, tout comme l'agence de renseignements.

NIVEAU DE CONSPIRATION DES VILLES :

Chaque ville dispose d'un « niveau de conspiration » qui reflète le nombre d'activités clandestines qui s'y déroulent. Chaque fois qu'une opération secrète est réalisée et réussie, ce niveau augmente. Il est compris entre 0 et 5.

À mesure que le niveau de conspiration d'une ville augmente, les agents qui y effectuent des opérations prennent plus de risques, et de nouvelles opérations de déstabilisation deviennent disponibles. En règle générale, les opérations

secrètes ayant un impact négatif sur le joueur cible sont réservées aux niveaux 4 et 5, tandis que celles se contentant d'apporter des avantages à leur auteur sont débloquées à des niveaux de conspiration moindres.

La conspiration peut s'avérer être un avantage comme un inconvénient.

SURVEILLER LES AGENTS :

Dans *Civilization: Beyond Earth*, vous pouvez surveiller la progression de vos opérations secrètes..

Cliquez sur le bouton « Opérations secrètes » dans le coin inférieur droit de la carte principale pour accéder à l'écran dédié, qui répertorie tous vos agents, aussi bien au quartier général qu'en mission. Vous pouvez assigner des agents en cliquant sur le bouton « Assigner », puis en sélectionnant une ville de destination. Si un agent est en mission, vous pouvez utiliser le bouton « Annuler » pour l'interrompre, puis lui choisir une nouvelle mission dans la même ville.

Vous pouvez continuer à parcourir la carte lorsque l'écran des opérations secrètes est ouvert. Vous pouvez également vous rendre jusqu'à une ville où vous avez un agent en cliquant sur le nom de ce dernier lorsqu'il est « En mission ». La bannière de chaque ville sur l'écran de la carte principale permet d'accéder au niveau de conspiration de cette ville, ainsi qu'à des informations sur tout agent qui y a été déployé.

Vous pouvez également utiliser la bannière pour afficher le « rapport d'espionnage » relatif à cette ville (à condition qu'un agent soit sur place). Le rapport est un résumé plus ou moins détaillé des événements ayant eu lieu dans la ville. Attention, ce rapport peut ne pas être à jour.

SPONSORS ET DIRIGEANTS DES COLONIES

UNION AFRICAINE DES PEUPLES

La naissance de l'Union africaine des peuples ne fut autre que le point culminant de l'essor socio-économique baptisé « Renaissance sub-saharienne ». Une nouvelle génération de penseurs politiques et d'organisateur culturels tira parti du chaos engendré par la Terrible erreur afin d'instaurer une autorité gouvernementale où précellence et stabilité étaient les maîtres mots. Tout d'abord institué dans quelques régions éparses, ce régime s'étendit progressivement sur la totalité du continent, prônant l'autonomie complète, les valeurs traditionnelles du communalisme et un sens nouveau d'une destinée commune. Ces États gèrent de main de maître les ressources minérales et biologiques intarissables d'Afrique et limitèrent l'impact écologique de cette exploitation au sein de leurs territoires. L'un des tout premiers partisans de l'Implantation, l'Union africaine des peuples profita grandement de son emplacement géographique, point de départ de nombreuses expéditions.

SAMATAR JAMA BARRE :

Homme brillant et bienveillant, Samatar Jama Barre souhaitait être surnommé Kubwa Mjomba (« grand oncle » en swahili) par ceux qu'il commandait et

protégeait. Il n'en était pas moins un administrateur véritablement efficace et un diplomate habile sachant se montrer impitoyable dès que cela s'avérait nécessaire. Samatar Jama Barre fut amusé, et probablement flatté, d'être comparé aux chefs de villages africains d'autrefois par ses détracteurs, qui l'accusaient d'empêcher le progrès et de ne pas être en phase avec le monde tel qu'il devint après la Terrible Erreur. Mais l'Union africaine des peuples fit le bon choix en faisant de lui l'un des gouverneurs de leur colonie.

Issu de la pauvreté et de la violence des rues inondées d'Hargeisa, Samatar Jama Barre rejoignit les forces militaires renaissantes de l'Union africaine où il s'éleva au rang de commandant. Pendant trente ans, il servit à des postes (militaires comme civils) toujours plus importants, gagnant ainsi en compétences et en influence. Il réussit à surmonter les tensions tribales persistantes et à traiter avec les cultures polyglottes d'Afrique en faisant preuve d'autant de révérence que de bon sens. Samatar Jama Barre usa également de ses talents de diplomate pour négocier avec ceux qui ne faisaient pas partie de l'Union africaine. Ces négociations permirent de conclure plusieurs accords internationaux qui firent avancer l'effort de colonisation de l'Union avant même qu'il ne soit choisi pour commander l'une de ses colonies.

Samatar Jama Barre se montra également très efficace pour assurer le bien-être et la sécurité de ceux placés sous sa protection. Les seigneurs de guerre, les fanatiques religieux et les dictateurs locaux auxquels il eût affaire acceptèrent une paix équitable ou furent contraints de se soumettre. Loin d'être considéré comme un génie militaire, le « grand oncle » pouvait compter sur la loyauté de ses troupes qui se jetaient féroceement dans la bataille rien que pour recevoir son assentiment. Bien qu'il ne se soit jamais attribué le mérite de ses victoires, Samatar Jama Barre n'a perdu aucune de ses batailles, qu'il considérait simplement comme de regrettables nécessités.

Bien qu'athée, il n'en était pas moins tolérant et acceptait les traditions religieuses des autres. Au final, c'est à la fois cette tolérance, son intelligence et sa personnalité qui façonnèrent la colonie de l'Union africaine sur la nouvelle planète.

COOPÉRATIVE PANASIATIQUE

Bien que profondément touchée par la Terrible erreur et la crise qui s'ensuivit, la Coopérative panasiatique émergea du chaos sous la forme d'une entité transnationale à la puissance incommensurable. Issue de l'ancienne République populaire de Chine, la Coopérative englobe l'Asie tout entière, de la Steppe mongole à la mégapole de Bangkok. Même d'anciens rivaux tels que la Corée du Sud et le Japon mirent leurs différends de côté pour œuvrer de concert et donner naissance à la CPA, qui regroupe aujourd'hui des entreprises internationales de haute technologie et de R&D, ainsi que certaines des mégapoles les plus peuplées sur Terre et certains des citoyens les plus qualifiés. Malgré une adoption tardive de technologies aéronautiques et spatiales indispensables aux voyages intersidéraux et aux colonisations galactiques, la CAP se lança corps et âme dans l'implantation et combla rapidement son retard (voire dépassa même ses concurrents).

DAOMING SOCHUA :

Née d'une mère chinoise et d'un père cambodgien, Daoming Sochua a été élevée dans la tradition de ces deux cultures. Elle s'avéra un véritable génie

dès son plus jeune âge, et progressa vivement dans le système scolaire pour surdoués sponsorisé par l'État. Elle surpassa rapidement ses parents (tous deux professeurs d'université dans le domaine des sciences) ainsi que sa brillante fratrie. Elle intégra l'université au début de son adolescence, et prouva qu'elle était assez concentrée et motivée pour dominer ses camarades plus âgés.

À trente ans, elle possédait déjà quatre doctorats en génie électrique, en nanoélectronique, en physique nucléaire et en fusion nucléaire. Pionnière dans l'utilisation de méthodes révolutionnaires pour extraire de l'énergie de sources que l'on croyait taries, ainsi que pour exploiter des ressources dans les fonds marins et hors de la planète, Daoming Sochua reçut un nombre considérable de récompenses avant de rejoindre le Bureau de la Révolution Scientifique de la Coopérative panasiatique. Elle fut spécialement recrutée par l'agence spatiale de la Coopérative pour son expérience dans la recherche en énergie et dans les systèmes d'énergie non conventionnels. Daoming Sochua était brillante, motivée et déterminée, que ce soit en tant que chercheuse ou en tant qu'administratrice.

Quand elle fut nommée pour diriger un certain nombre de projets novateurs (et peut-être dangereux) initiés par la Coopérative, elle se découvrit un talent pour l'administration. Motivée par l'Implantation, elle se porta volontaire pour diriger l'une des missions de colonisation sur d'autres planètes au nom de la Coopérative. À cette époque, elle était responsable des recherches visant à surmonter le Point d'Inflexion, ce qui lui serait d'un grand recours pour son nouveau poste. Très investie dans son rôle de chef de mission, Daoming Sochua fit bon usage de sa détermination caractéristique pour l'équipement et le lancement de « sa » colonie et pour la gestion de l'équipage et du personnel. Bien que peu appréciée des colons pendant le voyage sans retour qui les menait à leur nouvelle planète, elle était hautement respectée. Et c'était bien là tout ce que Daoming Sochua demandait.

PROTECTORAT KAVITHIEN

Quand la Terrible Erreur et l'élévation du niveau des océans chassèrent les populations du Protectorat indien, nombreux furent ceux qui brossèrent un sombre tableau du devenir de cette nation à feu et à sang. Contrairement à d'autres États qui se seraient contentés de pleurer sur leur sort, le Protectorat indien entreprit l'une des transformations culturelles les plus incroyables qu'une civilisation ait jamais connues, et se métamorphosa en une nation dont l'ardeur, l'optimisme et l'ingéniosité étaient sans égal. Abritant pas moins du sixième de la population mondiale et guidé par les conseils éclairés du prophète et mystique religieux synchrétique Raj Thakur, le Protectorat démarra un programme spatial qui fait aujourd'hui la fierté de son peuple ainsi que le sujet d'innombrables chansons et films. De Punjab à Tamil, tous les enfants, filles comme garçons, aspirent à transformer le « rêve de notre prophète » en réalité. Désormais, Kavitha, la fille unique de Raj Thakur, a repris le flambeau de son père, et le travail continue pour réaliser le rêve du prophète et développer la vie dans de nouveaux mondes.

