

TABLE DES MATIÈRES

Chapitre I : Installation	5
Installer Empire Earth	5
Conseils pour améliorer les performances du jeu	6
La Préhistoire (500 000 – 50 000 avant JC)	9
Chapitre II : Qu'est-ce que Empire Earth ?	10
L'essor des Empires	10
Votre rôle dans Empire Earth	11
Points forts de Empire Earth	12
L'Age de pierre (50 000 – 5 000 avant Jésus-Christ)	15
Chapitre III : Lancer Empire Earth	16
Lancer une partie	16
Menu principal	16
Apprendre à jouer	17
Parties en solitaire	18
Partie sur carte aléatoire	19
Campagnes	19
Jouer à un scénario personnalisé	21
Jouer à une partie enregistrée	21
Parties en multijoueur	21
Rejoindre une partie en réseau	22
Rejoindre une adresse IP	22
Héberger une partie en réseau	23
Jouer sur Internet	23
Jouer à une partie multijoueur enregistrée ou à un scénario multijoueur	24
Préparation de la partie	25
Options	27
Jouer	31
Solo	31
Multijoueur	32
Sélectionnez votre civilisation	32
Utiliser les civilisations personnalisées	33
Options	33
Vidéo	34
Audio	35
Interface	35
Outils	36
Enregistrer et quitter	37
Gagner et perdre	37
L'Age du cuivre (5000 – 2000 avant Jésus-Christ)	39
Chapitre IV : Jouer à Empire Earth	40
L'écran de jeu	40
Le monde du jeu	41
Interface utilisateur	42
Inventaire ressources	42
Décompte de la population	42
Boutons	42
Unité/Chargement	50
Mini-carte	50
Contrôles	51
La souris	51

Table des matières

Contrôler les unités	52
Sélectionner les unités	52
Déplacer des unités	52
Ordres et actions	53
Actions générales	54
Actions des citoyens	55
Actions des unités militaires	58
Utiliser les bâtiments	62
Sélectionner les bâtiments	62
Entraîner/Créer des unités	63
Points de ralliement	63
Recherches	64
Changer d'Ere	64
Age du bronze (2000 av. JC – 0)	67
Chapitre V : Présentation rapide	68
Choisir une civilisation	69
Exploration	69
Ressources	70
Créer des citoyens	71
Construire des bâtiments	71
Comptoirs	71
Entraîner une armée	72
Passer à l'offensive	75
Changer d'Ere	75
Recherche de technologies	76
Améliorations des unités	77
Remporter la partie	77
Bas Empire (0 – 900)	79
Chapitre VI : Développer votre civilisation	80
Citoyens	80
Vos ouvriers	80
Collecter des ressources	81
Construction et réparation	85
Améliorer vos citoyens	86
Population	87
Qu'est-ce qui est pris en compte dans votre population ?	88
La limite de population	88
Progrès technologiques	88
Technologies	89
Progresser vers une nouvelle Ere	89
Le Moyen Age (900 – 1300 AD)	91
Chapitre VII : Construire une ville	92
Etats-cités	92
Fortifications	93
Tours de garde	94
Murs et portes	94
Forteresses	95
Les avantages des bâtiments	95
Moral	96
Production économique	96
Protection	97
Soigner et réparer	97
Organiser un empire	98
Comptoirs, hôtels de ville et capitales	98

Renaissance (1300 – 1500 AD)	101
Chapitre VIII : La guerre	102
Avancées militaires	102
Améliorations	103
Amélioration	105
Combat	106
Commander vos unités	107
Forces terrestres	110
Vaisseaux navals et combat en mer	110
Avions et combat aérien	113
Les cybers	118
Soigner et réparer les unités	121
Ere des empires (1500 – 1700 AD)	123
Chapitre IX : Alliances	124
Alliés et ennemis	124
Les relations diplomatiques	124
Tributs	125
Communication	126
Dialoguer avec d'autres joueurs	126
Ere industrielle (1700 – 1900 AD)	129
Chapitre X : Religion	130
Les prêtres	130
Conversion	130
Prophètes	131
Calamités (<i>liste</i>)	131
Invoquer des calamités	133
Protection contre les calamités	134
Temples	135
Ere atomique (1900-2000) : La Première guerre mondiale	137
Chapitre XI : Les héros	138
Les actes héroïques	138
Guerriers et stratèges	138
Produire un héros	140
Héros (<i>liste</i>)	141
Ere atomique (1900-2000) : La Deuxième guerre mondiale	155
Chapitre XII : Merveilles	156
Merveilles du monde	156
Victoire par merveille	157
Construire des merveilles	158
Les merveilles (<i>liste</i>)	159
Ere atomique (1900-2000) : Temps modernes	163
Chapitre XIII : Bâtiments	164
Bâtiments civils	164
Bâtiments technologiques	168
Bâtiments militaires	170
Ere numérique (2000 – 2100)	177
Chapitre XIV : Choisir une civilisation	178
Civilisations	178
Les civilisations historiques	178
L'éditeur de civilisation	179
Bonus	179
Créer votre propre civilisation	180



Table des matières

Nano Age (2100 – 2200)183
Chapitre XV : Editeurs de scénarios/campagne184
 Editeur de scénarios184
 Lancer l'éditeur de scénarios185
 Déplacer la caméra185
 Faire des films185
 Charger, enregistrer et tester des scénarios186
 Ecran de création de cartes186
 Ecran Relief187
 Ecran terrain188
 Ecran Unités188
 Ecran Déclencheurs190
 Ecran Joueur193
 Ecran Scénario/Instructions196
 Editeur de civilisation196
 Editeur de campagne196
Annexe A : Civilisations198
 De la Préhistoire au Bas empire198
 Du Moyen Age à l'Ere industrielle204
 Ere atomique – Nano Age210
 Ere numérique – Nano Age216
Annexe B : Raccourcis clavier220
 Vue220
 Sélection.....220
 Contrôles221
 Ordres unités.....222
 Bâtiments224
Annexe C228
Crédits230



CHAPITRE I

INSTALLATION

Merci d'avoir acheté Empire Earth ! Ce chapitre vous expliquera comment installer Empire Earth sur votre ordinateur. Vous y trouverez également différentes informations pour vous aider à améliorer les performances du jeu selon votre ordinateur. Si vous cherchez des instructions explicites sur les contrôles élémentaires du jeu, essayez les scénarios d'apprentissage. Vous pouvez y accéder depuis le menu Un joueur une fois le jeu installé.

Ce manuel est un guide de référence complet pour le jeu. Les chapitres III et IV fournissent toutes les informations dont vous avez besoin pour préparer vos parties, aussi bien en mode solitaire qu'en mode multijoueur. Le chapitre V est un guide rapide qui vous aidera lors de votre première partie sur une carte aléatoire. Vous y trouverez notamment des conseils et des suggestions pour vous aider à édifier un grand empire. Nous recommandons à ceux qui ont déjà une connaissance élémentaire des jeux de stratégie en temps réel de s'y référer. Le reste du manuel fournit des informations détaillées sur tous les aspects du jeu ainsi que des conseils, des informations destinées aux utilisateurs avancés et un large arrière-plan historique.

Installer Empire Earth

Pour installer Empire Earth, insérez le CD-Rom d'Empire Earth dans votre lecteur de CD-Rom. Lorsque la fenêtre d'exécution automatique s'affiche, cliquez sur le bouton Installer Empire Earth et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.



NOTE : si, pour une raison ou une autre, la fen tre d'ex cution automatique ne s'affiche pas (si vous avez d sactivé la fonction d'ex cution automatique, par exemple), double-cliquez sur l'icône du Poste de travail puis sur l'icône du lecteur de CD-Rom. Double-cliquez ensuite sur le fichier Autoplay.exe dans la liste des fichiers. Le menu de d marrage s'affiche permettant l'installation du jeu.



NOTE: vous devez disposer d'une carte son fonctionnelle sur votre ordinateur pour jouer à Empire Earth. Dans le cas contraire, Empire Earth ne fonctionnera pas correctement. Si vous avez une carte son, une icône haut-parleur ("volume") vous permettant de régler le volume sonore est visible dans votre barre d'outils Windows.

Lorsque l'installation est achevée, cliquez sur le bouton Terminé. Si vous décidez de lire le fichier LisezMoi (ce qui est recommandé), vous pourrez y découvrir toutes les informations de dernière minute concernant Empire Earth. La fenêtre d'exécution automatique reste affichée pour vous permettre de jouer directement. Vous pouvez également lancer le jeu en utilisant les procédures décrites dans le Chapitre III.

Conseils pour améliorer les performances du jeu

Empire Earth a été conçu pour permettre à de nombreux joueurs de contrôler des centaines d'unités sur de gigantesques cartes, le tout en 3D. Nous avons prêté une attention toute particulière à ce que le jeu fonctionne correctement sur un large éventail d'ordinateurs, mais il vous est toujours possible d'améliorer les performances du jeu en essayant l'une ou l'autre des options suivantes.

- Fermez toutes les applications ouvertes (les programmes de courrier électronique, ICQ, les navigateurs Internet, etc.) avant de lancer Empire Earth.
- Fermez tous les programmes inutiles fonctionnant en arrière-plan, y compris votre économiseur d'écran.
- Choisissez une résolution d'écran moins élevée dans la section Vidéo de l'écran Options. Remarquez que l'option couleurs 16 bits vous permet d'avoir de meilleures performances que l'option couleurs 32 bits.
- Paramétrez les Options Vidéo/Graphique de l'écran Options sur les meilleures performances. Cela désactive de nombreuses options graphiques qui ralentissent le jeu. L'aspect de certaines unités risque toutefois de perdre en qualité.
- Désactivez la musique (Qualité musique - off) dans la section Audio des Options. Vous pouvez également choisir les meilleures performances pour le nombre maximal de sons.
- Le niveau de zoom peut également influencer sur les performances. Essayez de jouer en zoomant un peu sur la carte pour améliorer la fluidité du jeu.
- Lancez une partie en solitaire (les parties en multijoueur réclament plus de ressources système).
- Lorsque vous jouez sur une carte aléatoire, essayez les options suivantes :
 - Réduisez le nombre total de joueurs (par exemple un contre un).
 - Jouez contre un seul adversaire contrôlé par l'I.A.
 - Choisissez les tailles de cartes les plus petites.
 - Choisissez une limite de population peu élevée pour réduire le nombre total d'unités au cours de la partie.
 - Jouez en vitesse lente.
 - Choisissez de jouer pendant les Eres les plus anciennes, qui sont moins gourmandes en mémoire que les Eres modernes.

Conseils supplémentaires

Les conseils suivants sont des suggestions générales qui vous aident à améliorer les performances globales de votre ordinateur. Certaines possibilités d'amélioration des performances dépendent de vous : consultez la documentation adéquate (à savoir le manuel d'utilisation de votre ordinateur) si vous ne savez pas comment appliquer tel conseil particulier dans la liste ci-dessous.

- Assurez-vous que vos pilotes sont à jour, y compris les pilotes de vos cartes vidéo et audio. Les fabricants de matériel informatique permettent généralement de télécharger les pilotes les plus récents sur leur site Internet.
- Assurez-vous que Windows est à jour en installant les mises à jour de Windows qui correspondent à la version de Windows que vous utilisez.
- Vous devriez conserver au moins 300 Mo d'espace disque libre sur votre disque dur après avoir installé le jeu. Si votre disque dur est plein, essayez d'effacer les fichiers dont vous n'avez plus l'usage. Vous pouvez également défragmenter votre disque dur pour réduire le temps d'accès aux fichiers.
- Augmentez la mémoire RAM de votre ordinateur jusqu'à 128 Mo (ou plus).
- Changez de carte graphique pour une carte accélératrice 3D plus performante et dotée de plus de mémoire RAM. Si vous avez une carte graphique un peu ancienne, une carte neuve peut significativement améliorer les performances de votre ordinateur.
- Pour de meilleures performances en multijoueur, vous pouvez vous procurer un modem plus efficace ou opter pour le haut débit (câble ou ADSL). (Il est probable que vous aurez à payer un abonnement mensuel pour accéder à Internet.)
- Bien sûr, vous pouvez acheter un ordinateur plus puissant, c'est à dire équipé d'un processeur plus rapide pour améliorer les performances de façon certaine.