KAVITHA THAKUR :

Malgré l'incrédulité de la majorité des érudits occidentaux, les fidèles de Kavitha Thakur soutiennent fermement qu'elle est née un premier juin, 17 ans avant la Terrible Erreur, ce qui lui ferait plus de 200 ans. Des sources

plus fiables concèdent néanmoins qu'elle pourrait avoir largement dépassé l'espérance de vie moyenne.

Fille du révérend mystique Raj Thakur, Kavitha a depuis son plus jeune âge de grandes capacités spirituelles. Elle a souvent fait l'expérience d'états quasi catatoniques de « concentration désincarnée », durant lesquels elle aurait des visions du futur. Pour les fidèles de son père, cela ne faisait que renforcer leur croyance comme quoi elle prendrait un jour sa suite, comme il l'avait affirmé à sa naissance.

Près de 80 ans après le voyage de Raj Thakur dans les montagnes Hindou Kouch, les fidèles de Kavitha se comptaient par centaines de milliers, et les histoires d'elle et de son père devinrent des légendes pour les peuples désespérés qui avaient sombré dans l'oubli. Malgré un nombre important d'hommes politiques et militaires taillés pour le poste, aucun ne parvint à surpasser la popularité de Kavitha lorsque vint le moment d'élire un dirigeant pour les diverses régions sous leur contrôle. Élué quasiment à l'unanimité et propulsée à un poste d'autorité politique qu'elle n'avait pas désiré et pour lequel elle n'était pas préparée, Kavitha se concentra d'abord sur ce qu'elle maîtrisait le mieux : les campagnes humanitaires. Elle consacra ses vastes ressources à la réparation des dommages faits par ses prédécesseurs à l'encontre des peuples du sous-continent indien.

FRANCO-IBÉRIE

Lors de l'effondrement de l'Eurozone après la Terrible erreur, la Franco-Ibérie combla le vide laissé par l'Union européenne. S'étendant à présent sur toute la région méditerranéenne, cette société transnationale se considère comme le garant culturel du fleuron de la civilisation occidentale. Sa prospérité attira les réfugiés et ses politiques sociales judicieuses stimulèrent sa croissance et son développement alors que d'autres nations avaient des difficultés à retrouver leur splendeur d'antan. Ayant vu mûrir certains des plus grands esprits de notre ère, la Franco-Ibérie considère l'implantation comme la prochaine étape logique de l'évolution. D'après les rumeurs, le rocher de Gibraltar est la frontière du système solaire; la Franco-Ibérie est prête à s'aventurer au-delà de la Terre ancestrale.

ÉLODIE :

Prospère depuis longtemps, la lignée d'Élodie remonte jusqu'à l'élite de la noblesse française et italienne, mille ans avant la Terrible Erreur. Cependant, le prestige et l'influence de sa famille ne viennent pas de ses pairs, mais plutôt de l'immense fortune qu'elle a amassée sur deux siècles grâce à leurs parts de marché dans l'agriculture, la transformation alimentaire, l'industrie pharmaceutique et le textile. Depuis la Terrible Erreur, sa famille est devenue encore plus riche, en raison, notamment, des opérations pharmaceutiques effectuées lors de la pandémie du « super parasite » ou encore des fermes, vergers et vignobles qu'elle possède au Portugal, en France, en Sicile et en Grèce et qui ne semblent guère avoir été endommagés par la Terrible Erreur.

Née dans la maternité la plus réputée d'Europe, à Braga, Élodie est enfant unique. Élevée dans le luxe de la Côte d'Azur et de la Costa del Sol, Élodie concentre toute l'attention des médias dès son adolescence, même si elle n'y apparaît pas toujours sous son meilleur jour. À l'âge adulte, elle profita de cette couverture médiatique et de son expérience avec la presse pour exposer

ses intentions politiques et culturelles. Fervente monothéiste élevée dans la tradition catholique de la Nouvelle Papauté, Élodie ne revendiquait toutefois aucune confession religieuse en particulier.

Traitée d'isolationniste et d'élitiste européenne par ses détracteurs, Élodie était réputée pour son franc-parler, son ton acerbe et sa vivacité d'esprit. Grande partisane des valeurs de la tradition culturelle occidentale, elle estimait que l'élite instruite d'Europe se devait de guider les masses pour assurer ainsi la survie de la haute culture. Le meilleur moyen d'y arriver sur Terre résidait dans l'indépendance et la pérennité de la nouvelle Union. Pour Élodie, il était encore plus vital d'établir de nouvelles colonies franco-ibériques sur d'autres planètes.

Lorsque la Franco-Ibérie annonça son intention de lancer une Implantation, Élodie usa de son influence et de ses relations familiales pour que son nom figure sur la liste restreinte des candidats au commandement. Sa connaissance des médias lui permit de rallier ces derniers à sa cause, faisant bientôt d'elle la candidate la plus populaire parmi les citoyens de l'Union, en dépit de son jeune âge. En plus des affaires opérationnelles (Élodie avait le don de bien choisir ses lieutenants), elle supervisa aussi personnellement la construction de l'Œuvre, la collection de référence des arts, lettres et musiques d'Occident, qui allait ensuite servir de modèle aux banques culturelles d'autres projets d'Implantation. C'est pourquoi, lorsque le vaisseau de la colonie décolla, il n'emportait pas seulement à son bord le peuple et la technologie de Franco-Ibérie, mais aussi d'anciennes œuvres d'art européennes et des plans visant à reproduire de nombreuses merveilles architecturales d'Europe. La nouvelle colonie d'Élodie allait certes prospérer, mais en beauté !

FÉDÉRATION SLAVE

Polyglotte, multiethnique et présente sur tout le territoire est-européen et eurasiatique, la nouvelle Fédération slave s'étend sur une superficie qui aurait fait rêver le plus ambitieux des Tsars. Bien que recelant des richesses incommensurables, ses terres ne furent réellement exploitées qu'au début de l'Implantation. La Fédération slave s'enrichit alors en fournissant les matériaux indispensables aux programmes spatiaux des différentes nations. Politiquement disparate, mais unie autour d'un objectif commun (la réalisation de ses projets intergalactiques avant-gardistes), la Fédération se considère comme le fer de lance de l'exploration spatiale et continue d'œuvrer pour sortir du chaos de la Terrible erreur et renaître plus forte que jamais.

VADIM PETROVICH KOZLOV :

Cosmonaute le plus célèbre depuis Yuri Gagarin, Vadim Kozlov est devenu, en dépit de ses origines modestes, une figure de l'héroïsme quelques années avant l'Implantation. Fils aîné d'un couple de sidérurgistes-soudeurs itinérants, Vadim reçut une éducation traditionnelle limitée dans différentes villes industrielles de la Fédération : Cracovie, Bydgoszcz, Lublin, Minsk, Vitebsk, Donetsk et Dnipropetrovsk. Vadim répondit à l'appel de volontaires diffusé par Roscosmos, l'agence spatiale renaissante de la Fédération. Après avoir suivi un entraînement minimaliste sur les techniques de construction en gravité zéro, Vadim fut envoyé travailler à la construction de la deuxième station à orbite terrestre de la Fédération. Il fut vite promu contremaître de son vaisseau grâce à son expérience pratique dans les grands travaux de construction.

Intégré dans les forces armées et immédiatement nommé colonel, Vadim profita d'un programme éducatif à mi-temps pour obtenir un diplôme en génie aérospatial. Dans la décennie qui suivit, il devint le symbole des efforts de la Fédération pour exploiter les vastes ressources de l'espace. Vadim Kozlov fut le premier citoyen de la Fédération à poser le pied sur Mars, exploita pour lequel il fut nommé « Héros du peuple » et promu général par Roscosmos. Six ans plus tard, il dirigeait la mission visant à dresser une carte de la ceinture d'astéroïdes de Sol afin de préparer les opérations minières. Le succès de cette mission lui rapporta une deuxième médaille de Héros ainsi qu'une nouvelle promotion.

Très populaire parmi la classe ouvrière, dévoué à sa famille et féroce ment loyal à l'État slave qui l'avait récompensé pour son dur labeur, Vadim Kozlov refusa d'entrer dans la vie politique ou de réintégrer la vie civile. À 35 ans, il supervisait les projets de construction de Roscosmos sur Terre, sur Mars et dans l'espace. Il ne rechignait jamais à donner personnellement un coup de main sur les chantiers terriens qu'il inspectait, renforçant ainsi sa réputation de serviteur du peuple modeste, autodidacte et prospère. Aussi bien dans sa vie professionnelle que dans sa vie privée, Vadim Kozlov semblait un homme heureux.

Pourtant Vadim Kozlov ne cachait pas son envie de retourner dans l'espace. Peu après ses 40 ans, suite au déclenchement de l'effort de colonisation slave, Kozlov se porta volontaire pour diriger l'une des missions. Sa candidature fut rapidement acceptée, et il s'investit énormément dans le rôle de commandant de mission avec la vigueur et le professionnalisme qui l'avaient rendu célèbre jusque-là. Selon la rumeur, sa femme l'aurait poussé à se porter volontaire pour donner une chance à leurs enfants de prospérer sur un nouveau monde, chance qu'ils n'auraient pas eu dans une Fédération slave surpeuplée et radicalisée. Bien que cette rumeur n'ait jamais été confirmée, cette mission permit à Vadim Kozlov de combiner toutes ses passions : le voyage spatial, l'exploration, l'ingénierie, la famille et la Fédération.

POLYSTRALIE

Quand ils réalisèrent que la montée des eaux représentait une menace commune, les gouvernements de l'Australie, des archipels du Pacifique, de la Nouvelle-Zélande et des pays asiatiques du sud s'unirent pour former le Commonwealth du Pacifique, plus connu sous l'appellation « Polystralie ». Conjuguant leurs efforts afin de protéger et de préserver leur côte ainsi que l'incroyable biodiversité des océans pacifique et indien, ces nations devinrent l'un des dirigeants en ingénierie climatique. À la croisée des océans, la Polystralie jouit d'une position géographique privilégiée qui lui confère une puissance économique hors-norme. Ses villes portuaires grouillent de grues, de frets et de marchandises, ainsi que d'idées et de technologies. Résistante et richissime, la Polystralie se lança à la conquête de l'espace par l'intermédiaire d'un programme d'implantation de faible envergure, mais ultra-ciblé et au financement inégalé.

HUTAMA :

C'est à 20 ans que Hutama devint connu du grand public : alors étudiant à l'Universitas Sumatera Utara de Medan, en Indonésie, il dirigea un mouvement populaire de protestation contre l'attribution des ressources différentielles pour divers projets à travers le Commonwealth. Ce qui différenciait Hutama

des autres, c'était son charme incroyable, son habileté avec les médias et sa détermination. Omniprésent sur les réseaux sociaux et dans les médias, il gagna l'affection d'une grande partie du Commonwealth grâce à son visage enjoué, son excellente maîtrise de trois langues et ses nombreux traits d'esprit. De Perth au Vanuatu, Hutama était tout de suite reconnu, ce qui lui permit de se lancer dans la politique.

Élu au parlement du Commonwealth avant son trentième anniversaire en tant que membre junior de l'opposition, il fut à l'origine de la très célèbre enquête « Platypus », qui eût pour résultat de diviser la coalition majoritaire et de renverser le gouvernement en place, supplanté par un nouveau gouvernement avec Hutama au poste de ministre de l'Intérieur. Cette haute fonction lui permit de continuer à lutter contre la corruption, les pots-de-vin et le gaspillage, tout en gardant son sens de l'humour irrévérencieux et informel. Sa web-série hebdomadaire, « Question pour le Ministre », mélangeait populisme, production tapageuse et, de temps en temps, sujets politiques sérieux. C'est à Hutama que l'on doit les référendums sur la fondation de la flotte marchande de la Polystralie, sur le financement du projet d'Île Tahiti 2 et sur l'accès universel à l'eau douce.

La politique populiste de « répartition des richesses » d'Hutama a été la clé de son succès, et non un vulgaire stratagème. Ses critiques les plus acerbes visaient toujours les exploitants du bien-être public, et ses œuvres de charité personnelles étaient vouées à soulager la souffrance à travers le Commonwealth. Contrairement à l'image qu'il pouvait donner à l'écran, il n'était motivé que par un sens aigu de la justice.

Il semble notamment qu'Hutama ait mal interprété l'attitude générale concernant l'Implantation. Après avoir publiquement remis en question le rapport de la Commission sur le Point d'inflexion, il lutta pour empêcher la Polystralie de renforcer son programme spatial et de débiter les constructions pour l'Implantation. Après une série de défaites politiques cuisantes (et le faible audimat de son émission hebdomadaire), Hutama changea radicalement de position. Lorsque vint le moment de nommer les chefs de l'expédition, les fidèles d'Hutama à travers le Commonwealth proposèrent son nom, même après avoir vu une de ses émissions au cours de laquelle il exposait les raisons qui faisaient de lui un piètre chef d'expédition.

BRASILIA

Son développement brièvement entravé par la Terrible erreur, Brasilia releva tous les défis haut la main pour redevenir rapidement une entité économique sud-américaine préminente (partenaire commerciale majeure de nombreuses nations) et une puissance militaire de stature internationale (son armée est l'ossature des forces de maintien de la paix dans d'innombrables pays). Grâce à la richesse des régions montagneuses des Andes et à l'Amazone, véritable autoroute menant au cœur du continent, Brasilia connut un essor formidable dès qu'un semblant de paix régna à nouveau sur le monde. Une adoption rapide de la théorie du point d'inflexion permit à l'armée de l'air et à l'industrie aérospatiale de Brasilia de lancer la toute première expédition de l'Implantation.

**REJINALDO LEONARDO PEDRO BOLIVAR
DE ALENCAR-ARARIPE :**

Considéré comme l'un des meilleurs soldats produit par l'hémisphère

occidental, Rejinaldo Leonardo Pedro Bolivar de Alencar-Araripe commença sa célèbre carrière à l'âge de 16 ans en intégrant les rangs du Corpo de Fuzileiros Navais, après avoir menti sur son âge dans la plus pure tradition militaire. Sa première mission en tant que Marine se déroula dans le nord du Myanmar : envoyé en renfort d'une opération du conseil de sécurité, il sauva sa section, demanda un soutien aérien et coordonna l'évacuation des troupes suite à l'attaque de leur convoi. Après cette mission, son ascension fut fulgurante : rapidement promu sergent, il intégra la prestigieuse Academia Militar das Agulhas Negras et devint officier. Nommé aspirant lorsqu'éclata la crise de Peshawar, il fit partie d'un contingent envoyé à la hâte en Asie pour contenir la situation et apporter une aide humanitaire. Son héroïsme fut une fois de plus prouvé lors de la bataille de la route bleue, où il prit le commandement des troupes protégeant le camp de réfugiés après la mort au combat des trois premiers commandants.

Il n'y a pas assez de place ici pour faire la liste de l'intégralité de ses exploits militaires, mais peu de commandants sont autant estimés que Rejinaldo de Alencar. D'abord réticent à occuper un poste à l'état-major jusqu'à ce qu'il ne puisse faire autrement pour servir son pays, Rejinaldo de Alencar effectua pas moins de neuf services, dont sept en tant que commandant sur la ligne de front. Sa capacité à planifier et improviser avec des ressources limitées était légendaire et, lorsqu'il n'était pas au combat, il entraînait les générations futures au génie militaire, à l'Academia Militar das Agulhas Negras.

Pendant cette illustre carrière militaire, il trouva tout de même le temps d'écrire l'œuvre fondatrice des sciences militaires du monde post-Erreur : « Principes de la Guerre Moderne » en trois volumes, et le plus court « Formation et Gestion des Soldats » (destiné aux soldats et aux cadets enrôlés). Ces écrits, prônant les forces spéciales, la victoire totale, la prévision des puissances aérospatiales et les sous-officiers supérieurs professionnels, servirent de base à l'endoctrinement des soldats d'infanterie partout dans le monde, grâce aux exemples tirés de l'histoire et de la propre carrière de Rejinaldo de Alencar. Pour n'importe qui d'autre, ces livres seraient du grand art, mais pour Alencar, ils ne font qu'exposer les faits.

Héros national de Brasília, son nom fut le premier sur la liste des commandants des premiers projets d'Implantation. Malgré sa carrière au sol, Alencar fut engagé par le département de l'Espace et des Forces aériennes du Brésil. Toujours volontaire pour servir son pays, Alencar fit de la première Implantation qui quitta l'orbite de la Terre une colonie forte, professionnelle et dévouée, à l'image de sa propre carrière militaire.

AMERICAN RECLAMATION CORPORATION

Troisième économie mondiale, l'American Reclamation Corporation est la première et la plus puissante méga-entreprise de la Terre ancestrale. Firme de géo-ingénierie qui se spécialisa en technologie de limitation des risques environnementaux, l'ARC élaborait et mit en œuvre le plan de relance qui sauva l'Amérique du Nord après la Terrible erreur. Bien que l'ARC fasse l'objet de nombreuses rumeurs sur ses méthodes à la limite de la légalité et autres manigances, il ne fait pas l'ombre d'un doute que cette société devint une formidable puissance mondiale qui sut gagner le respect de tout un chacun tout en faisant taire ses détracteurs. À présent, l'ARC joue un rôle

prépondérant dans les projets d'implantation et les plans de relance de la plupart des nations. De la science des cultures aux technologies d'énergie marémotrice en passant par la défense des nations, quel que soit le problème, l'ARC possède la solution sous forme de plan ou d'infrastructure. Entièrement privée et autofinancée, l'entreprise coloniale de l'ARC fait figure d'exception parmi les projets d'implantation. En outre, de nombreux autres programmes d'implantation dépendent du financement ou des technologies de l'ARC.

SUZANNE MARJORIE FIELDING :

Suzanne Fielding est née au Texas, sur la côte du golfe, d'une mère mexicaine et d'un père afro-américain, qui eurent par la suite deux autres filles. Son père possédait trois quincailleries dans la région, et Suzanne l'aider dès son adolescence dans la gestion de l'entreprise. Après avoir accepté une bourse à l'Université d'État de Louisiane, elle fut diplômée avec mention en économie et en comptabilité. Désirant ardemment reconquérir les terres côtières de sa région natale, perdues lors de la montée du niveau de la mer, elle se fit recruter par l'ARC (American Reclamation Corporation), récemment créé, où elle intégra un poste au bas de l'échelle. Aussi méticuleuse qu'audacieuse, et étonnement respectueuse de la politique de l'entreprise, Suzanne Fielding a pendant 15 ans gravi les échelons de la division Comptabilité de l'ARC jusqu'à devenir directrice des opérations.

Lors de la signature du Plan de Réhabilitation Trans-Mississippi, Michael Modersky, Directeur général de l'ARC, demanda personnellement à Suzanne Fielding de superviser la coordination des ressources gouvernementales, tâche pour laquelle elle se révéla considérablement habile. C'est elle qui mit au jour la combine financière à l'origine de l'opération Riverboat du FBI, combine qui eût également d'énormes retombées politiques. Tout en s'assurant que le gouvernement continue à financer le projet même lors des remous qui s'ensuivirent, Suzanne Fielding s'occupa du Plan de Réhabilitation qui aboutit même dans les temps. C'est ainsi que lorsque Michael Modersky se retira du poste de Directeur général, Suzanne Fielding, qui avait entretemps été nommée Directrice financière, était le choix logique pour lui succéder. Évitant le conseil d'administration, Suzanne se servit de l'intérêt que les actionnaires lui portaient pour conserver les deux postes, faisant d'elle la femme la plus puissante dans la société la plus puissante du monde.