 **CONSEIL** : en cours de partie, appuyez sur la touche F11 de votre clavier. La première fois que vous appuyez sur cette touche, vous voyez apparaître la vitesse actuelle du jeu et le temps de jeu écoulé (angle supérieur droit de l'écran). Appuyez de nouveau sur F11 pour afficher le taux de rafraîchissement actuel en images/seconde : cela peut vous aider à voir si une manipulation que vous venez de faire a contribué à améliorer les performances du jeu. Un taux de rafraîchissement supérieur est l'indice de meilleures performances. Appuyez encore une fois sur F11 pour ne plus afficher ces informations.





La Préhistoire (500 000 – 50 000 avant JC)

Rien n'est connu avec certitude sur la période qui précède l'Histoire manuscrite. La découverte de la maîtrise du feu, cependant, fut certainement un pas de géant : le feu fournissait de la lumière, de la chaleur, permettait de cuire les aliments et gardait les prédateurs à distance. Plus tard, le feu fut utilisé pour préparer des terres pour l'agriculture, pour faire des poteries et pour forger du métal. Il n'y eut pas de technique fiable pour allumer du feu avant environ 7000 avant Jésus Christ, mais les restes d'âtres fournissent la preuve que le feu était utilisé il y a 500 millénaires.

Des communautés primitives existaient sous la forme de foyers autour desquels les membres d'une tribu nomade se rassemblaient, peut-être pour célébrer une chasse fructueuse. La nourriture était nécessaire à la survie, de sorte que l'on se réjouissait lorsque les chasseurs ne rentraient pas bredouilles.

Compte tenu de l'importance de la nourriture, les tribus se sont certainement battues pour le contrôle des terres giboyeuses ou fertiles, surtout durant les périodes les plus âpres. Ces luttes primitives pour la survie préfigurent sans doute les guerres à grande échelle qui ont caractérisé notre espèce à travers toute son Histoire.

CHAPITRE II

QU'EST-CE QUE EMPIRE EARTH ?

Empire Earth est un jeu de stratégie en temps réel de dimension épique. Vous contrôlez la destinée d'une civilisation naissante au cours de rien moins que 500 millénaires d'Histoire humaine. Faible au début, vous devez exploiter les ressources naturelles qui vous entourent pour bâtir un empire capable de dominer la Terre. Mais vous aurez à affronter des opposants au cours de votre essor. Comme ce fut le cas tout au long de l'Histoire, des civilisations rivales ne manqueront pas de vous mettre des bâtons dans les roues. Si vous préparez et exécutez correctement vos plans, vous arriverez peut-être à mener votre peuple aux confins de la grandeur.

L'essor des Empires

Il y a un demi-million d'années, avant l'aube de la civilisation, lorsque nos ancêtres se réunissaient autour d'âtres primitifs, l'humanité fit ses premiers pas vers la domination de la Terre. Nous surpassons déjà les animaux et allons devenir l'espèce supérieure de la planète, grâce à notre intelligence et à notre adaptabilité. Depuis lors, l'homme n'a connu de rival que l'homme.

Ces rivalités remontent à l'évidence aux premières tribus nomades : les luttes pour un territoire ou pour certaines ressources n'ont toujours pas cessé aujourd'hui. Toutes les grandes civilisations de l'Histoire ont affronté leurs grands rivaux : les Grecs opposés aux Perses, les Romains aux Carthaginois, les Anglais aux Français, etc. Souvent, des personnalités extraordinaires émergèrent pour guider leur peuple ou leur civilisation vers la suprématie. Des chefs exceptionnels comme Alexandre le Grand ou Napoléon bâtirent leur empire rapidement en dominant les populations locales ou étrangères grâce à leur charisme, à leur sens de la diplomatie et à leur supériorité militaire. De tels conquérants devinrent les héros des uns... et la hantise des autres.

La conquête n'est pas forcément la caractéristique prégnante d'une civilisation ou d'une culture dominante. Les Grandes Pyramides, vieilles de 5000 ans, emplissent toujours les visiteurs d'émerveillement. La philosophie et la mathématique des Grecs de l'antiquité sont devenues les



Représentation de la bataille de Formigny, le 15 avril 1450 ©Archive Photos

fondements de la science occidentale. Rome, persécuteur des premiers chrétiens, a changé de position sous l'empereur Constantin pour finalement devenir le Saint Empire Romain Germanique. Ce n'est pas seulement la victoire qui fait la grandeur d'un peuple.

Votre rôle dans Empire Earth

Pour réussir dans Empire Earth, vous et votre civilisation devrez accomplir bien des exploits. Vous devrez explorer les territoires environnants pour trouver de la nourriture, du bois, du fer et d'autres ressources naturelles importantes. Les ressources sont nécessaires pour accroître votre population, construire des bâtiments et développer de nouvelles technologies. Vous avez également besoin de ces ressources pour passer à un stade d'évolution supérieur, pour changer "d'Ere".

La nourriture est un élément vital pour augmenter la population de votre civilisation. Les citoyens produits ont besoin immédiatement d'une livraison de vivres. Beaucoup d'unités militaires nécessitent d'autres ressources. Par exemple, entraîner un simple Archer nécessite du bois et de l'or. Votre civilisation est également capable de produire de grands héros, des prophètes et d'autres personnalités particulières.

La construction de bâtiments est indispensable pour la croissance de votre civilisation. Ce sont les lieux où vous produisez vos citoyens, où vous entraînez vos soldats, où vous développez de nouvelles technologies. Certains bâtiments (les universités et les hôpitaux, par exemple), offrent à votre peuple des avantages non négligeables. Votre capitol, au cœur de votre civilisation, est peut-être votre bâtiment le plus important. Vous pouvez également construire d'extraordinaires Merveilles du Monde. Non seulement il s'agira d'un exploit mémorable, mais elles offriront à votre peuple des avantages sur les autres.

Historiquement, une avance technologique confère à une civilisation un avantage immédiat sur ses adversaires. Votre civilisation peut développer différentes technologies pour améliorer sa puissance. Par exemple, certaines technologies augmentent la productivité et la santé de vos citoyens, d'autres améliorent les bâtiments.

Empire Earth est divisé en 14 Eres historiques. Votre civilisation peut commencer 500 000 ans avant Jésus-Christ, passer par l'Age de bronze et la Renaissance, avant d'aborder le Nano Age du 22ème siècle (en fonction des Eres que vous choisissez de jouer). Vous disposez de technologies, d'armes et de bâtiments nouveaux au fur et à mesure que votre civilisation progresse à travers l'Histoire. Mais n'oubliez pas qu'avancer ne veut pas forcément dire triompher. Votre civilisation peut dominer une Ere et être écrasée lors de la suivante..

Une civilisation peut dominer ses rivales de plusieurs manières. De même, vous pouvez choisir de jouer à Empire Earth de la façon qui vous convient. Il n'y a pas de stratégie privilégiée ni de plan parfait dans un jeu dont la richesse et la variété égalent l'Histoire elle-même.



Qu'est-ce que Empire Earth ?

Points forts de Empire Earth

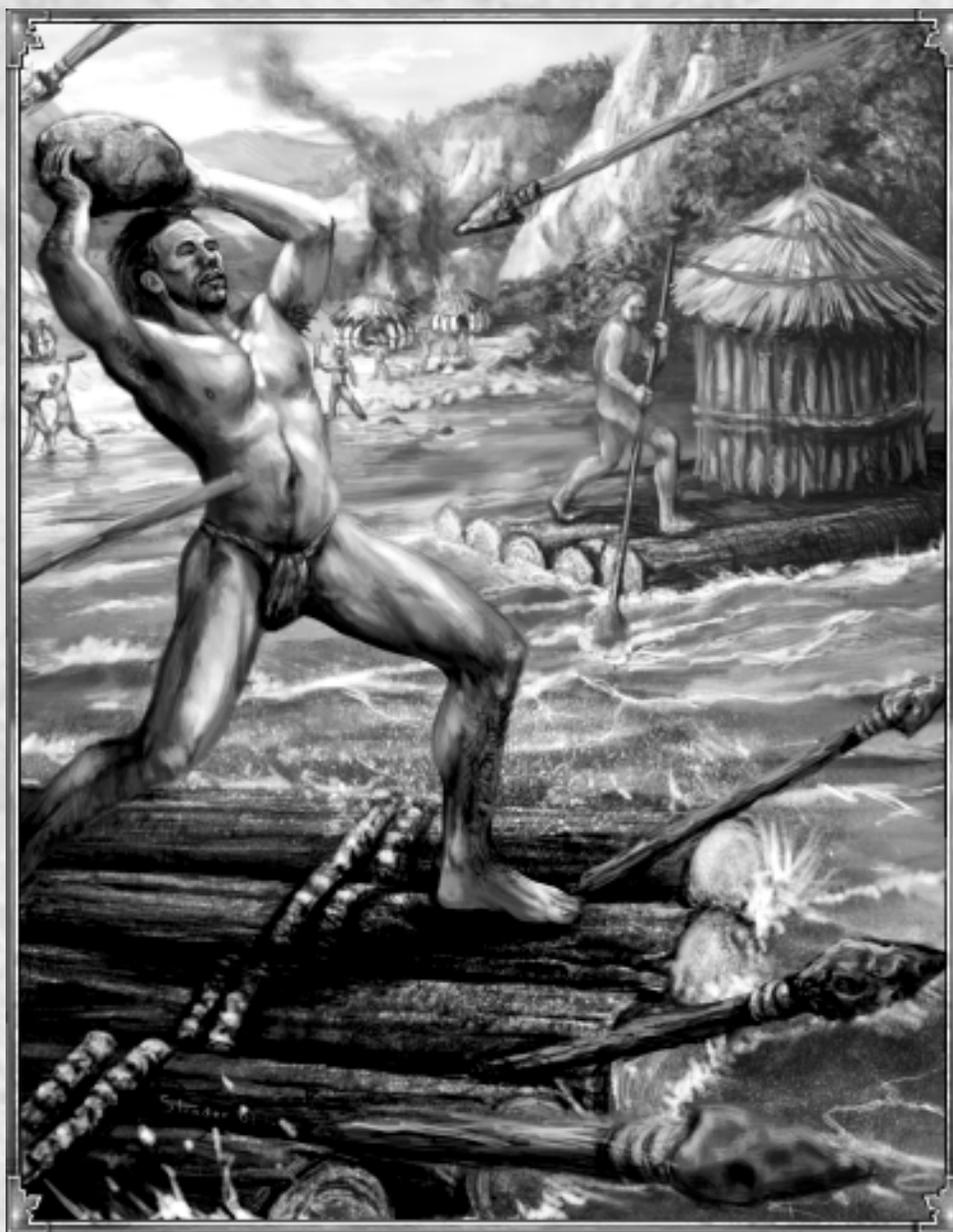
- Dimension épique : se déroule sur plus de 500 millénaires, de la découverte du feu à la technologie laser et au-delà
- 14 Eres différentes : revivez toute l'Histoire humaine ou la période spécifique qui vous intéresse.
- Créez plus de 200 unités différentes.
- Battez-vous sur terre, sur mer et dans les cieux : en plus de vos troupes terrestres, vous pouvez construire de nombreuses variétés de navires et d'avions.
- Gagnez les guerres du futur avec des unités robotisées antigravitationnelles et des armes secrètes.
- Recrutez de grands héros de l'Histoire, tels Guillaume le conquérant ou Napoléon, pour augmenter vos capacités militaires.
- Personnalisez vos unités militaires en améliorant leur puissance ou leur équipement.
- Jouez en mode Standard pour mettre l'accent sur la stratégie ou en mode Tournoi pour une action plus trépidante.
- Ordonnez à vos prophètes de lancer des calamités contre l'ennemi, afin qu'il soit ravagé par un tremblement de terre, une éruption volcanique ou une épidémie mortelle.
- Menez les grands sièges de l'Histoire, ouvrez une brèche dans les murailles ennemies avec des catapultes, des béliers ou des tours de siège.
- Augmentez le moral de vos soldats pour améliorer leurs aptitudes d'attaque et de défense.
- Affrontez la ruse de l'IA ou coordonnez vos attaques avec celles de votre allié informatique.
- Construisez 20 types de bâtiments et lancez des recherches sur 150 technologies. Un arbre des technologies est inclus pour vous aider.
- Temples, universités et bâtiments divers augmenteront la résistance de vos murailles et de vos tours.
- Créez votre propre civilisation grâce à 100 caractéristiques différentes ou choisissez une des 21 civilisations prédéfinies.
- Plusieurs façons de remporter la victoire, y compris la conquête militaire et la construction de Merveilles du Monde.
- Six Merveilles différentes, chacune possédant ses propres pouvoirs.
- Des effets spéciaux : entre autres l'alternance des jours et des nuits, la météo, la transparence de l'eau, les effets de fumée ou des combats.

Empire Earth

- Profitez d'un jeu remarquablement équilibré : chaque unité a ses forces et ses faiblesses.
- Collectez 5 ressources différentes dont l'importance varie selon votre stratégie.
- Jouez quatre campagnes épiques en solitaire, dont chacune suit l'extraordinaire montée en puissance d'une civilisation.
- Des scénarios d'apprentissage vous permettent d'apprendre les bases du jeu.
- De superbes cartes aléatoires, de toutes tailles et de tous types, offrent une durée de vie presque infinie.
- Créez vos propres cartes originales ainsi que vos scénarios, vos campagnes et même vos cinématiques grâce aux éditeurs fournis.



Age de pierre



L'Age de pierre (50 000 – 5 000 avant Jésus-Christ)

De nombreux progrès dans le travail de la pierre et la fabrication des outils caractérisent l'Age de pierre. La possibilité d'attacher un manche à un outil existant, par exemple un bifaces, constitua à cette époque une innovation particulièrement importante. Les premiers outils à manche furent des lances. Dotée d'une pointe de pierre ou "microlithe", l'arme était tranchante, solide et mortelle. Elle fut utilisée d'abord pour la pêche et la chasse, mais aussi, rapidement, pour la guerre.

Les pratiques religieuses évoluèrent également durant cette période, devenant plus complexes et plus sophistiquées. Les gens prenaient conscience d'être mortels (la durée de vie moyenne en ces temps troublés était de moins de 30 ans) et apprirent à vénérer les ancêtres et à pratiquer les inhumations rituelles. Les premiers prêtres, les chamans, étaient censés posséder le pouvoir de communiquer avec les esprits. Les peintures rupestres de cette période suggèrent des pratiques de type magique, destinées à améliorer les chances de trouver du gibier ou de bénéficier d'un temps favorable.

La présence des ces personnes signifie que les sociétés humaines se diversifiaient, de nouvelles fonctions sociales apparaissant. Les communautés devenant plus complexes, le besoin d'un pouvoir centralisé crût également. A la fin de l'Age de pierre, les structures sociales hiérarchiques avaient conduit à l'élaboration d'une autorité centrale et à la naissance de gouvernements. Des restes d'anciens campements en Grèce et en péninsule ibérique en ont apporté la preuve.

CHAPITRE III

LANCER EMPIRE EARTH

Empire Earth est un jeu souple qui peut se jouer de diverses manières. Vous pouvez jouer en solitaire ou en multijoueur, sur différents types de cartes aléatoires, sur des cartes de toutes tailles, vous pouvez jouer sur le nombre de ressources, sur les conditions de victoire, sur le choix des Eres, etc. Ces options vous permettent de modifier le jeu de manière à créer des parties très différentes en fonction de vos préférences. Ce chapitre détaille les options de jeu et les réglages. Il vous explique comment commencer des parties aussi bien en multijoueur qu'en solitaire.

Lancer une partie

Après avoir installé Empire Earth, vous avez plusieurs manières d'accéder au jeu. A chaque fois que vous placez le CD d'Empire Earth dans votre lecteur de CD-Rom, une fenêtre apparaît sur votre écran (à condition que la fonction d'exécution automatique soit activée). Pour lancer le jeu depuis cette fenêtre, cliquez simplement sur le bouton Jouer à Empire Earth.



REMARQUE : le CD de Empire Earth doit être inséré dans votre lecteur de CD-Rom quand vous jouez à Empire Earth.

Vous pouvez également accéder au jeu en double-cliquant sur l'icône Empire Earth sur votre bureau. Si au cours de l'installation, vous avez choisi de ne pas avoir placé de raccourci vers Empire Earth sur votre bureau, vous pouvez lancer le jeu via le menu Démarrer. Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows et sélectionnez Programmes. Dans la liste des programmes, sélectionnez le répertoire Sierra, puis Empire Earth et enfin sélectionnez Jouer à Empire Earth.



REMARQUE : vous devez avoir une carte son sur votre ordinateur pour jouer à Empire Earth. Si tel n'est pas le cas, Empire Earth peut ne pas se lancer correctement. Si vous avez une carte son fonctionnelle, une icône haut-parleur permettant de contrôler le volume sonore est visible sur votre barre d'outils Windows.

Menu principal

Une fois que le jeu est chargé, le Menu principal apparaît. Plusieurs choix vous sont alors offerts.

- **Un joueur** – Vous accédez au menu Un joueur, d'où vous pouvez choisir toutes les options de Empire Earth concernant les parties en solitaire, y compris les campagnes et les didacticiels.
- **Multijoueur** – Vous accédez au menu Multijoueur, qui vous permet de rejoindre ou d'héberger des parties de Empire Earth auxquelles d'autres joueurs participent via un LAN ou Internet.



- **Outils** – Le menu Outils vous permet d'accéder à l'éditeur de civilisation, à l'éditeur de scénario et à l'éditeur de campagne.
- **Options de jeu** – Vous pouvez régler les options vidéo, les options audio et les options de jeu. Modifier ces options permet d'augmenter considérablement les performances du jeu sur les machines les plus lentes.
- **Quitter** – Vous quittez Empire Earth et retournez sous Windows.



Menu principal

Apprendre à jouer

Que vous jouiez pour la première fois à un jeu sur ordinateur ou que vous soyez un vétéran endurci des jeux de stratégie en temps réel, il vous sera facile de vous mettre dans le bain de Empire Earth. En plus du présent manuel, des scénarios d'apprentissage ont été inclus pour vous apprendre les principes élémentaires du jeu. Une fois familiarisé avec les bases du jeu, vous pourrez vous lancer à la conquête des options avancées de EE, qui enrichissent les contrôles et les fonctionnalités.

Les scénarios d'apprentissage

Si vous voulez apprendre les principes de base de Empire Earth, nous vous recommandons fortement de jouer d'abord aux scénarios d'apprentissage. Ces didacticiels vous apprennent à jouer à EE, à maîtriser des éléments essentiels aux fonctionnalités les plus avancées. Ils sont divisés en "leçons" pour plus de facilité et ils allient leur intérêt pédagogique à un véritable plaisir de jeu.

Pour lancer un scénario d'apprentissage, cliquez sur le bouton Un joueur dans le Menu principal. Puis cliquez sur le bouton Scénarios d'apprentissage. Dans l'écran qui apparaît, vous pouvez naviguer dans la liste de tous les scénarios d'apprentissage et choisir celui qui vous convient. Si vous découvrez les jeux de stratégie en temps réel, il est préférable de commencer avec le premier scénario et de tous les essayer l'un après l'autre. Si vous êtes un joueur déjà plus expérimenté, choisissez un scénario qui correspond à un aspect du jeu que vous souhaitez découvrir. Vous n'êtes pas obligé de jouer les scénarios d'entraînement dans l'ordre.

Lorsque vous sélectionnez le scénario qui vous intéresse dans la liste, une brève introduction vous explique ce que vous aurez à faire dans la partie. Cliquez sur le bouton Jouer pour charger le scénario. Dans l'écran d'introduction, découvrez vos objectifs puis cliquez sur le bouton Jouer. Au cours de la partie, vous recevrez d'autres instructions sur les buts à atteindre.

Manuel EE

Le manuel de Empire Earth vous fournit des informations détaillées sur les différentes options et possibilités de Empire Earth. Vous y trouverez également des astuces, des indices et des exemples historiques destinés à illustrer la richesse du jeu. Le chapitre 5 est un outil pédagogique qui vous permettra d'apprendre les fonctions de base du jeu. Il est destiné aux joueurs qui voudraient se lancer immédiatement à l'assaut d'une carte aléatoire, mais qui désirent tout de même quelques instructions et un peu d'aide.

Les annexes fournissent des informations sur les civilisations prédéfinies et une carte des rapports entre les unités. N'oubliez pas de consulter également l'arbre des technologies, qui procure des informations exhaustives sur les unités, les bâtiments et les technologies.

Parties en solitaire

Les options pour les parties en solitaire de Empire Earth sont accessibles en cliquant sur le bouton Un joueur dans le menu principal. Empire Earth comporte deux types de parties en solitaire : les cartes aléatoires et les campagnes/scénarios. Les parties sur cartes aléatoires vous permettent de tester vos stratégies et vos aptitudes contre les adversaires rusés que dirige l'IA de EE. Les 4 campagnes fournies avec Empire Earth sont divisées en chapitres (scénarios) qui racontent la montée en puissance d'une civilisation remarquable.

Vous pouvez également charger un scénario unique ou une partie en solitaire préalablement enregistrée (ou commencer un scénario d'apprentissage). Au sommet de cet écran, vous trouvez un champ où vous pouvez taper votre nom de joueur.

- **Nom du joueur** – Tapez votre nom de joueur.
- **Carte aléatoire** – Jouez sur une carte aléatoire contre l'ordinateur. Vous accédez à l'écran Préparation de la partie.
- **Campagne** – Jouez les campagnes. Choisissez celle qui vous convient dans l'écran Campagne.
- **Scénario** – Jouez un scénario unique. Vous accédez à l'écran Scénario.
- **Charger** – Vous chargez une partie solo préalablement enregistrée via l'écran Charger.
- **Scénarios d'apprentissage** – Jouez les scénarios d'apprentissage. Choisissez celui que vous voulez dans l'écran Campagne.
- **Menu principal** – Retour au menu principal.



CONSEIL : lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous avez quatre possibilités pour modifier la difficulté du jeu. Chaque méthode est expliquée en détails dans la section Options de ce chapitre.

1. Choisissez un niveau de difficulté (Facile, Moyen ou Difficile).
2. Sélectionnez le nombre d'adversaires gérés par l'IA. Il sera évidemment plus difficile de battre deux adversaires qu'un seul, surtout s'ils sont alliés.
3. Choisissez le nombre initial de citoyens pour vous et pour les adversaires. Vous pouvez vous conférer un avantage initial en commençant avec plus de citoyens que l'ordinateur.
4. Sélectionnez un niveau de ressources faible ou élevé. Les joueurs IA des cartes aléatoires commencent avec des ressources supplémentaires. Votre tâche sera plus aisée si vous vous octroyez davantage de ressources initiales.

Partie sur carte aléatoire

Il n'y a pas de grandes différences entre les parties en solitaire et les parties en multijoueur sur une carte aléatoire. Dans les deux cas, vous utilisez l'écran Préparation de la partie, qui est détaillé dans la section correspondante du présent chapitre.

Campagnes

Quatre campagnes épiques sont proposées dans Empire Earth. Il s'agit des campagnes grecque, anglaise, allemande et russe. Dans chaque cas, les joueurs doivent affronter les scénarios dans l'ordre : chaque scénario devient disponible lorsque le précédent est achevé.



CONSEIL : lorsque vous jouez un scénario, vous pouvez cliquer sur le bouton de d'instructions pour revenir à l'écran d'introduction, afin de revoir vos objectifs. Lorsque de nouveaux objectifs sont ajoutés, le bouton de d'instructions clignote pour vous en informer. Vous pouvez également relire les messages précédents reçus et envoyés pendant le scénario (ou quelle que soit le type de partie que vous jouez) en cliquant sur le bouton Messages précédents. Voir le chapitre IV pour plus de détails.

Civilisations et Points de civilisation dans les campagnes

La civilisation dont vous prenez la tête dans chaque campagne est choisie pour vous : vous incarnez les Grecs dans la première campagne, par exemple. Au fur et à mesure que vous atteignez vos objectifs dans les différents scénarios composant la campagne, vous gagnez des points de civilisation. Vous pouvez les utiliser dans l'éditeur de civilisation pour acheter des bonus pour votre civilisation. Ces derniers améliorent votre civilisation d'une manière ou d'une autre. A cet égard, votre civilisation "évolue" progressivement au cours de la campagne en fonction de vos décisions.



"Alexandre" – D'après un dessin de Mark Churms ©2001

Lorsque vous gagnez des points de civilisation, vous recevez un message et le bouton de civilisation se met à clignoter dans l'interface. Cliquez sur la couronne lorsque vous êtes décidé à dépenser ces points de civilisation. Dans toutes les parties en solitaire, le jeu se met en pause lorsque vous entrez dans l'éditeur de civilisation. Vous pouvez dépenser les points de civilisation dont vous disposez comme bon vous semble. Mais tâchez de choisir les bonus que vous pensez les plus profitables à votre civilisation compte tenu de sa situation actuelle ou de votre stratégie. Lorsque vous revenez à la partie, vous ne pouvez plus modifier vos choix. Les bonus sont définitivement achetés et sont conservés lors du scénario suivant de la campagne. Les points de civilisation que vous décidez d'économiser sont également disponibles lors du scénario suivant, vous pouvez donc les dépenser plus tard si vous le désirez.