Avec Suzanne Fielding à sa tête, l'ARC cessa de faire dans la vente et la fabrication pour se tourner vers la finance et d'autres services. Le bilan financier et le poids économique de l'ARC lui servirent de levier pour orchestrer des changements dans l'ancien Wall Street et ainsi évincer les banques et les bourses. Alors que le capital de l'ARC continuait à prospérer, beaucoup se demandèrent ce que Suzanne ferait ensuite. Très peu s'attendaient à ce qu'elle annonce que l'ARC allait également s'essayer à l'implantation en utilisant ses vastes ressources techniques et industrielles, obtenant dans la foulée une autorisation du gouvernement pour conduire des opérations spatiales privées. La plus grosse surprise fut bien entendu l'annonce de la participation de Suzanne Fielding à cette expédition qu'elle allait personnellement diriger. Avec assez d'argent pour acheter le monde, la directrice de l'ARC trouvait cela plus attrayant de repartir de zéro sur une nouvelle planète.

MULTIJOUEUR

Les parties multijoueurs de *Civilization: Beyond Earth* vous permettent de comparer vos aptitudes directement à celles d'autres joueurs, plutôt qu'à celles de l'I.A. Vous pouvez choisir les parties multijoueurs dans le menu principal; jouez sur réseau local avec des amis ou avec des joueurs de partout dans le monde.

MENU MULTIJOUEUR :

Dans le menu principal, sélectionnez le bouton « Multijoueur » pour accéder à l'écran des options de parties multijoueurs.

PARTIES LOCALES :

De là, cliquez sur l'option de partie Local Network pour consulter les parties RL (réseau local) disponibles. Une liste des parties disponibles apparaîtra : cliquez sur l'une de ces parties. Si vous ne voyez pas de parties (ou si aucune ne vous intéresse), vous pouvez cliquer sur le bouton « Host Game » pour créer la vôtre. Cliquez sur le bouton « Actualiser » pour rafraîchir la liste des parties disponibles en tout temps.

Quand vous choisissez d'organiser une partie, l'écran Programmation de partie multijoueur apparaît. Choisissez-y le type et la taille de la carte et sélectionnez les paramètres de la partie. Vous pouvez aussi charger une partie multijoueur déjà sauvegardée (lire plus loin), ou retourner au navigateur pour consulter de nouveau la liste des parties disponibles. Cliquez sur « Lancer la partie » quand vous avez fait tous vos choix.

La Salle de mise en scène permet alors de voir les dirigeants de chacun des joueurs, de même que si tous les joueurs sont prêts ou non. Un joueur I.A. sera marqué « I.A. », et un joueur humain sera indiqué par son pseudonyme Steam.

Notez que si deux joueurs ou plus tentent de choisir la même civilisation et le même dirigeant, le jeu changera la couleur de l'équipe du dirigeant en double afin d'éviter toute confusion.

Quand tous les joueurs ont cliqué sur « Prêt », l'hôte peut cliquer sur le bouton « Lancer la partie » pour démarrer la partie.

PARTIES SUR INTERNET/STEAM :

Les parties multijoueurs Internet sont hébergées sur Steam par le compte que le joueur a utilisé lors de l'installation du jeu.

PARCOURIR LES PARTIES :

Vous pouvez choisir d'accéder au navigateur de parties Internet ou d'héberger votre propre partie en suivant les mêmes instructions que pour une partie RL.

LISTE D'AMIS :

Votre liste d'amis Steam est disponible quand vous organisez une partie multijoueur Internet. Pendant que vous vous trouvez dans la Salle de mise en scène, vous pouvez sélectionner un ami dans la liste déroulante et l'inviter directement à la partie que vous hébergez. Il recevra un avis via l'interface Steam.

CLAVARDAGE :

Vous pouvez clavarder avec d'autres joueurs, tant pendant la programmation

que pendant la partie. À l'écran de la salle de mise en scène, vous pouvez envoyer des messages à tous les joueurs au moyen de la fenêtre de clavardage au bas de l'écran.

Pendant la partie, vous pouvez choisir de clavarder avec tous les joueurs ou seulement avec un seul à la fois, pour converser en privé, conclure des échanges et former des alliances. Pour faire apparaître le volet de clavardage pendant la partie, cliquez sur le bouton « Ouvrir la fenêtre de discussion » dans le coin supérieur droit du HUD. Vous pouvez cliquer sur le bouton « Fermer la fenêtre de discussion » quand vous avez terminé, pour dissimuler le volet.

La voix par IP (VOIP), disponible par la fonction grille de Steam, permet de converser directement avec les autres joueurs au moyen d'un microphone.

HÉBERGER, SAUVEGARDER ET CHARGER DES PARTIES :
Quand vous organisez une partie, vous pouvez sauvegarder la partie en cours et la charger plus tard - particulièrement utile pour les longues parties qui durent plus d'une journée. À l'écran de paramétrage des parties multijoueurs, cliquez sur le bouton « Charger une partie » pour consulter votre liste de parties sauvegardées.

Si, pour une raison quelconque, votre connexion est coupée pendant que vous jouez une partie multijoueur, le système tentera de vous reconnecter automatiquement.

Si l'hôte d'une partie quitte (pour quelque raison que ce soit), le jeu tentera automatiquement de migrer les commandes de l'hôte vers un autre joueur.

TAILLES DES PARTIES ET DES CARTES :
Le nombre de places de joueur disponibles pour une partie multijoueur est limité, par défaut, par la taille de la carte choisie.

Pour une partie à deux joueurs, sélectionnez « Duel ». Une carte « Nano » est conçue pour quatre joueur, « Petite » pour six, « Standard » pour huit et « Imposante », également pour huit.

Si toutes les places de joueur disponibles ne sont pas comblées pour une carte donnée, les joueurs AI rempliront les rôles manquants. Tout nouveau joueur souhaitant rejoindre le jeu après le début de la partie peut sélectionner l'une des colonies IA pour jouer.

MODS

Civilization: Beyond Earth a été conçu en tenant compte des moddeurs, et s'avère le jeu de la série le plus accessible et le plus facile à modifier. Même si vous ne souhaitez pas effectuer un mod (pour l'instant), vous pouvez rapidement et facilement trouver les mods que les autres joueurs ont créés, puis les télécharger et les installer sans quitter le jeu. Il n'a jamais été aussi simple d'utiliser et de créer des mods.

Dans le menu principal, sélectionnez le bouton « Mods » pour naviguer à l'écran Mods (n'oubliez pas d'accepter l'EULA en cours de route). Vous pouvez alors choisir d'entreprendre une partie au moyen des mods pré téléchargés et installés (lire plus loin), ou de consulter les nouveaux mods disponibles.

CONSULTATION, TÉLÉCHARGEMENT ET COTE :

Cliquez sur le bouton « Mods » pour faire apparaître le navigateur de mods. La liste de tous les mods déjà téléchargés et installés sera alors affichée, et vous pourrez voir si ce mod est présentement actif. Cliquez sur la case pour activer ou désactiver un mod téléchargé (plusieurs mods peuvent être actifs en même temps).

Cliquez sur le bouton « Obtenir des mods » pour faire apparaître le navigateur de mods en ligne et voir tous les mods prêts à télécharger. Vous pouvez alors filtrer les mods disponibles par catégorie, rechercher par mot-clé, ou filtrer par date de téléversement, nombre de téléchargements, ou classement de joueurs.

Cliquez sur un mod pour faire apparaître plus d'information, consulter les saisies d'écran ou choisir de télécharger.

Après avoir joué à un mod, vous pouvez le coter pour que les autres joueurs soient conscients de ses qualités.

XML :

La façon la plus simple de modifier le jeu - disponible pour quiconque a accès à un éditeur de texte. Si vous savez utiliser un clavier, vous pouvez modder. Les fichiers XML (Extensive Markup Language) du jeu contiennent tous les détails concrets du jeu, comme tous les dialogues de commerce d'un dirigeant ou la distance exacte qu'une unité « Chasseur tactique » peut couvrir en un seul tour.

Vous pouvez facilement modifier l'un ou l'autre des fichiers XML du jeu et les mettre à jour au moyen d'un éditeur de texte; vous pouvez ainsi personnaliser le jeu, comme déterminer les dommages qu'un vers de siège peut infliger ou créer de tout nouveaux dirigeants et civilisations.

MODBUDDY ET LE KIT DE DÉVELOPPEMENT WORLD BUILDER :

Vous pouvez télécharger ModBuddy et le kit de développement World Builder, les outils de modification officiels pour Civilization. Cet ensemble permettra de personnaliser les cartes et les scénarios, de changer les moindres comportements du joueur I.A. et de programmer vos mods personnalisés de manière que d'autres puissent les télécharger et en profiter. Consultez la page Web officielle de Beyond Earth ou la page de jeu Steam pour en savoir plus et connaître les dernières nouvelles.

Vous pourrez télécharger ModBuddy et le kit de développement World Builder par Steam. Accédez à la section Outils de l'onglet Jeux pour les télécharger.

TUTORIELS ET EXEMPLES :

Si vous ne maîtrisez pas déjà le modding (ou avez simplement besoin d'un complément d'information), consultez les dossiers du kit de développement pour obtenir les tutoriels et exemples complets sur l'utilisation du puissant nouveau système. Apprenez-en davantage auprès des développeurs sur la manière de profiter pleinement de ce nouveau système.

TÉLÉVERSER UN MOD :

Quand vous avez terminé un mod et voulez le présenter fièrement au reste du monde, utilisez simplement ModBuddy pour le téléverser au serveur officiel. Suivez les instructions à l'écran pour conditionner et nommer votre mod.

Pour téléverser un mod, vous devez être titulaire d'un compte Steam. ModBuddy vous demandera votre information de compte préexistant ou vous indiquera comment en créer un. Les comptes Gamespy sont gratuits. Ouvrir un compte Steam est totalement gratuit.

MODS EN MODE SOLO :

Cliquez sur le bouton « Solo » du menu Mods afin d'afficher les options disponibles pour une partie moddée. Vous pouvez jouer avec une carte personnalisée particulière, charger une partie sauvegardée ou créer une nouvelle partie personnalisée avec des mods.