 **REFERENCE** : pour de plus amples explications sur l'éditeur et la façon de créer vos propres civilisations, voir le chapitre XIV.

Commencer une campagne

Pour commencer une campagne, cliquez sur le bouton Campagne dans le menu Un joueur puis sélectionnez la campagne qui vous intéresse dans l'écran Campagne. Vous pouvez également choisir de jouer une campagne personnalisée (une campagne créée pour EE après la sortie du jeu) en cliquant sur le bouton Campagne personnalisée.

Lorsque vous choisissez la campagne que vous voulez jouer, un écran apparaît, spécifique à cette campagne. Vous pouvez sélectionner le scénario qui vous intéresse dans une liste. Si vous n'avez encore joué aucun des scénarios de la campagne, vous n'avez d'autre choix que d'entreprendre le premier scénario. Pour continuer une campagne que vous avez déjà commencée, sélectionnez le dernier scénario disponible dans la liste. Vous pouvez également rejouer n'importe lequel des scénarios que vous avez déjà réussis. Une fois que vous avez choisi un scénario, vous pouvez lire les Infos Scénario puis cliquer sur le bouton Jouer. L'écran d'introduction du scénario présente la partie et vous donne vos objectifs. Cliquez sur le bouton jouer.



Ecran de la campagne grecque

Jouer à un scénario personnalisé

Si vous avez téléchargé un scénario personnalisé sur Internet, que vous en avez reçu un d'un ami ou que vous avez créé le vôtre, vous pouvez y jouer en cliquant sur le bouton Scénario dans le menu Un joueur. Dans l'écran correspondant, sélectionnez tout simplement le scénario auquel vous voulez jouer et cliquez sur le bouton Charger. L'écran d'introduction apparaît et vous pouvez commencer la partie en cliquant sur le bouton Jouer.

Jouer à une partie enregistrée

Si vous avez commencé à jouer un scénario en solitaire (que ce soit ou non dans le cadre d'une campagne) ou une partie sur carte aléatoire et que vous avez enregistré votre partie avant de l'avoir terminée, vous pouvez la charger pour reprendre là où vous avez arrêté. Dans le menu Un joueur, cliquez sur le bouton Charger. Dans l'écran correspondant, toutes vos parties enregistrées apparaissent. Choisissez celle que vous voulez continuer et cliquez sur le bouton Charger. Vous pouvez effacer la partie mise en surbrillance en cliquant sur le bouton Effacer. Vous pouvez également choisir de jouer une partie enregistrée depuis l'écran Campagne.

Parties en multijoueur

Les parties en multijoueur vous permettent d'affronter des joueurs humains sur un réseau local (LAN) ou sur Internet. Cliquez sur le bouton Multijoueur dans le menu principal de Empire Earth pour vous rendre sur l'écran multijoueur, d'où vous pourrez choisir d'héberger ou de rejoindre une partie. Il y a plusieurs manières d'héberger ou de rejoindre une partie de Empire Earth, toutes décrites ci-dessous. Seul l'hôte contrôle les différentes options de jeu, y compris le choix de jouer une partie enregistrée.

Lancer Empire Earth



REMARQUE : vous devez disposer d'une connexion Internet ou d'un réseau local pour jouer en multijoueur à Empire Earth. Si le créateur de la partie doit arrêter de jouer pour quelque raison que ce soit, Empire Earth tentera de sélectionner un autre ordinateur comme hôte de façon à ce que les autres joueurs puissent continuer à jouer si tel est leur bon plaisir.



REFERENCE : que vous rejoignez ou hébergez une partie, vous accédez finalement à l'écran de préparation de la partie. Cet écran est celui utilisé pour les parties solo sur carte aléatoire. Vous trouverez des détails le concernant dans la section Options de ce chapitre.

Rejoindre une partie en réseau

Pour rejoindre une partie en réseau local (LAN), cliquez sur Rejoindre une partie réseau puis sélectionnez la partie que vous voulez rejoindre dans la liste des parties disponibles. Cliquez sur le bouton Rejoindre pour accéder à l'écran Préparation de la partie (voir plus loin dans le présent chapitre).

Rejoindre une adresse IP

Pour rejoindre une partie en utilisant directement une adresse IP (Internet Protocol), vous devez connaître l'adresse IP de l'hôte. Demandez à l'hôte de vous envoyer son adresse IP par courrier électronique, messagerie instantanée ou en vous la communiquant par téléphone (si votre ligne n'est pas utilisée par votre ordinateur) ou par quelque autre méthode. Lorsque vous l'avez obtenue, cliquez sur Rejoindre adresse IP et tapez l'adresse IP dans le champ qui s'affiche à cet effet. Puis cliquez sur le bouton Rejoindre pour accéder à l'écran de préparation de la partie.



Ecran multijoueur

Héberger une partie en réseau

Si vous voulez héberger une partie multijoueur en réseau local (LAN) ou en fournissant votre adresse IP à d'autres joueurs, cliquez sur Héberger une partie réseau. De nouveaux contrôles apparaissent sur le côté droit de l'écran multijoueur. Tapez un nom pour votre partie dans le champ correspondant. Si vous ne savez pas quelle est votre adresse IP, vous pouvez cliquer sur le bouton Afficher mon adresse IP pour le découvrir. Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur le bouton Héberger pour accéder à l'écran Préparation de la partie. Là, vous attendrez que les autres joueurs rejoignent votre partie. Dans l'écran de préparation de la partie, en tant qu'hôte, vous pouvez choisir le nombre de joueurs, décider des paramètres de la partie et la lancer. L'écran de préparation de la partie est détaillé ultérieurement dans le présent chapitre.

Jouer sur Internet

Le service gratuit de rencontre de joueurs de Sierra.com vous offre une autre méthode pour héberger ou rejoindre une partie de Empire Earth. Le service est un lieu de rencontre en ligne où vous pouvez trouver des partenaires de jeu. Cliquez sur Jouer sur Internet et tapez votre ID d'utilisateur et votre mot de passe Sierra.com dans les champs adéquats. Puis cliquez sur le bouton Connexion (ou appuyez sur la touche Entrée). On vous demandera de sélectionner un serveur et vous accéderez à l'écran des salles disponibles.

Si vous devez créer un compte Sierra.com, cliquez sur le bouton Créer un compte. Une nouvelle fenêtre s'ouvre dans laquelle vous pouvez taper les informations nécessaires pour créer le compte. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton Créer un compte.

Si vous possédez déjà un compte mais que vous avez oublié votre mot de passe, vous pouvez cliquer sur le bouton Envoyez-moi mon mot de passe par email. Comme le bouton l'indique, votre mot de passe vous sera envoyé à l'adresse email que vous avez donnée lors de la création de votre compte Sierra.com.

Salles disponibles

Une fois que vous vous êtes connecté, l'écran des salles disponibles apparaît. Le service de rencontre de Sierra est organisé en "rooms" (salles). Dans chaque salle, vous trouverez des parties différentes. Vous pouvez également choisir d'héberger les vôtres. Dans cet écran, vous pouvez voir toutes les salles disponibles. Sélectionnez la salle qui vous intéresse et cliquez sur le bouton Rejoindre pour y entrer.

Vous pouvez également cliquer sur le bouton Mettre compte à jour si vous voulez modifier votre mot de passe ou votre adresse de courrier électronique. Une fenêtre séparée s'ouvre et vous pouvez effectuer vos modifications.

Parties disponibles

Lorsque vous entrez dans une salle, vous pouvez au choix rejoindre une partie existante ou héberger une nouvelle partie. Chaque salle héberge plusieurs parties en même temps. Si une salle est pleine et que vous voulez héberger une nouvelle partie, vous devrez aller dans une autre salle. Vous pouvez également discuter avec d'autres joueurs dans la salle. Double-cliquez sur le nom d'un joueur dans la liste pour lui parler confidentiellement, de sorte que les autres personnes présentes ne peuvent lire votre message.

Les options listées sous les parties disponibles vous permettent de voir ou de cacher les parties des types sélectionnés. Les parties privées sont hébergées derrière un "firewall" et seuls les joueurs placés derrière le même firewall peuvent les rejoindre.



Ecran des parties disponibles

Rejoindre une partie Sierra.com

Pour rejoindre une partie, cliquez simplement sur Lister les parties disponibles (s'il n'est pas déjà sélectionné) et choisissez la partie qui vous convient dans la liste des parties disponibles. Vous ne pouvez rejoindre les parties déjà remplies (c'est à dire celles dont tous les emplacements joueurs sont remplis). Vous devez connaître le mot de passe pour rejoindre les parties protégées. Lorsque vous avez sélectionné la partie à rejoindre, cliquez sur le bouton Rejoindre et vous accédez à l'écran de préparation de la partie. L'hôte lance la partie dès que les autres joueurs l'ont rejoint et indiqué qu'ils étaient prêts.

Héberger une partie Sierra.com

Pour créer une partie, cliquez sur Héberger une partie. Dans l'écran qui s'affiche, tapez un nom pour votre partie et cliquez sur le bouton Héberger pour accéder aux options de préparation de la partie. Vous pouvez également choisir de protéger votre partie par un mot de passe. Si les joueurs veulent rejoindre une partie protégée par un mot de passe, ils doivent taper le mot de passe choisi par l'hôte.

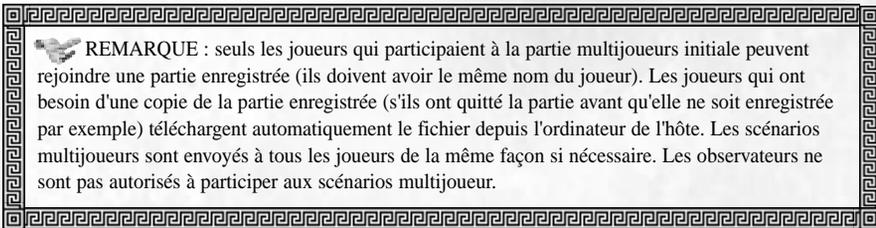
Jouer à une partie multijoueur enregistrée ou à un scénario multijoueur

Empire Earth permet aux joueurs de participer à des parties multijoueurs enregistrées et à des scénarios multijoueurs (le jeu ne dispose que de scénarios en solitaire). Seul l'hôte peut choisir de charger une partie préalablement enregistrée ou un scénario multijoueur. Le choix de charger une partie enregistrée ou un scénario se fait dans l'écran de préparation de la partie en sélectionnant le type de partie approprié.

Lorsque vous chargez une partie enregistrée, le nom de chaque joueur apparaît dans l'une des quatre couleurs suivantes :

- **Blanc** – Le joueur a rejoint la partie.
- **Rouge** – Le joueur n'a pas encore rejoint la partie. La partie ne peut pas commencer tant que tous les joueurs (sauf les observateurs) ne l'ont pas rejointe.
- **Jaune** – Le joueur n'a pas encore rejoint la partie, mais le joueur étant un observateur la partie peut commencer sans lui.
- **Vert** – Le joueur est un observateur qui a rejoint la partie.

Une fois que tous les joueurs ont rejoint la partie (hormis les observateurs, qui sont facultatifs) et prévenu qu'ils sont prêts, l'hôte peut lancer la partie enregistrée en cliquant sur le bouton Jouer. Aucun changement n'est possible dans les Options si vous chargez une partie enregistrée.



Préparation de la partie

Que ce soit pour les parties solo ou celles en multijoueur de Empire Earth, l'écran de préparation de la partie est une étape obligée. Dans les parties en multijoueur, cet écran propose généralement une zone de messagerie qui permet aux joueurs de parler ensemble avant que la partie ne commence. Pour discuter, tapez un message dans le champ 'chat' et appuyez sur Entrée.

Prêt

Pour les parties en multijoueur seulement. Quand cette boîte est cochée, cela indique que le joueur correspondant est prêt à commencer la partie. Tous les joueurs, y compris l'hôte, doivent cocher cette boîte avant que l'hôte ne puisse lancer la partie. Les joueurs ne peuvent changer aucune option ni quitter la partie lorsqu'ils ont coché la boîte Prêt.

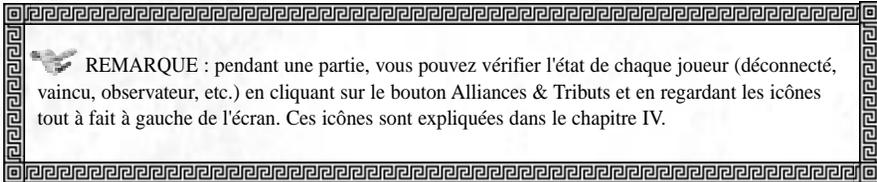
Joueurs

La colonne Joueur affiche l'état de chaque emplacement joueur et indique qui occupe l'emplacement (s'il n'est pas vide). Le joueur solo ou l'hôte multijoueur peuvent choisir l'état de chaque emplacement. Le créateur de la partie peut ajouter des joueurs humains supplémentaires en ouvrant des emplacements, ou empêcher des joueurs de venir en fermant.

- **Libre** – Un emplacement ouvert indique qu'un joueur humain peut rejoindre la partie.
- **Indisponible** – Personne ne peut s'inscrire dans un emplacement fermé. L'hôte peut bannir des joueurs qui ont déjà rejoint la partie en fermant leur emplacement.

Lancer Empire Earth

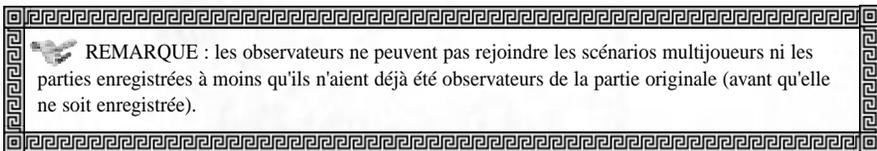
- **Ordinateur** – Cela signifie qu'un joueur I.A. occupe l'emplacement. Les parties solo sur carte aléatoire ne peuvent se jouer que si au moins un joueur est contrôlé par l'I.A. Dans les scénarios en multijoueur, certains emplacements peuvent être réservés pour l'ordinateur.
- **Nom du joueur** – Quand un joueur humain rejoint une partie, son nom s'inscrit dans l'emplacement correspondant.
- **Observateur** – Un joueur peut régler son emplacement sur Observateur (voir ci-dessous). Les autres joueurs voient le nom du joueur écrit en vert. Cette option ne concerne que les parties en multijoueur.



Mode observateur

Vous pouvez rejoindre une partie multijoueur de Empire Earth en tant qu'observateur pour regarder de quelle façon la partie se joue. Les hôtes peuvent également être des observateurs. Les observateurs ne peuvent pas participer à la partie, mais ils peuvent regarder les actions et discuter entre eux (mais pas avec les joueurs actifs). Les observateurs voient toute la carte et ne sont pas handicapés par le brouillard de guerre.

Chaque observateur occupe un emplacement joueur. Pour l'observateur, le mot "observateur" apparaît sur l'écran des configurations multijoueur au lieu de son nom. Les autres joueurs voient apparaître en vert le nom de l'observateur.



Couleur des équipes et des joueurs

Les contrôles équipe permettent à chaque joueur de choisir son équipe. Les joueurs ayant le même numéro d'équipe commencent la partie dans la même équipe, ils sont alliés et bénéficient du même Champ de Vision (CdV). Un signe "-" indique qu'aucune équipe n'est sélectionnée. (Voir aussi l'option Verrouiller équipes ci-dessous.)

À côté de l'indicateur équipe, un indicateur de couleur montre quelle sera la couleur de chaque joueur pendant la partie. Votre couleur de joueur permet d'identifier toutes vos unités et tous vos bâtiments : on sait ainsi qu'ils vous appartiennent. La couleur du joueur apparaît aussi sur la Mini-carte.

Citoyens

Dans les parties sur carte aléatoire, les joueurs commencent la partie avec un capitole et quelques citoyens. La liste déroulante des citoyens permet de définir le nombre de citoyens attribués au début de la partie à chacun des joueurs. Par défaut, 5 citoyens sont offerts à chaque joueur. Dans les parties en multijoueur, seul l'hôte peut modifier le nombre initial des citoyens.

Ce contrôle peut être utilisé pour donner aux joueurs moins expérimentés un avantage contre les adversaires aguerris (ou contre l'ordinateur). En donnant à un joueur débutant davantage de citoyens initiaux (ou en les retirant à un joueur expérimenté), le novice dispose d'un avantage dont l'importance dépend du choix de l'hôte.

Ping

L'affichage Ping mesure la qualité de votre connexion Internet ou réseau. En règle générale, plus il y a de carrés verts affichés, meilleure est la connexion du joueur. Les mauvaises connexions entraînent parfois des ralentissements subits au cours de la partie.

Options

Les nombreuses options de Empire Earth vous permettent de configurer la partie comme vous le souhaitez. Dans les parties en multijoueur, seul l'hôte a le pouvoir de changer les options de la partie.



Ecran de Préparation de la partie

Types de partie

Il y a trois types de parties proposées pour les parties en multijoueur : les cartes aléatoires, les scénarios et les parties enregistrées. Empire Earth s'enorgueillit d'un générateur de cartes aléatoires exceptionnel, qui vous fournit une quasi-infinité de cartes uniques et magnifiques. En choisissant un scénario ou une partie enregistrée, vous accédez à un écran séparé qui permet à l'hôte de choisir un scénario ou une partie enregistrée en particulier. Si vous jouez en solitaire, seules les parties sur carte aléatoire sont disponibles : pour charger un scénario ou jouer sur une carte aléatoire, utilisez le menu Un joueur.

- **Carte aléatoire** – Jouez une partie sur une carte générée aléatoirement (Solo ou Multijoueur).
- **Scénario** – Jouez à un scénario (Multijoueur seulement).
- **Partie enregistrée** – Chargez et jouez une partie préalablement enregistrée (Multijoueur seulement).

Types de carte

Empire Earth offre plusieurs types différents de cartes aléatoires, chacune permettant une expérience de jeu bien spécifique. Assujettissez-vous un continent avec une armée de l'Age de bronze, régné sur les mers avec une immense Flotte impériale, envoyez une colonne de chars sur les champs de bataille... Le nombre de cartes à votre disposition, toutes splendides, est presque illimité. A l'occasion, la carte choisie est générée sous une forme désertique ou hivernale.

- **Continentale** – Essentiellement des terres, de l'eau sert de frontière aux confins de la carte.
- **Méditerranée** – De nombreuses terres traversées par une mer intérieure.
- **Montagnes** – Pas d'eau, mais un relief accidenté.
- **Plaines** – Des collines basses et pas de mer. L'exploration sera nécessaire pour trouver des ressources.
- **Grandes îles** – De grandes îles et beaucoup de mer. Pour vous étendre, vous devrez maîtriser les cieux ou les océans.
- **Petites îles** – Des îles plus étroites et moins vastes que dans les Grandes îles. Il y a en général plus d'îles désertes, mais cela dépend de la taille de la carte et du nombre de joueurs.
- **Iles tournoi** – Une version des cartes insulaires spécialement conçue pour les tournois. La bordure extérieure de la carte est toujours composée de zones aquatiques, sauf sur les très petites cartes.

Taille de la carte

Plusieurs tailles de cartes sont disponibles. En fonction du nombre de joueurs, les trois plus grandes tailles de cartes offrent davantage de temps pour établir votre civilisation : les joueurs ne se précipitent pas au combat immédiatement. Chaque taille de carte a été conçue pour un certain nombre de joueurs, mais le nombre proposé n'est qu'indicatif. Les joueurs disposant d'ordinateurs plus lents devraient s'en tenir aux deux catégories de cartes les plus petites.

- **Très petite** – Une carte locale et personnelle. Convient à deux joueurs.
- **Petite** – Une carte de bonne taille jusqu'à quatre joueurs.
- **Moyenne** – Convient pour 6 à 8 joueurs. En dessous de 6 joueurs, elle paraîtra un peu grande.
- **Grande** – Une assez vaste carte qui convient à 8 joueurs.
- **Très Grande** – Huit joueurs auront généralement tout le temps de construire leur civilisation, quel que soit le type de carte.
- **Gigantesque** – C'est une carte gigantesque, même avec le nombre maximum de joueurs. Attendez-vous à une partie de longue haleine. Elle est recommandée pour les ordinateurs rapides disposant d'au moins 128 Mo de mémoire RAM.

Ressources

Vous pouvez fixer la quantité de ressources dont les joueurs disposent au début de la partie. La longueur d'une partie peut être considérablement affectée par cet élément. Des ressources peu nombreuses ajoutent à la longueur de la partie, alors qu'une partie en Duel devrait finir assez rapidement. La nourriture et le bois sont toujours plus nombreux que les pierres. Les pierres sont plus nombreuses que l'or et le fer (sauf en Duel)





- **Standard – faible** : les joueurs commencent avec peu de ressources générales.
- **Standard – élevé** : plus de ressources que dans l'option précédente.
- **Tournoi – faible** : les joueurs commencent avec peu de ressources générales et sans or ni fer.
- **Tournoi – défense** : fournit davantage de ressources et un peu d'or et de fer.
- **Duel** : les joueurs commencent avec bien plus de ressources que dans les autres choix.

Eres Initiale et Finale

Choisissez l'Ere à laquelle vous souhaitez que la partie commence et celle qui marquera son terme. L'ère finale sera la dernière Ere que vous pourrez rechercher dans la partie (mais un joueur peut remporter la victoire avant que cette Ere ne soit atteinte). Vous pouvez choisir de jouer toutes les Eres, de la Préhistoire au Nano Age. Vous pouvez au contraire ne jouer que sur une seule période

Vous pouvez encore décider de laisser l'ordinateur décider de l'Ere initiale en choisissant Ere aléatoire. L'Ere initiale aléatoire est choisie dans une liste qui va jusqu'à l'ère finale que vous avez sélectionnée incluse. Par exemple, si vous optez pour une Ere initiale aléatoire et que vous fixez comme ère finale l'Age du cuivre, votre partie commencera soit à la Préhistoire, soit à l'Age de pierre, soit à l'Age du cuivre. La dernière Ere jouable sera l'Age du cuivre.



REMARQUE : lorsque vous ne commencez pas la partie à la première Ere (Préhistoire), toutes les améliorations de technologies et d'unités des Eres précédentes sont déjà disponibles en début de partie. Par exemple, si vous commencez à l'Age du cuivre, vous avez accès à toutes les unités disponibles à cette période (inutile d'améliorer le Gourdin en Masse) et toutes les technologies de la Préhistoire et de l'Age de pierre ont déjà été découvertes.

Limite d'Unités

Vous choisissez le nombre maximum d'unités autorisées en tout dans la partie. Ce chiffre est divisé équitablement par le nombre de joueurs (y compris les joueurs IA), mais ne concerne pas les unités neutres (comme les animaux). Par exemple, une limite de 800 unités dans une partie à 8 joueurs signifie que chaque participant disposera d'un maximum de 100 unités. C'est ce qu'on appelle sa "limite de population".



REMARQUE : la limite d'unités n'est pas absolument rigide dans le jeu. Des technologies que vous pouvez rechercher à l'hôpital, par exemple, sont capables d'augmenter la limite de population de votre civilisation.

Variantes de jeu

Il y a deux variations possibles dans Empire Earth, qui autorisent deux manières de jouer différentes.

- **Standard** – Cette option permet de jouer sur une carte aléatoire normale.
- **Tournoi** – Cette option vous permet de jouer des parties plus rapides de Empire Earth. Vous consacrerez moins de temps à la construction de votre civilisation qu'en mode Standard. Les parties en tournoi diffèrent des parties standard de différentes manières :
 - Il est moins coûteux en Tournoi de changer d'Ere..
 - Les bâtiments, les murs et les tours sont moins solides.
 - Les capitales et les hôtels de ville fournissent un moral maximum moins élevé.
 - Il est plus rapide de rassembler des ressources en Tournoi.

Difficulté

Le niveau de difficulté modifie la façon de jouer des éventuels joueurs I.A.

- **Facile** – Un bon réglage pour les débutants.
- **Moyen** – C'est le réglage de difficulté par défaut. Il convient aux joueurs de niveau intermédiaire.
- **Difficile** – Cette difficulté est réservée aux joueurs les plus expérimentés.