MISES À JOUR AUTOMATIQUES DES MODS :

Le jeu vérifie automatiquement la présence de mises à jour pour les mods que vous avez installés et qui sont disponibles par le système de navigation des mods. Ces mises à jour seront automatiquement téléchargées et appliquées si vous disposez d'une connexion Internet active.

RÉFÉRENCE RACCOURCIS

ACTION	RACCOURCI
RACCOURCIS GÉNÉRAUX	
Civilopédia	F1
Portail économique	F2
Portail militaire	F3
Portail diplomatique	F4
Écran des valeurs	F5
Toile des technologies	F6
Journal des événements	F7
Conditions de victoire	F8
Portail des quêtes	F9
Portail commercial	F10
Sauvegarde rapide	F11
Chargement rapide	Ctrl-F11
Grille hexagonale	Maj-G
Menu	Esc
Terminer le tour	Entrée
Unité suivante	Point
Unité précédente	Virgule
Vue de la ville	Insér.
Sélectionner la capitale	Home
Ville suivante]
Ville précédente	[
Zoom avant	Page Up
Zoom arrière	Page Down
Afficher les icônes des ressources	Maj-R
Icônes de production	Maj-Y
Vue orbitale	Maj-O
Sauvegarder	Ctrl-S

ACTION	RACCOURCI
Charger	Ctrl-L
Terminer le tour	Ctrl Espace, Entrée
UNITÉS (GÉNÉRAL)	
Mode déplacement	M
Explorer (automatisé)	E
Dormir	F
Alerter	A
Ne rien faire	Barre espace
Supprimer l'unité	Suppr.
Attaquer	Ctrl-A
Attaque à distance	B
Configurer artillerie	S
Se retrancher jusqu'à guérison	H
UNITÉS AÉRIENNES	
Changer de base	Alt-R
Mode Frappe aérienne	S
Balayage aérien	Alt-S
Intercepter	I
UNITÉS CIVILES	
Fonder une ville	B
Construire aménagements (automatisé)	A
Aménager une route	R
Construire un monorail magnétique	E
Route vers	Maj-Ctrl-R
Déboiser/Assécher marais	Alt-I
Nettoyer les miasmes	S
Ajouter des miasmes	S
Construire une ferme	L
Construire un générateur	G

ACTION	RACCOURCI
Améliorer la ressource	I
Construire une académie	Q
Construire une grille de satellites	D
Construire un biopuits	Y
Construire un dôme	U
Construire une manufacture	W
Construire un nœud	O
Réparer	P
Embarquer/Débarquer	K
Lancer unité orbitale	S
Attaque orbitale	N
Annuler la dernière mission	Retour
Monter une expédition	I

SOUTIEN AU PRODUIT

Vous trouverez les derniers renseignements techniques et des FAQ actualisées à l'adresse suivante : **support.2k.com**

CRÉDITS

FIRAXIS GAMES

ÉQUIPE DE CON- CEPTION

Créateur original de Civilization

Sid Meier

Conçu par

David McDonough et
Will Miller

Conception supplémentaire et gameplay

Ed Beach

Orion Burcham

Anton Strenger

ÉQUIPE DE PRO- DUCTION

Producteur sénior

Dennis Shirk

Productrice principale

Lena Brenk

Producteur associé

Steffen Drees

SCÉNARISTES

Rex Martin

Peter Murray

Walt Williams

Scott Wittbecker

Scénario supplémentaire

Sarah Darney

Dominic Mancuso

Beth Petrovich

ÉQUIPE DE PRO- GRAMMATION

Programmeur principal

Don Wuenschell

Responsable, Code principal

Brian Whooley

Responsable, Graphismes

John Kloetzli

Responsable, Multijoueur

Bradley Olson

Programmeur, IU

Tronster

Programmeurs, Systèmes

Ken Grey

Greg Osefo

Marek Vojtko

Programmeurs, Graphismes

Joshua Barczak

Kiran Sudhakara

Programmeurs, Mods

Shaun Seckman

Programmeur, Outils

Shaun Seckman

Programmation supplémentaire

Brian Feldges

Theodore Maselko

Bob Thomas

ÉQUIPE IN- FOGRAPHIQUE

Infographiste principal

Michael R Bates

Animateur principal

Alex Kim

Responsable, Personnages

David Jones

Responsable, Unités

John FitzGerald

Responsable, Interface

Whitney Bell

Responsable, Effets

Todd Bilger

Infographiste principal, Terrain

Jason Johnson

Infographistes

Aaron Andersen

Hector Antunez

Jerome J Atherholt

Michael Bazzell

Kat Berkley

Todd Bergantz

Brian Busatti

Greg Cunningham

Taylor Fischer

Arthur Gould

Sang Han

Stephen Jameson

Matt Kean

Mika Lam

Arne Schmidt

Rob Sugama

Mike Tassie

Infographie supplémentaire

Silvio Aebischer

Eric Chiang

Erik Ehoff

EXIS

Jeff Paulsrud

Jason Slavin

Jack Snyder

ÉQUIPE AUDIO

Responsable, Audio

Griffin Cohen

Concepteurs, Son

Griffin Cohen

Dan Price

Musique

Geoff Knorr

Musique ambiante

Griffin Cohen

Musique supplémentaire

Michael Curran

Grant Kirkhope

Programmeur, Audio

Don Wuenschell

Ingénieur, Mixage musique et matriçage

Geoff Knorr

Enregistrement doublages

Wave Generation, Inc.

Jose Aguirre

Lime Studios

Tom Paolantonio

DOUBLAGE DES DIRIGEANTS

Suzanne Marjorie Fielding -

Victoria Sanchez

Élodie -

Virginie Chase

Daoming Sochua - Yamin Zhang

Kavitha Thakur - Kaljani Iyer

Vadim Petrovic Kozlov - Mateusz Pawluczuk

Samatar Jama Barre - Ahmed Abdi

Hutama - Paranee Damodaran

Rejinaldo Leonardo Pedro Bolivar de Alencar-Araripe - Clayton Arruda Nogueira

DOUBLAGES ANGLAIS

Narrateur - Fryda Wolff

CONSEILLER - James Horan

DOUBLAGES FRANÇAIS

Narrateur - Céline Melloul

CONSEILLER - Boris De Mourzitch

DOUBLAGES ALLEMANDS

Narrateur - Nora Jakhosha

CONSEILLER - Oliver Schmitz

DOUBLAGES ITALIENS

Narrateur - Jolanda Granato

CONSEILLER - Paolo Sesana

DOUBLAGES POLONAIS

Narrateur - Dominika Sell

CONSEILLER - Radosław Popłonikowski

DOUBLAGES RUSSES

Narrateur - Victoria Zolina

CONSEILLER - Roman Sopko

DOUBLAGES ES- PAGNOLS

Narrateur - Laura Pastor

CONSEILLER - Antonio Abenójar

ÉQUIPE ASSU- RANCE QUALITÉ Superviseur AQ

Sarah Darney

Responsable, AQ

Carlton Harrison

Testeurs

Albert Briggs

Peter Califano

Daron Carlock

Carson Hogue

Sean Horning

Jennifer Kraft

Santiago Loane

Dominic Mancuso

Terrence Myers

Kelsey Orem

Beth Petrovich

Thomas Schneider

Corey Staub

Reed Thayer

FRANKENSTEIN TEST GROUP

Bob Thomas

Sam « SamBC » Barnett-
Cormack

Adam « Pouakai »
Partridge

Onno « donald23 » Zaal
Frithjof Nikolai Wilborn

MadDjinn

Anthony « Ztaesek »
Seekatz

Pfeffersack

Gloria « Nolan » Carson

Steve « WarningU2 »
Warner

Camikaze

Joel « colonelmustard »
Myers

Dan « DanQ » Quick

SCRIPT, CINÉMATIQUE D'OUVERTURE

Will Miller

Services de production cinématique

Waterproof Studios

Directeur créatif

Ian Fenton

Directeur des technologies/ Directeur des sciences

Martin Kumor

Directeur financier

Albert Lim

Directeur, Développement commercial

Carl Whiteside

Responsable, Production

Trevor Wyatt

Coordinateur, Production

Anat Rabkin

Éditeur

Matt Holdenried

Superviseur, Infographie

Aaron Zacher

Infographiste, Prévisualisation

Jade McGilvray

Modeleur principal, Personnages

Max Wahyudi

Modeleurs

Manuel Armonio

Bo Yeon Kwon

Reymund Reyes

Richard Trska

Modeleur, Environnements

Chris Yoo

Animateur sénior

Blake Piebenga

Animateur

Sachin Mathew

Infographistes, Manipulations et captures faciales

Jonathon Kourous

DT, Simulation

Jade McGilvray

Infographiste principal, Éclairage

Max Wahyudi

Matte Painting

Tyler West Studio Inc.

Infographistes, Conception de mouvements

Robyn Haddow

John Mayhew

Kyle Richtsfeld

Responsable, Effets

Kevin McKibbin

Infographiste, Effets

Mike Hsu

Responsable, Composition

Winston Fan

Chromiste

Martin Kumor

Directeur de la photographie, Capture de mouvements

Mike McKinlay

DT principal, Capture de mouvements

Paul Cech

Services de capture de mouvements

The Capture Lab

Acteurs, Capture de mouvements

Nickolas Baric

Soumi Bose

Sachin Mathew

Blake Piebenga

Lianna Scrimger

Melissa Shim

Kelly Starke

Alex Ushijima

Robert Yau

Dog

Indy

DIRECTION DE FIRAXIS

P.-D.G.