Vitesse de jeu

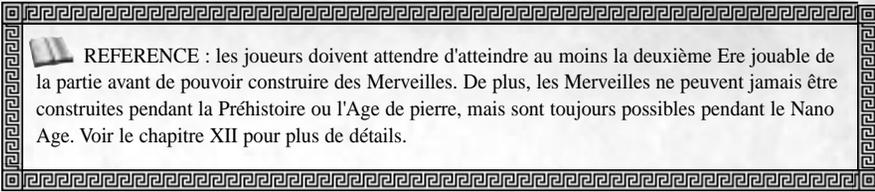
Vous pouvez choisir entre quatre vitesses de jeu différentes. Lorsque la partie commence, vous pouvez modifier la vitesse de jeu en utilisant les touches plus (+) et moins (-), sauf si vous avez sélectionné Verrouiller vitesse dans l'écran de préparation de la partie.

- **Lente** – D'un tiers plus lente que la vitesse Standard.
- **Standard** – C'est la vitesse du jeu par défaut.
- **Rapide** – Deux fois plus rapide que le réglage Lent.
- **Très rapide** – Conseillé uniquement aux joueurs expérimentés.

Les Merveilles

Choisissez le nombre de Merveilles du monde qu'un joueur ou une équipe doit construire pour remporter la victoire. Les Merveilles doivent être maintenues en état pendant une période de temps donnée, précisée par un compte à rebours. Ne cochez pas la boîte Victoire autorisée si vous voulez bâtir des Merveilles sans qu'elles permettent de remporter la victoire.





Dévoiler la carte

Cochez cette option si vous voulez commencer avec une carte entièrement visible (mais le brouillard de guerre persiste). Dans le cas contraire, les joueurs doivent explorer la carte pour la découvrir. C'est le réglage par défaut.

Utiliser les civilisations personnalisées

Cette option permet aux joueurs soit de créer une civilisation soit de sélectionner une civilisation qu'ils ont bâtie précédemment (grâce à l'éditeur de civilisation). Si cette option n'est pas cochée, les joueurs doivent choisir l'une des civilisations prédéfinies livrées avec le jeu. C'est le réglage par défaut.

Verrouiller équipes

Cette option maintient la cohésion des équipes en empêchant les joueurs de modifier leurs allégeances et leurs alliances au cours de la partie. Cochez cette option pour que les équipes restent figées tout au long de la partie. Dans le cas contraire, les joueurs peuvent former ou rompre des alliances via l'écran Alliances & Tributs aussi librement qu'ils le veulent. C'est le réglage par défaut.

Verrouiller vitesse

Si cette option est cochée, les joueurs ne peuvent modifier la vitesse du jeu une fois que la partie a commencé. Dans le cas contraire, les joueurs peuvent accélérer ou ralentir la partie à leur convenance. C'est le réglage par défaut.

Codes

Cochez cette option pour activer les codes de triche de Empire Earth. Dans le cas contraire, les codes sont inutilisables pendant la partie. C'est le réglage par défaut. Cette option ne concerne que les parties en solitaire.

Jouer

On lance une partie de Empire Earth différemment selon le type de partie : carte aléatoire en solitaire ou partie multijoueurs.

Un joueur

Une partie solo se joue entre un joueur humain et au moins un joueur I.A. Pour lancer une partie sur carte aléatoire avec les options choisies, cliquez sur le bouton Jouer. Un écran de chargement apparaît et, lorsque le chargement est achevé, la partie commence.

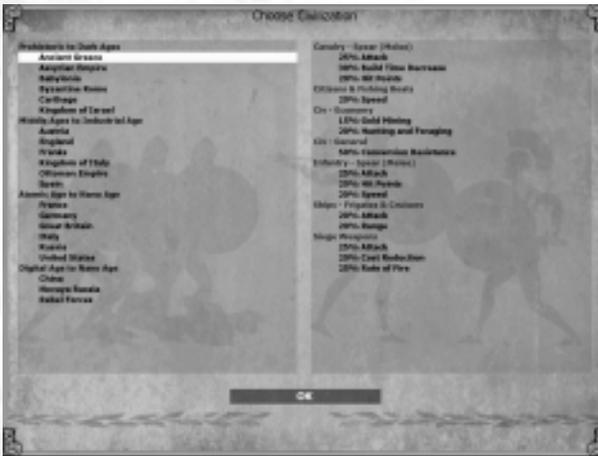
Multijoueurs

Une partie en multijoueurs doit voir s'affronter au moins deux joueurs humains. Les joueurs dirigés par l'ordinateur sont facultatifs. L'hôte seul est autorisé à lancer une partie. Tous les joueurs doivent cocher leur boîte Prêt avant que l'hôte puisse lancer la partie en cliquant sur le bouton Jouer.

Sélectionnez votre civilisation

Dans les parties sur carte aléatoire, les joueurs ont 5 minutes pour sélectionner une civilisation avant que la partie ne commence. Cela donne aux joueurs un peu de temps pour observer la carte et évaluer la situation avant de choisir une civilisation particulière.

A tout instant pendant ce laps de temps, vous pouvez cliquer sur la couronne clignotante (celui qui se trouve au-dessus de la Mini-carte ou celui situé dans l'angle supérieur gauche de l'écran). L'écran de civilisation apparaît alors (si l'option Utiliser Civ personnalisées est désactivée) et vous pouvez sélectionner dans la liste située à gauche celle des 21 civilisations prédéfinies que vous souhaitez utiliser. Lorsque vous cliquez sur une civilisation, ses caractéristiques ou ses "bonus" sont affichées, de sorte que vous pouvez comparer les avantages des différentes civilisations. Lorsque vous décidez d'une civilisation, assurez-vous qu'elle est sélectionnée (en surbrillance) puis cliquez sur le bouton OK pour revenir à la partie. Les bonus de civilisation sont effectifs dès que vous revenez à la partie.



L'écran civilisation

On vous rappelle la nécessité de choisir une civilisation avant la fin du compte à rebours. Une fois les 5 minutes écoulées, l'écran civilisation apparaît automatiquement, ce qui vous permet d'élire une civilisation. Les joueurs peuvent choisir n'importe laquelle des civilisations disponibles, même si un autre joueur a déjà fait le même choix.

 **REMARQUE :** dans les parties en multijoueur, le jeu n'est pas en pause pendant que vous sélectionnez une civilisation. Si vous n'avez pas fait votre choix lorsque le temps imparti s'achève, vous pouvez tout de même prendre le temps de finir votre sélection.

Utiliser les civilisations personnalisées

Si l'option Utiliser Civ personnalisées a été cochée dans l'écran de préparation de la partie, vous accédez à l'éditeur de civilisation lorsque vous cliquez sur le bouton civilisation, et non à la liste des civilisations prédéfinies. Dans cet écran, vous pouvez soit bâtir intégralement une civilisation soit charger une civilisation que vous avez créée et enregistrée préalablement. Dans ce cas, vous ne pouvez pas choisir une civilisation prédéfinie et vous ne pouvez pas enregistrer une civilisation pour l'utiliser ultérieurement. .



REFERENCE : Vous trouverez plus d'informations sur les civilisations prédéfinies et civilisations personnalisées avec l'éditeur de civilisation dans le chapitre XIV. Les bonus pour les civilisations prédéfinies sont listés dans l'annexe A.

Options

Les options vous permettent de contrôler l'aspect visuel et sonore de Empire Earth. Pour modifier les options de Empire Earth, cliquez sur le bouton Options de jeu du Menu principal. Vous pouvez également accéder aux Options en cours de partie en cliquant sur le bouton Options (voir le chapitre IV pour de plus amples informations). Les Options de Empire Earth sont divisées en trois catégories principales, aussi nommées "pages" : Vidéo, Audio et Interface. Vous pouvez améliorer les performances de EE sur votre ordinateur et faire des choix personnels en modifiant ces options. Cliquez sur le bouton Rétablir par défaut pour revenir aux réglages initiaux du jeu.



Ecran d'options – Options Vidéo

Vidéo

Options Vidéo

- **Carte graphique** – Sélectionne la carte graphique qu'utilise l'ordinateur. Dans la plupart des cas, le choix se fait automatiquement et vous n'avez pas à faire de modification.
- **Accélération 3D** – Définit le pilote de rendu 3D que la carte graphique devrait utiliser. Dans la plupart des cas, le choix se fait automatiquement et vous n'avez pas à faire de modification.
- **Résolution** – Vous pouvez sélectionner ici la résolution d'écran du jeu. Les résolutions disponibles dépendent de la carte graphique que vous utilisez. Les ordinateurs les plus sophistiqués peuvent utiliser les résolutions les plus élevées et davantage de couleurs. Les ordinateurs les plus lents devraient choisir des résolutions plus modestes (i.e. 800x600 couleurs 16 bits) pour améliorer les performances du jeu.

Options graphiques

- **Zoom autorisé** – Permet d'activer ou de désactiver l'option de zoom.
- **Mode violent** – Choisissez si les unités blessées saignent ou pas.
- **Qualité graphique** – Ces cinq réglages de qualité vous permettent des valeurs prédéfinies pour les options présentées dans la boîte. Les ordinateurs les plus lents devraient utiliser les meilleures performances, tandis que les ordinateurs les plus perfectionnés peuvent placer le marqueur sur les meilleurs graphismes. Vous pouvez affiner les performances du jeu en optant pour une sélection intermédiaire. Si vous le désirez, vous pouvez personnaliser chaque option graphique l'une après l'autre.
- **Détail modèles** – Réglez le niveau de détail des modèles sur Elevé, Moyen ou Faible. Les ordinateurs les plus lents devraient choisir les valeurs basses pour améliorer les performances (une détérioration de la qualité de certains modèles peut avoir lieu).
- **Détail effets** – Ce contrôle vous permet d'activer ou de désactiver certains effets graphiques spéciaux du jeu. Elevé affiche tous les effets, Moyen en élimine certains, Faible en supprime davantage encore. Cette dernière option convient aux ordinateurs les plus lents.
- **Filtre Hi-Res** – Cette option adoucit les textures. Désactivez-la sur les ordinateurs les plus lents..
- **Eclairage Hi-Res** – Cette option active les effets d'éclairage 3D. Désactivez cette option si votre ordinateur est lent.
- **Textures Hi-Res** – Sélectionnez le degré de qualité des textures. Les joueurs possédant un ordinateur lent peuvent doper les performances du jeu en désactivant cette option. (Si vous modifiez cette option en cours de partie, le changement ne s'effectue que lorsque vous avez quitté Empire Earth puis relancé la partie.)
- **Sync. verticale** – Cette option contrôle le rafraîchissement de l'image à l'écran. Vous améliorez les performances en désactivant cette option, mais de légères anomalies d'affichage peuvent alors survenir. Certaines cartes graphiques anciennes ne sont pas compatibles avec cette option.

- **Ombres** – Choisissez si vous voulez afficher des ombres ou non. Vous obtiendrez de meilleures performances sur les ordinateurs les plus lents en n'affichant pas les ombres.
- **Nuages** – A votre choix, le ciel peut ou non être nuageux. Désactivez cette option sur les ordinateurs les plus lents.
- **Anti-aliasing plein écran** – L'Anti-aliasing adoucit les angles. Toutes les cartes graphiques ne sont pas compatibles avec cette option. Elle est donc désactivée par défaut.

Audio

Réglages de la musique

- **Volume musique** – Réglez le volume de la musique.
- **Qualité musique** – Choisissez la qualité sonore de la musique. Les joueurs possédant un ordinateur lent devraient choisir le réglage Faible ou Off pour améliorer leurs performances.

Effets sonores

- **Volume sons** – Réglez le volume des effets sonores.
- **Test volume son** – Cliquez sur ce bouton pour tester le volume des effets sonores.
- **Nombre max. sons** – Contrôlez le nombre d'effets sonores qui peuvent être entendus simultanément. Les joueurs ayant un ordinateur lent devraient choisir les meilleures performances.
- **Sons d'ambiance** – Activez cette option pour entendre les sons d'ambiance du jeu. Désactivez-la pour améliorer les performances du jeu.

Interface

- **Vitesse défilement** – Contrôlez la vitesse de défilement de l'écran lorsque vous placez le curseur de la souris sur un bord de l'écran.
- **Vitesse défilement glisser** – Contrôlez la vitesse de défilement de l'écran lorsque vous utilisez la molette de la souris (ou le bouton central) et que vous déplacez le curseur.
- **Sensibilité souris** – Contrôlez la vitesse de déplacement du curseur de la souris à l'écran.
- **Orientation souris** – Utilisez cette commande pour interchanger les contrôles liés aux boutons gauche et droite de la souris (la molette n'est pas affectée). Le réglage par défaut est prévu pour les droitiers.

Options d'enregistrement

- **Fréquence** – Fréquence des enregistrements automatiques (en minutes de jeu).
- **Nbr. de sauvegardes auto.** – Combien de fichiers de sauvegardes automatiques vous souhaitez conserver en même temps sur votre disque dur. Le fichier d'enregistrement automatique le plus ancien est effacé le premier.

Outils

L'écran Outils, depuis le menu principal, permet d'accéder à l'éditeur de civilisation, à l'éditeur de scénario et à l'éditeur de campagne de Empire Earth. L'éditeur de civilisation vous permet de personnaliser ou de créer une civilisation en lui attribuant des bonus, comme l'expliquent le chapitre XV et, avec plus de détails, le CD-Rom de Empire Earth.

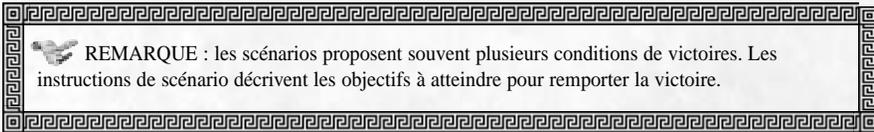


Enregistrer et quitter

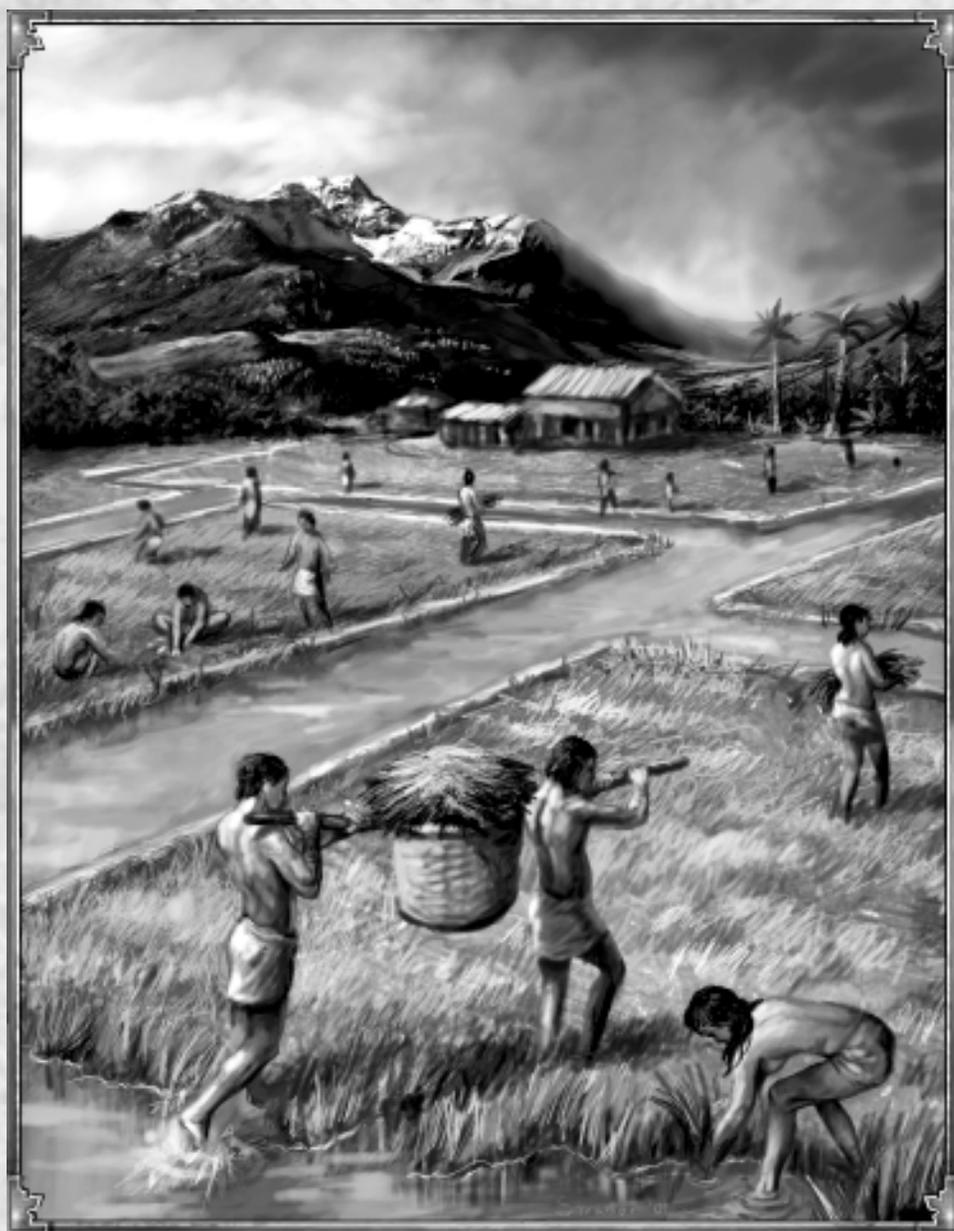
Vous pouvez enregistrer une partie à tout moment afin de la continuer ultérieurement. Vous pouvez au contraire choisir de quitter une partie sans l'enregistrer. Pour accéder à ces options (et à d'autres), cliquez sur le bouton Options dans l'angle supérieur gauche de l'écran. D'autres options sont également disponibles dans ce menu (voir le chapitre IV).

Gagner et perdre

Dans les parties sur carte aléatoire, un joueur ou une équipe remporte la victoire soit par la conquête, soit par la construction de Merveilles du monde. Une victoire par conquête consiste à éliminer toutes les unités et tous les bâtiments des adversaires (il n'est pas nécessaire de détruire maisons, hôpitaux, universités, greniers, fermes, murs, tours et portes pour gagner). Si l'option Victoire autorisée est activée, vous pouvez remporter la victoire en construisant le nombre approprié de Merveilles et en les maintenant en état jusqu'à la fin du compte à rebours. Une victoire par conquête est toujours possible même lorsque cette option est activée.



Lorsque la partie est terminée, vous obtenez une visibilité totale sur la carte, afin que vous puissiez l'observer en détail si vous en avez envie. **Pour quitter la partie, cliquez sur le bouton Options (ou appuyez sur la touche F10) puis cliquez sur le bouton Quitter la partie.** Un écran de résumé apparaît et vous montre vos performances et celles des autres joueurs. L'écran est organisé en 7 pages différentes, chacune accessible en cliquant sur son bouton en haut de l'écran. Une étoile placée à côté d'une donnée personnelle indique quel joueur a obtenu les meilleurs résultats dans ce domaine particulier. Vous pouvez quitter cet écran quand vous le souhaitez en cliquant sur le bouton Quitter.



L'Age du cuivre (5000 – 2000 avant Jésus-Christ)

Le cuivre fut l'un des premiers métaux largement utilisés par les humains, en raison de sa malléabilité et de sa résistance. Comme l'or et l'argent, le cuivre pouvait facilement être travaillé pour prendre des formes diverses, mais il était plus résistant. En conséquence, les premiers métallurgistes s'en servirent pour fabriquer des outils et des armes. Des masses à tête de cuivre furent élaborées en Mésopotamie au 3ème millénaire avant Jésus-Christ. Le fer fut parfois employé à cette époque également, en raison de sa grande abondance, mais il fallut encore plusieurs siècles avant qu'il ne trouve sa place privilégiée en tant que matériau brut pour les outils. En dépit de la disponibilité de ces matériaux, pourtant, toutes les armes ne furent pas immédiatement faites de métal. Les archers, par exemple, continuèrent à utiliser des têtes de flèche en pierre pendant toute cette période : elles étaient suffisamment mortelles et plus faciles à produire.

Au début de l'Age du cuivre, les Egyptiens construisaient déjà des navires de guerre faits de roseau. Ces bateaux n'étaient guère plus que des canots, acceptables tout au plus sur les eaux calmes du Nil. Vers 2000 avant Jésus-Christ, l'Egypte et la Crète possédaient des vaisseaux de bois capables de naviguer sur les eaux agitées et venteuses de la Méditerranée. Ces bateaux étaient propulsés par une combinaison de voile carrée (pour la vitesse) et de rames (pour les manœuvres).

L'expansion de l'agriculture caractérise également cette époque. Des groupes d'individus sachant exploiter une terre s'établissaient dans une zone, condition nécessaire pour l'émergence d'une civilisation. La civilisation la plus ancienne que nous connaissons émergea à Sumer, dans le sud de la Mésopotamie, au cours du 5ème millénaire avant Jésus-Christ. En plus de moissonner la vigne, le blé et l'orge, les Sumériens domestiquèrent des animaux pour s'approvisionner en viande et en matériaux divers ainsi que pour tirer les charrues et les chariots. Des tablettes d'argile, par exemple, traitent de l'élevage de chevaux. L'écriture cunéiforme, la première connue, apparut alors. A la fin de l'Age du cuivre, l'agriculture s'était étendue dans tout le Moyen Orient puis en Europe.

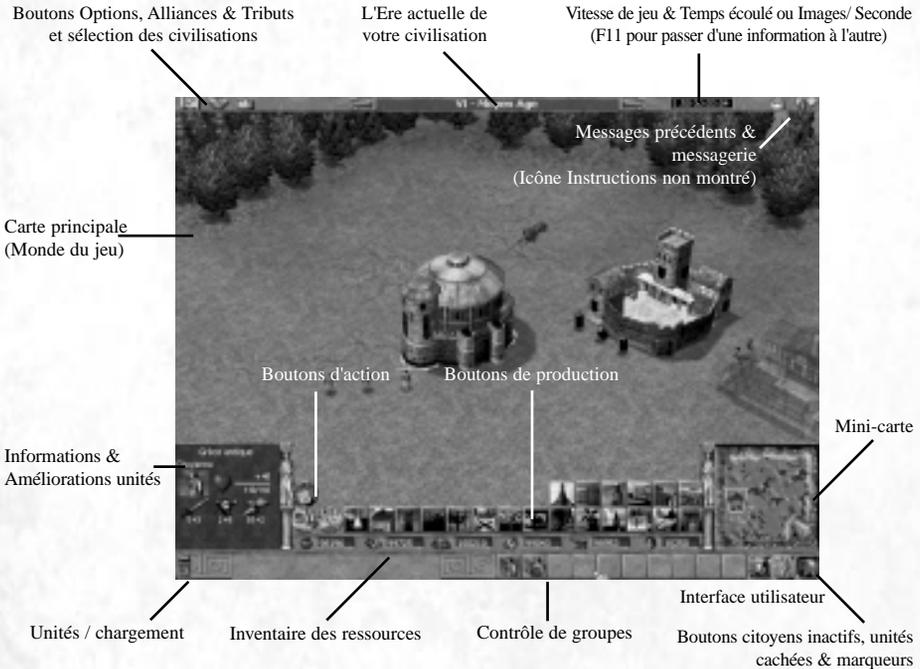
CHAPITRE IV

JOUER À EMPIRE EARTH

Pour bâtir un empire, votre peuple a besoin d'être guidé et dirigé. Ce chapitre explique comment contrôler vos citoyens, vos armées et vos moyens de production de façon à ce que vous puissiez présider aux destinées du plus grand empire que la Terre ait connu. L'Interface utilisateur de Empire Earth est conçue pour vous conférer un contrôle total sur votre civilisation sans devenir trop compliquée.

L'écran de jeu

L'écran de jeu de Empire Earth est composé de deux grandes parties : le monde du jeu (que vous voyez sur la carte principale) et l'Interface utilisateur. Le monde désigne le lieu où la partie elle-même se déroule. L'Interface utilisateur vous permet de contrôler et de diriger les événements qui se déroulent dans le monde de jeu. Lorsque vous déplacez votre curseur de souris sur un bouton, un texte d'aide apparaît en bas à gauche de l'écran. Au sommet de l'écran, vous voyez s'afficher l'Ere dans laquelle votre civilisation se trouve actuellement.



Le monde du jeu

Qu'y a-t-il dans le monde ?

Le monde de jeu de Empire Earth imite le monde réel. Au fur et à mesure que vous explorez le paysage, vous découvrez des plaines, des collines, des falaises, des océans, des hauts-fonds et d'autres types de reliefs. Vous découvrirez également des ressources naturelles : arbres, gisements de minerai, animaux et végétation comestible. Vous pouvez collecter ces ressources pour aider à construire votre civilisation.



Nourriture – Fourrage



Nourriture – Animaux sauvages



Nourriture – Poisson



Bois



Pierre



Or



Fer

Joueurs

Vous rencontrerez finalement d'autres civilisations au cours de votre exploration de la carte. Chaque civilisation possède ses propres couleurs qui identifient les unités et les bâtiments. C'est un bon moyen de garder une trace de vos ennemis. Et aussi de préparer une petite opération de relations publiques armées.