Steve Martin

Directeur créatif

Sid Meier

Directeur, studio artistique

Arne Schmidt

Directeur du développement des logiciels

Steve Meyer

Directeur, Développement de la jouabilité

Barry Caudill

Productrice déléguée

Kelley Miller

Directrice, Marketing

Lindsey Riehl

Marketing associé

Peter Murray

Manager, Communauté

Kevin Schultz

Directeur, Ressources humaines

Shawn Kohn

Chef de bureau

Donna Milesky

Responsable, Service informatique

Josh Scanlan

Technicien, Service informatique

Matt Baros

Projets spéciaux

Susan Meier

SOUTIEN AMD

Layla Mah

Robert Martin

Joshua Salem

SOUTIEN NVIDIA

Nathan Hoobler

Chad Vivoli

SOUTIEN INTEL

Jeff Laflam

SOUTIEN VALVE

Jason Ruymen

Peter Wycoff

Justin Yorke

Fork

VFX (technologie de Fork Particle)

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Joanne Miller

À toutes nos familles et tous nos proches pour leur soutien. Nous vous remercions de votre patience et de votre compréhension!

PUBLIÉ PAR 2K SPORTS

2K Play est un label d'édition de Take-Two

Interactive Software, Inc.**2K PUBLISHING****Président**

Christoph Hartmann

Directeur de l'exploitation

David Ismailer

2K - DÉVELOPPEMENT DES PRODUITS**V.-p., Développement du produit**

John Chowanec

Directeur du développement, Produits

Melissa Miller

Producteur sénior

Garrett Bittner

Producteur associé

Josh Morton

Assistants de production

Doug MacLeod

Clay Norman

Coordinateur, Marketing numérique

Tom Drake

Coordinateur, Marketing numérique

Myles Murphy

2K - DÉVELOPPEMENT CRÉATIF**V.-p., Développement créatif**

Josh Atkins

Direction artistique

Robert Clark

Scénariste sénior

Walt Williams

Directeur, Production créative

Jack Scalici

Directeur, Analyses et Développement

Mike Salmon

Expert sénior en étude de marché

David Rees

Responsable, Production créative

Josh Orellana

Coordinatrice, Production créative

Kaitlin Bleier

Assistants, Production créative

William Gale

Megan Rohr

Coordinateur, Tests utilisateurs

Jordan Limor

Assistant, Coordinateur des tests

Jonathan Bonillas

2K - ÉQUIPE MARKETING**V.-p. sénior, Marketing**

Sarah Anderson

V.-p., Marketing

Matt Gorman

V.-p., Marketing international

Matthias Wehner

Manager sénior, Marque

Matt Knoles

Directeur, Relations publiques (Amérique du Nord)

Ryan Jones

Manager, RP

Brian Roundy

Manager, RP

Jessica Lewinstein

**Directrice sénior,
Production Marketing**

Jackie Truong

**Manager associé,
Production marketing**

Ham Nguyen

**Assistant, Production
Marketing**

Nelson Chao

**Coordinatrice,
Marketing éléments**

Jeneane Wagner

**Manager, Production
vidéo**

Kenny Crosbie

Monteurs vidéo

Jeff Spoonhower

Michael Regelean

**Monteurs vidéo
associés**

Doug Tyler

Nick Pylvanainen

**Directrice artistique,
Événements
marketing et
expositions**

Lesley Zinn Abarcar

**Concepteur graphique
sénior**

Christopher Maas

**Directeur sénior, Site
Web**

Gabe Abarcar

Concepteur, Site Web

Keith Echevarria

Développeur, Web

Alex Beuscher

**Directeur de la
communauté et du
service clientèle**

Stephen Reid

**Éditeur sénior,
Contenu et
communauté**

Darren Gladstone

**Manager,
Communauté et média
social**

John Imah

**Manager sénior,
Service clientèle**

Ima Somers

**Manager, Service
clientèle**

David Eggers

**Coordinatrice,
Communauté et média
social**

Marion Dreo

**Directrice,
Partenariats et
Licences**

Richelle Ragsdell

**Manager sénior,
Partenariats et
Licences**

Jessica Hopp

**Manager Marketing,
Relations partenaires**

Dawn Earp

**Coordinatrice,
Marketing numérique**

Ashley Landry

Assistants, Marketing

Kenya Sancristobal

Jessica Perez

**Manager sénior, Canal
marketing**

Anna Nguyen

**Manager associé,
Canal marketing**

Marc McCurdy

OPERATIONS 2K**V.-p. des opérations
du studio**

Kate Kellogg

V.-p., Service juridique

Peter Welch

**V.-p., Développement
commercial**

Steve Lux

**Directrice des
opérations**

Dorian Rehfield

**Expert, Licence/
Opérations**

Xenia Mul

**Manager des
opérations,
Technologie centrale**

Ben Kvalo

**Coordinateur des
opérations**

Peter Driscoll

**TECHNOLOGIE
CENTRALE 2K****V.-p., Technologie**

Naty Hoffman

Directeur, Technologie

Simon Golding

Architecte en ligne

Louis Ewens

Ingénieur, Logiciel

Jack Liu

ÉQUIPE MY2K**Architecte sénior**

David R. Sullivan

**Producteur junior,
Technique**

Nick Silva

**Ingénieur sénior,
Logiciel**

Alberto Covarrubias

**Ingénieur sénior,
Logiciel**

Fraser Hutchinson

**Ingénieur sénior,
Logiciel**

Adam Lupinacci

**Ingénieur sénior,
Logiciel**

Dale Russell

**Ingénieur sénior,
Logiciel**

Sky Schulz

Ingénieur, Logiciel

Scott Barrett

Ingénieur, Logiciel

Marc Fletcher

Ingénieur, Logiciel

Kai Xu

**ASSURANCE
QUALITÉ 2K
V.-p., Assurance
qualité**

Alex Plachowski

**Directeur des tests,
Assurance qualité
(projet)**

David Arnsperger

**Manager des tests,
Assurance qualité
(équipe d'assistance)**

Alexis Ladd

Responsable, Tests

Dustin Carey

Testeur sénior

Steve Yun

**Testeurs Assurance
qualité**

James Hagen

Luke Hills

Jacob Proctor

Cesar Jack
Saghabazarian

Obadiah Luna

Jonathan Villariasa

Robb Bryant

Erick Rogers

Andrew Romine

Joshua Vance

Summer Breeze

Gabriela-Diane Ronquillo

Josh Nogra

Ryan Begnaud

Josh Brown-Sage

Amanda Bassett

Chelsea Habighorst

Hal Rydberg

Kurt Servito

**Testeur sénior
(compatibilité)**

Michael Sobyak

**Testeurs Assurance
qualité (compatibilité)**

Travis Allen

Brian Reiss

**2K INTERNA-
TIONAL**

Directeur général

Neil Ralley

**Directeur, Marketing
international**

Sian Evans

**Manager sénior,
Produit international**

David Halse

**Directeur sénior ,RP
Internationales**

Markus Wilding

**Directrice, RP
internationales**

Megan Rex

**Équipe, Marketing
social international**

Ibrahim Bhatti

Mitko Lambov

**2K INTERNA-
TIONAL - DÉVE-
LOPPEMENT DU
PRODUIT**

**Producteur
international**

Sajjad Majid

Manager, Localisation

Nathalie Mathews

**Manager assistant,
Localisation**

Arsenio Formoso

**Équipes de
localisation externes**

Around the Word

Effective Media GmbH

Synthesis Iberia

Synthesis International
srl

QLOC S.A.

**Outils de localisation
et assistance fournis
par XLOC Inc.**

**Adaptation de la
production audio
fournie par Liquid
Violet.**

**2K INTERNA-
TIONAL - ASSU-
RANCE QUALITÉ**

**Directeur AQ,
Localisation**

José Miñana

Ingénieur, Matricage

Wayne Boyce

Technicien, Matricage

Alan Vincent

**Technicien AQ sénior,
Localisation**

Oscar Pereira

**Responsable projet
AQ, Localisation**

Elmar Schubert

**Responsables, AQ
localisation**

Fabrizio Mariani

Florian Genthon

Karim Cherif

**Techniciens
AQ principaux,
Localisation**

Alba Loureiro

Christopher Funke

Cristina La Mura

Enrico Sette

Harald Raschen

Jose Olivares

**Techniciens AQ,
Localisation**

Alessandro Testa

Gabriel Uriarte

Iris Loison

Javier Vidal

Jihye Kim

Johanna Cohen

Luca Magni

Manuel Aguayo

Martin Schücker

Mélissa Bordonado

Namer Merli

Norma Hernandez

Pablo Menéndez

Pierre Tissot

Roland Habersack

Sergio Accettura

Stefan Rossi

Équipe de conception

James Crocker

Tom Baker

**Équipe 2K
International**

Agnès Rosique

Alan Moore

Ben Lawrence

Ben Seccombe

Bernardo Hermoso

Carlo Volz

Catherine Vandier

Chris Jennings

Dan Cooke

Diana Freitag

Diana Tan

Dominique Connolly

Erica Denning

Jan Sturm

Jean-Paul Hardy

Jesús Sotillo

Lieke Mandemakers

Matt Roche

Nadège Lorient

Natalie Gausden

Olivier Troit

Richie Churchill

Rohan Ishwarlal

Sandra Melero

Simon Turner

Stefan Eder

Tracy Chua

**Take-Two - Opérations
internationales**

Anthony Dodd

Martin Alway

Rickin Martin

Nisha Verma

Phil Anderton

Robert Willis

Denisa Polcerova

2K ASIA**Manager, Marketing
(Asie)**

Diana Tan

**Manager, Produit
(Asie)**

Chris Jennings

**Manager régional
senior, Marque**

Tracy Chua

Producteur délégué

Rohan Ishwarlal

**Responsable,
Marketing (Japon)**

Hide Shimizu

**Directrice,
Localisation**

Yosuke Yano

Assistant, Adaptation

Yasutaka Arita

**Take-Two - Opérations
Asie**

Eileen Chong

Veronica Khuan

Chermine Tan

Takako Davis

**Take-Two Asia -
Développement
commercial**

Erik Ford

Syn Chua

Ellen Hsu

Fumiko Okura

Hidekatsu Tani

Henry Park

Fred Johnson

Julius Chen

Ken Tilakaratna

Albert Hoolsema

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
Équipe commerciale
Take-Two
Équipe des ventes
numériques Take-Two
Équipe des réseaux
commerciaux Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Équipe 2K SI
Greg Gibson
Équipe juridique Take-
Two
Jonathan Washburn
David Boutry
Kelley Miller
Jenny Tam
Barry Charleton
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Christina Vu
Sotika Nou
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson

Chris Burton
Aly Fidiam-Smith
Betsy Ross
Oliver Hall
Justin Sousa
Ariel Owens-
BarhamJeffery Holton
Keith Hillmer
Renee Doerre
BOND
Access Communications
MODCo Media
Gwendoline Oliviero

GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

Cette garantie logiciel limitée et cet accord de licence (ci-après l'« Accord ») peuvent être mis à jour régulièrement. La dernière version en date sera postée sur le site www.take2games.com/eula (ci-après le « Site Internet »). Votre utilisation du Logiciel après la publication d'un Accord révisé constitue votre acceptation de ses termes.

LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. EN INSTALLANT, COPIANT OU UTILISANT LE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE CET ACCORD. 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'OUVREURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, LA COPIE, 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 ») AINSI QUE LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR www.take2games.com/privacy ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.take2games.com/legal. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À OUVRIR, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

LICENCE

Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, limités et non révocables d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu), sauf stipulation contraire. Vos droits de licence sont sujets 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 expirent à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence (voir ci-après).

Le Logiciel vous est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété du Logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel. 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\$ (USD) par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les créateurs du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord. Les droits non expressément accordés par cet Accord sont conservés par le Donneur de licence et, si applicable, ses concédants.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas :

- Exploiter commercialement le Logiciel;
- Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en un monnaie convertible (comme défini ci-après) ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence;
- Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie;
- Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples;
- 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;
- 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);
- 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 séparé pour rendre le Logiciel disponible

pour un usage commercial;

- Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interpréter, préparer des travaux dérivés basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie;
- Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel;
- Générer ou empêcher tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel;
- Tricher ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel;
- Enfreindre n'importe quel terme, charte, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel; ou
- 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 FONCTIONNALITÉS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX, Y COMPRIS LES COPIES NUMÉRIQUES : Le téléchargement du Logiciel, l'utilisation d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'adhésion à un service tiers et/ou à un service du Donneur de licence (y compris l'acceptation des conditions et politiques liées à ce service) peuvent être nécessaires pour activer le Logiciel, accéder aux copies numériques du Logiciel, ou accéder à certains contenus, services et/ou fonctions spéciaux, déblocables, téléchargeables, en ligne ou autres (collectivement, les « Fonctionnalités spéciales »). L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro de série, et l'accès aux Fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé à bail, donné sous licence, loué, converti en une monnaie virtuelle convertible ou enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe prévalent sur toutes les autres termes du présent Accord.

TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE : Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique du Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe de façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris les copies d'archives ou de sauvegarde) du Logiciel, de la documentation jointe, ou toute portion ou composant du Logiciel ou de la documentation jointe, et que le destinataire accepte les termes du présent Accord. Le transfert de la licence de la copie pré-enregistrée peut nécessiter certaines démarches de votre part, comme indiqué dans la documentation du Logiciel. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Les Fonctionnalités spéciales, y compris le contenu non disponible sans numéro de série à usage unique, ne sont pas transférables à une autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales peuvent cesser de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. **SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.**

PROTECTIONS TECHNIQUES : Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès au Logiciel, l'accès à certains contenus ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, ou visant autrement à empêcher quiconque d'outrepasser les droits et licences limités conférés par cet Accord. Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gestion de licence, d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, mais sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres contrôles, parades, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation et la copie non autorisés du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité; si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si le Logiciel permet l'accès à des Fonctionnalités spéciales, une seule copie du Logiciel peut accéder à ces Fonctionnalités spéciales à la fois. Des conditions et inscriptions supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour et correctifs du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, y compris au téléchargement des mises à jour et correctifs. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, le Donneur de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris,

mais sans s'y limiter, à tous les services et produits liés, à tout moment et sans préavis, pour quelque raison que ce soit.

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, un design de voiture, un objet/item ou des vidéos des séquences 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, mais sans s'y limiter, 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, et acceptez de ne jamais revendiquer, 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 ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurera même après la rupture du présent Accord.

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.

COMPTES UTILISATEURS : Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeu tierce ou un réseau social, comme Facebook, Apple iTunes, Google Play Store ou Amazon (« Compte tiers »), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés (« Compte utilisateur ») afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous vous servez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS

Si le Logiciel vous permet d'acheter et/ou de gagner en jouant une licence pour utiliser de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels, les conditions générales supplémentaires constituant la section suivante s'appliquent.

Monnaie virtuelle : Le Logiciel peut permettre à un utilisateur (i) d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel (« Monnaie virtuelle ») et (ii) d'obtenir l'accès à (et certains droits limités pour utiliser) des biens virtuels au sein du Logiciel (« Biens virtuels »). Indépendamment de la terminologie utilisée, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels représentent un droit de licence limité régi par le présent Accord. Sous réserve des termes et du respect du présent Accord, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, non sujets à sous-licence et limités d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont pas de valeur équivalente en monnaie réelle et ne peuvent se substituer à la monnaie réelle. Vous reconnaissez et acceptez que le Donneur de licence puisse modifier ou agir de façon à changer la valeur apparente de, ou le prix d'achat de toute Monnaie virtuelle et/ou Biens virtuels à tout moment, sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas soumis à des frais en cas d'absence d'utilisation; toutefois, la licence accordée par les présentes pour la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels prendra fin conformément aux conditions générales du présent Accord et à la documentation du Logiciel, quand le Donneur de licence cessera de fournir le Logiciel, ou si cet Accord prend fin pour une autre raison. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, se réserve le droit d'appliquer des frais pour le droit d'accéder à la Monnaie virtuelle ou aux Biens virtuels ou de les utiliser et/ou peut distribuer la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels avec ou sans frais.

Gagner et ACHETER de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels : Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle ou de gagner de la Monnaie virtuelle auprès du Donneur de licence si vous accomplissez certaines activités ou exploits au sein du Logiciel. Par exemple, le Donneur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels s'ils

accomplissent une activité en jeu, comme atteindre un nouveau niveau, achever une tâche en jeu, ou créer du contenu. Une fois obtenus, la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels seront crédités sur votre Compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels au sein du Logiciel ou par le biais d'une plateforme, d'un magasin en ligne tiers participant, ou de tout autre magasin autorisé par le Donneur de licence (tous regroupés sous le terme « Magasin de logiciels »). L'achat et l'utilisation de monnaie ou de biens dans le jeu par le biais d'un Magasin de logiciels sont soumis aux documents régissant le Magasin de logiciels, incluant mais sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur. La licence de ce service en ligne vous a été concédée par le Magasin de logiciels. Le Donneur de licence peut proposer des remises ou des promotions sur l'achat de Monnaie virtuelle, et ces remises et promotions peuvent être modifiées ou interrompues par le Donneur de licence à tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin d'applications, le montant de Monnaie virtuelle acheté sera crédité sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut imposer des limitations supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle que vous pouvez acheter ou utiliser, à la façon dont vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et au montant maximal de Monnaie virtuelle pouvant être crédité sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

Calcul du solde : Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en vous connectant à celui-ci. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur. De plus, le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle créditée et débitée sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou pour d'autres raisons, et la façon de procéder. Le Donneur de licence s'efforce d'effectuer ces calculs de façon cohérente et raisonnable, et vous reconnaissez et acceptez par la présente que la détermination par le Donneur de licence du solde de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur est définitive, à moins que vous puissiez fournir des preuves au Donneur de licence que ces calculs sont ou ont été délibérément faux.

Utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels : La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels achetés dans le jeu peuvent être utilisés ou perdus par les joueurs au cours de leur partie, conformément au règlement du jeu applicable à la monnaie et aux biens, qui peut varier selon le Logiciel en question. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont utilisables qu'au sein du Logiciel, et le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à un seul jeu. Les utilisations et objectifs autorisés de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels peuvent changer à tout moment. Votre Monnaie virtuelle et/ou vos Biens virtuels disponibles affichés dans votre Compte utilisateur seront réduits à chaque fois que vous utilisez de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels au sein du Logiciel. L'utilisation de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels constitue un retrait sur le solde de votre Monnaie virtuelle et/ou de vos Biens virtuels dans votre Compte utilisateur. Vous devez disposer de suffisamment de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur afin d'effectuer une transaction au sein du Logiciel. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels de votre Compte utilisateur peuvent être réduits sans préavis dans le cas de certains événements liés à votre utilisation du logiciel : par exemple, vous pouvez perdre de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels si vous perdez une partie ou si votre personnage meurt. Toutes les utilisations de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuées par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisées ou non. Vous devez prévenir immédiatement le Donneur de licence si vous découvrez une utilisation non autorisée de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuée par le biais de votre Compte utilisateur en envoyant une demande d'assistance sur www.take2games.com/support.

PAS D'ÉCHANGE : La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens et services en jeu. Vous ne pouvez pas vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont échangeables que contre des biens et services en jeu et ne sont pas échangeables contre des sommes d'argent, une valeur monétaire ou d'autres biens auprès du Donneur de licence ou de toute autre personne physique ou morale à quelque moment que ce soit, sauf mention contraire dans les présentes ou obligation dans le cadre du droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont aucune valeur monétaire, et ni le Donneur de licence ni toute autre personne physique ou morale n'a l'obligation d'échanger votre Monnaie virtuelle ou vos Biens virtuels contre quoi que ce soit de valeur, y compris, mais sans s'y limiter, de la monnaie réelle.

PAS DE REMBOURSEMENT : Tous les achats de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sont définitifs et en aucun cas ces achats ne sont remboursables, transférables ou échangeables. Sauf dans les cas interdits par le droit en

vigueur, le Donneur de licence a le droit absolu de gérer, réguler, contrôler, modifier, suspendre et/ou éliminer la Monnaie Virtuelle et/ou les Biens Virtuels comme il l'estime nécessaire à sa seule discrétion, et le Donneur de licence ne sera pas responsable envers vous ou quiconque quant à l'exercice de ces droits.

Pas de transferts : Tout transfert, comme commerce, vente ou échange de Monnaie virtuelle ou Biens virtuels avec qui ce soit, autrement qu'au sein du jeu à l'aide du Logiciel comme expressément autorisé par le Donneur de licence (« Transactions non autorisées ») y compris sans s'y limiter entre autres utilisateurs du Logiciel, n'est pas approuvé par le Donneur de licence et est strictement interdit. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre fin, suspendre ou modifier votre Compte utilisateur et vos Monnaie virtuelle et Biens virtuels et de mettre fin à cet Accord si vous participez à, aidez lors de, ou demandez toute Transaction non autorisée. Tous les utilisateurs qui participent à de telles activités le font à leurs risques et périls et acceptent par la présente d'indemniser 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 telles actions. Vous reconnaissez que le Donneur de licence puisse demander que le Magasin d'applications en question arrête, suspende, mette fin, interrompe ou inverse toute Transaction non autorisée, indépendamment du moment où la Transaction non autorisée a eu lieu (ou doit avoir lieu) s'il a des soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à cet Accord, de manquements à toute loi ou règlement en vigueur, ou de tout acte intentionnel visant à interférer ou ayant pour effet ou pour effet potentiel d'interférer de quelque façon que ce soit avec le fonctionnement du Logiciel. Si nous croyons ou avons des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur, ou suspendre votre Compte utilisateur et vos droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels, et les autres objets liés à votre Compte utilisateur.

LIEU : La Monnaie virtuelle n'est disponible que pour les clients de certains lieux. Vous ne pouvez pas acheter ou utiliser de Monnaie virtuelle si vous ne vous trouvez pas dans un lieu valide.

CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

Le présent Accord et l'obtention du Logiciel par le biais d'un Magasin de logiciels (dont l'achat de Monnaie virtuelle ou de Biens virtuels) sont soumis aux conditions générales supplémentaires établies sur ou dans ou requises par le Magasin de logiciels en question, et toutes ces conditions générales en vigueur sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. Le Donneur de licence n'a aucune responsabilité envers vous en ce qui concerne les frais bancaires, de carte de crédit ou autres liés à vos transactions d'achat au sein du Logiciel ou par le biais d'un Magasin de logiciels. Toutes ces transactions sont administrées par le Magasin de logiciels et non par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se désiste expressément de toute responsabilité vis-à-vis de ces transactions, et vous acceptez que votre seul recours en ce qui concerne toutes les transactions soit par le biais du Magasin de logiciels concerné. Le présent Accord est conclu entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'aura aucune autre obligation de garantie, de quelle que façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec le Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi applicable, toutes réclamations issues d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont régis par le présent Accord, et le Magasin de logiciels ne saurait être tenu pour responsable de telles réclamations. Vous devez respecter les Conditions d'utilisation du Magasin de logiciels ainsi que tout autre règlement ou charte applicables au Magasin de logiciels. La licence du Logiciel n'est pas transférable et doit être utilisée avec le Logiciel uniquement sur un appareil compatible que vous possédez ou contrôlez. Vous certifiez que vous ne résidez pas dans un pays ou une zone géographique sous embargo des États-Unis ou que vous ne figurez pas sur la liste des Ressortissants spécifiquement désignés du ministère des Finances des États-Unis ni sur la liste des Entités interdites ou des Personnes interdites du ministère du Commerce des États-Unis. Le Magasin de logiciels est un bénéficiaire tiers du présent Accord et peut faire valoir le présent Accord contre vous.

COLLECTE ET UTILISATION DES INFORMATIONS

Par l'installation et l'utilisation du Logiciel, vous acceptez les conditions de collecte et d'utilisation des informations établies dans cette section et dans la Charte de confidentialité du Donneur de licence, y compris (le cas échéant) (i) le transfert de toutes informations personnelles et autres au Donneur de licence, ses affiliés, fournisseurs et partenaires commerciaux, et à certains autres tiers comme les autorités gouvernementales des États-Unis et d'autres pays situés en-dehors de l'Europe ou de votre pays

d'origine, y compris des pays pouvant avoir des normes moins strictes en ce qui concerne la protection de la vie privée; (ii) l'affichage public de vos données, comme l'identification du contenu que vous avez créé ou l'affichage de vos scores, classements, exploits, et autres données de jeu sur des sites internet et autres plateformes; (iii) le partage de vos données de jeu avec les fabricants de matériel, hébergeurs de plateformes et partenaires commerciaux du Donneur de licence; et (iv) d'autres d'utilisations et divulgations de vos informations personnelles ou autres comme indiqué dans la Charte de confidentialité susnommée, modifiée à l'occasion. Si vous ne voulez pas que vos informations soient utilisées ou partagées de cette façon, vous ne devriez pas utiliser le Logiciel.

Aux fins des questions de confidentialité des données, y compris la collecte, l'utilisation, la divulgation et le transfert de vos informations personnelles et autres, la Charte de confidentialité disponible sur <http://www.take2games.com/privacy/fr>, modifiée à l'occasion, prévaut sur toute autre disposition du présent Accord.

GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE : Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel mais pas si le Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe vous ont été transférés par l'acheteur d'origine) 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 des 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.

Excepté 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-contre-façon, 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 exploitiez le Logiciel.

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.

EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES MATÉRIELS, LA PERTE DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OÙ LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATÉRIELS, OU LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RÉSULTANT OU ASSOCIÉES AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. EN AUCUN CAS, LA

RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUTS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE L'EXIGE) NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ GLOBALE DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUT OU PARTIE DES RÉCLAMATIONS SUSMENTIONNÉES, QUELLE QUE SOIT LA FORME DE L'ACTION, NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL LE PLUS ÉLEVÉ PAYÉ PAR VOUS AU DONNEUR DE LICENCE AU COURS DES DOUZE (12) MOIS PRÉCÉDENTS, POUR TOUT CE QUI PEUT ÊTRE ASSOCIÉ AU PRÉSENT LOGICIEL, OU LA SOMME MAXIMALE DE 200\$ (USD).

CERTAINS ÉTATS/PAYS/N'AUTHORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS, DE MORT OU DE BLESSURES PERSONNELLES RÉSULTANT D'UNE NÉGLIGENCE, D'UNE FRAUDE OU D'UNE MAUVAISE CONDUITE VOLONTAIRE. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNÉES ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION À L'AUTRE.

NOUS N'AVONS PAS ET NE POUVONS PAS AVOIR DE CONTRÔLE SUR LE FLUX DE DONNÉES QUI ENTRE OU SORT DE NOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PORTIONS D'INTERNET, DES RÉSEAUX SANS FIL OU D'AUTRES RÉSEAUX TIERS. CE FLUX DÉPEND EN GRANDE PARTIE DES PERFORMANCES D'INTERNET ET DE SERVICES SANS FIL FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS. PARFOIS, LES ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE CES TIERS PEUT NUIRE À OU INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DES ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NOUS DÉSTIONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISSENT À OU INTERROMPENT VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL OU À DES PARTIES DE CEUX-CI OU L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DES SERVICES ET PRODUITS LIÉS.

RÉSILIATION

Le présent Accord restera en vigueur jusqu'à sa résiliation par vous ou par le Donneur de licence. Cet Accord prendra automatiquement fin quand le Donneur de licence cessera de gérer les serveurs du Logiciel (pour les jeux exclusivement en ligne), si le Donneur de licence détermine ou croit que votre utilisation du Logiciel comprend ou peut comprendre une fraude, du blanchiment d'argent ou tout autre activité illicite, ou si vous ne respectez pas les conditions générales du présent Accord, y compris mais sans s'y limiter, les Conditions de la licence ci-dessus. Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence de résilier et supprimer votre Compte utilisateur servant à accéder au Logiciel ou à l'utiliser selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) en détruisant et/ou supprimant toutes les copies du Logiciel en votre possession, sous votre garde ou sous votre contrôle. La suppression du Logiciel de votre plateforme de jeu ne supprimera pas les informations associées à votre Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si vous réinstallez le Logiciel à l'aide du même Compte utilisateur, vous pouvez toujours avoir accès à vos anciennes informations du Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Cependant, sauf dans les cas où le droit en vigueur l'interdit, si votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et/ou tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous devrez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN

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 ÉQUITÉ

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 ou preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, incluant toute mesure injonctive temporaire ou permanente, en plus des autres recours disponibles.

TAXES ET DÉPENSES

Vous serez responsable de et devez payer et indemniser et tenir à couvert le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés de tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions évoquées par les présentes, y compris les intérêts et pénalités qui s'y appliquent (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence), qu'ils aient été inclus ou non dans toute facture qui vous ait été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération au Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et dépenses que vous encourrez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles demandes.

CONDITIONS D'UTILISATION

Tout accès au Logiciel et utilisation de celui-ci sont soumis au présent Accord, à la documentation jointe au Logiciel, aux Conditions d'utilisation du Donneur de licence et à la Charte de confidentialité du Donneur de licence, et toutes les conditions générales des Conditions d'utilisation sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. L'ensemble de ces documents représente l'intégralité de l'accord entre vous et le Donneur de licence en ce qui concerne l'utilisation du Logiciel et des services et produits liés, et annule et remplace tout accord antérieur entre vous et le Donneur de licence, écrit ou verbal. Dans le cas où cet Accord et les Conditions d'utilisation seraient contradictoires, c'est cet Accord qui prévaut.

DIVERS

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'État de New York et entre les résidents dudit État, hormis disposition fédérale contraire. À 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'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Vous et le Donneur de licence consentez à la juridiction de ces cours et acceptez que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'État de New York. Vous et le Donneur de licence acceptez que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord. SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES AU PRÉSENT ACCORD, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ECRIT TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012. 091021031v1

Tous les autres termes et conditions de cet accord de licence s'appliquent à votre utilisation du logiciel.