Au-dessus d'un citoyen ou d'un bâtiment sélectionné, qu'il s'agisse d'un ami ou d'un ennemi, vous voyez une barre qui indique son état de santé relatif. Une barre de santé entièrement verte signifie que l'unité est en pleine forme, une barre jaune ou rouge signifie qu'elle est blessée ou le bâtiment endommagé. De plus, en passant le curseur au-dessus d'une unité, vous pouvez voir sa barre de santé et le nom du joueur à qui elle appartient.

Jouer à Empire Earth

Brouillard de guerre

Les zones du monde que vous n'avez pas encore explorées apparaissent en noir (si l'option Dévoiler carte est désactivée). Au fur et à mesure qu'un de vos hommes avance sur la carte, il en révèle progressivement de nouvelles parties. Les zones du monde que votre peuple a explorées mais qui sont actuellement hors du champ de vision de l'un de vos citoyens sont plongées dans le "brouillard de guerre." Le brouillard de guerre vous empêche de voir ce qui se passe dans des endroits hors de portée visuelle de vos troupes. De même, vos ennemis ne peuvent voir ce que vos citoyens font si leurs troupes ne sont pas assez proches.

Interface utilisateur

Inventaire ressources

Les ressources que votre civilisation peut utiliser sont listées dans la barre Inventaire ressources en bas de l'écran. Au fur et à mesure que vos citoyens collectent des ressources et les déposent dans les endroits appropriés (un comptoir par exemple), votre stock de ressources augmente en proportion. L'utilisation des ressources (par exemple pour construire des bâtiments ou entraîner des troupes) provoque une baisse des stocks correspondants. Il y a cinq types de ressources dans Empire Earth : Nourriture, Bois, Pierre, Or et Fer.



Décompte de la population

Juste à droite de l'inventaire de ressources se trouve le compte de votre population. Le premier nombre indique combien d'unités compte votre population et le second nombre la limite. Ce nombre est votre capacité maximale et est connu sous le nom de "limite de population". Vous ne pouvez plus produire d'unités si leur nombre excède ou est égal à cette limite.

Boutons

Boutons d'action

Parfois, vous pouvez vouloir que vos citoyens ou vos bâtiments accomplissent une action en particulier. De nombreux ordres peuvent être donnés par le biais d'un bouton d'action. Les boutons d'action sont ceux qui apparaissent à côté de la zone d'information et d'amélioration des unités lorsque vous sélectionnez un citoyen, une unité ou la plupart des bâtiments.



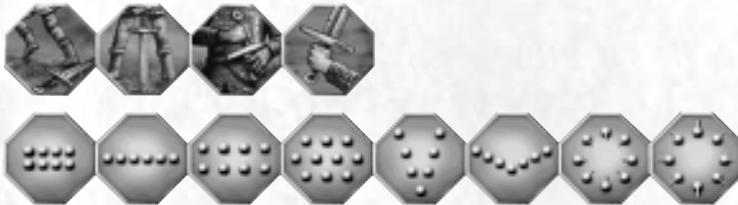
BOUTON	ACTION	POUR	FONCTION
	Stop	Toutes unités	Arrête l'unité sélectionnée et annule tout ordre éventuel.
	Explorer	Toutes unités	Ordonne à l'unité sélectionnée d'explorer automatiquement les zones inconnues de la carte.
	Comportement	Unités militaires	Définit les règles d'engagement pour une unité. Indique aux unités quel doit être leur comportement quand elles rencontrent des ennemis.
	Patrouiller	Unités militaires	Ordonne à l'unité sélectionnée de patrouiller autour de la ville amie la plus proche.
	Formation	Tout groupe d'unités militaires	Ordonne à un groupe sélectionné d'unités militaires d'adopter la formation indiquée.
	Attaquer zone	Artillerie et bombardiers	Tire sur la zone indiquée, plutôt que sur une unité ou un bâtiment spécifiques.
	Peupler	Citoyens	Ordonne à un citoyen de peupler un comptoir, un hôtel de ville ou un capitole. Vous peuplez ces bâtiments pour les améliorer et pour recevoir un bonus économique.
	Convertir	Prêtres	Ordonne à un prêtre de tenter de convertir un ennemi.
	Soigner	Infirmière	Ordonne à un infirmière de soigner l'unité indiquée.
	Réparer	Cyber Apollon	Ordonne au cyber Apollon pour soigner le cyber indiqué.
	Cri de guerre	Héros stratège	Fait pousser au Héros son cri de guerre, qui démoralise les ennemis (ils subissent plus de dégâts au combat).

Jouer à Empire Earth

	Décharger	Transports (air, terre et mer), Forteresses	Décharge le transport sélectionné sur le lieu désigné (ou le plus près possible).
	Annuler Action	Citoyens, Prophètes Cybers Transports	Annule l'ordre en cours, tel que construire, lancer calamité, etc. (Ce bouton apparaît de lui-même dans l'IU lorsqu'il y a lieu.)
	Point de ralliement	Tout bâtiment de production et avions	Définit un point sur la carte où les unités produites dans ce bâtiment sont rassemblées. (Les aéroports ont des points de ralliement spéciaux. Voir chapitre VIII pour plus de détails.)
	Planter fermes	Grenier	Reconstruit des fermes autour du grenier (si l'une d'elle a été détruite).
	Verrouiller	Portes	Verrouille une porte de façon à ce que ni alliés ni ennemis ne peuvent passer.
	Déverrouiller	Portes	Déverrouille une porte de sorte que les alliés peuvent entrer, mais pas les ennemis..

Boutons de comportement et de formation

Les boutons Comportement et Formation sont des boutons d'action spéciaux de forme octogonale qui vous permettent de définir un comportement ou une formation pour vos troupes. L'image sur chaque bouton symbolise le comportement ou la formation actuels pour les unités sélectionnées. Lorsque vous cliquez sur l'un ou l'autre de ces boutons, des boutons de comportement et de formation apparaissent, ce qui vous permet de sélectionner le comportement et la formation de votre choix pour l'unité ou le groupe d'unités.



Boutons de comportement et de formation des unités

 **REFERENCE:** des informations supplémentaires sur les comportements et les formations sont disponibles ultérieurement dans le présent chapitre ainsi que dans le chapitre VIII.

Boutons de production

Votre civilisation peut produire de nombreuses choses : des bâtiments, des citoyens, des forces militaires, de nouvelles technologies, etc. Vous contrôlez la production grâce aux boutons de production. Il en existe plusieurs types, décrits ci-dessous, qui varient selon l'Ere dans laquelle vous vous trouvez et l'unité ou le bâtiment que vous avez sélectionné. (La plupart des unités militaires n'ont pas de bouton de production.)

Pour produire quelque chose, vous n'avez généralement qu'à cliquer sur le bouton adéquat (cliquez avec le bouton droit pour arrêter ou annuler la production). Les ressources nécessaires pour la production sont soustraites à votre inventaire. Si vous n'avez pas assez de ressources pour produire un objet donné, son bouton de production apparaît grisé.

Boutons de construction

Vos citoyens peuvent construire des bâtiments, comme des comptoirs, des aéroports, des docks, des murs ou des merveilles. Construire des bâtiments s'accomplit par l'intermédiaire de boutons de production



spéciaux Construire. Lorsque vous cliquez sur un bouton de construction, vous devez sélectionner un endroit sur la carte où vous voulez que vos citoyens érigent le bâtiment. Vous trouverez plus d'informations sur la méthode à suivre pour construire des bâtiments ultérieurement dans ce chapitre.

Bouton construire grenier

Boutons d'entraînement et de création



Pour améliorer la pyramide démographique de votre civilisation, vous pouvez entraîner des citoyens et des soldats supplémentaires et créer des armes de guerre. Certains types de bâtiments, les bâtiments de production comme les casernes et les usines de chars, sont faits pour ça

Bouton Entraînement des citoyens préhistoriques

Boutons d'amélioration des unités

Au fur et à mesure que votre civilisation passe d'une Ere à l'autre, de nouveaux types d'unités et d'armes deviennent disponibles. Beaucoup de ces nouvelles unités militaires sont des "améliorations" d'unités



plus anciennes. Les boutons d'amélioration vous permettent de remplacer vos anciennes unités par des troupes plus modernes. Par exemple, vous transformez les gourdins en masses, puis les masses en épées courtes.

Bouton d'amélioration

Boutons de recherche

Historiquement, le progrès se mesure partiellement par les avancées technologiques d'une société. Votre civilisation peut effectuer des recherches technologiques dans certains bâtiments, comme le capitole ou



l'université. Les technologies confèrent des avantages particuliers à votre civilisation : des bâtiments plus solides, des citoyens plus résistants, une production économique accrue

Bouton outils emmanchés (+15% carrière)

Boutons d'amélioration des unités

Toutes choses égales par ailleurs, l'armée disposant du meilleur équipement et du meilleur entraînement a tendance à dominer les combats. Dans Empire Earth, les unités militaires peuvent être personnalisées par l'amélioration de leurs caractéristiques (donc de leur entraînement et de leur équipement).

Chaque type de soldat et d'arme a son propre lot de caractéristiques. Lorsque vous améliorez une caractéristique pour un soldat donné, tous les soldats du même type bénéficient de ces améliorations. Par exemple, si vous améliorez la vitesse d'un soldat armé d'un gourdin, la vitesse de tous les porteurs de gourdin est améliorée, même celle de ceux que vous n'avez pas encore entraînés. De plus, l'amélioration de la caractéristique demeure lorsque vous améliorez le type d'unité. Lorsque votre gourdin devient masse, l'amélioration de la vitesse est conservée pour vos soldats armés de masses. Chaque amélioration a un coût en ressources.

Les améliorations se font dans la zone d'information et d'amélioration des unités : cliquez sur le bouton de la caractéristique que vous voulez améliorer. Le chiffre placé devant le signe plus ("+") de chaque caractéristique correspond au niveau original de cette caractéristique. Le chiffre situé après indique de combien cette caractéristique a été améliorée. Chaque caractéristique possède une limite d'amélioration. De plus, vous avez la possibilité de procéder à un maximum de 10 "niveaux" d'amélioration. Chaque amélioration de défense (contre les flèches, une arme perçante ou les armes de choc par exemple) correspond à un niveau d'amélioration et toutes les autres caractéristiques "consommant" deux niveaux d'amélioration par amélioration. Le chiffre sur le portrait de l'unité indique le nombre total de niveaux d'amélioration déjà utilisés pour ce type d'unités.

 REMARQUE : les bonus que votre civilisation fournit à vos unités sont également indiqués dans la zone d'information et d'amélioration des unités.



Nom de la civilisation

Nom de l'unité

Portrait de l'unité

Niveau d'améliorations utilisées

Caractéristiques santé

Autres caractéristiques de l'unité

Zone d'information et d'amélioration des unités

Caractéristique	Niveau original	Niveau actuel
Santé	269	269/269
Attaque	80	80+0
Portée	7	7+1
Vitesse	10	10+1
Zone d'effet	14	14+0
Autres	43	43+9



Attaque



Portée



Vitesse



Zone d'effet



Choc



Flèche



Percante



Canon



Laser



Temps de vol



Puissance



Chargement/Garnison

Contrôle de groupes



boutons sera expliquée plus loin dans ce chapitre.

Les forces militaires ont longtemps été organisées en groupes (divisions, pelotons ou phalanges). Les boutons des de contrôle de groupes de Empire Earth, en bas à droite de l'écran de jeu, vous permettent de créer des groupes, ainsi que de les retrouver et de les utiliser plus rapidement. L'utilisation de ces

Bouton inactif



vous voulez que votre civilisation fonctionne efficacement.

Ce bouton placé sous la Mini-carte vous permet de chercher des citoyens isolés (ainsi que des bateaux de pêche) qui n'ont pour l'heure aucune activité. Lorsque vous cliquez sur le bouton inactif (ou sur la touche Tab), le premier citoyen oisif trouvé sur la carte est sélectionné : vous pouvez lui donner une tâche à accomplir. Cette fonction est très utile si



CONSEIL : maintenez la touche Maj de votre clavier enfonc e tout en cliquant sur le bouton Citoyen inactif pour ajouter les citoyens inactifs au groupe s lectionn . Vous pouvez s lectionner des unit s militaires inactives en appuyant sur la touche ; du clavier. Dans ce cas aussi, l'ajout au groupe se fait en maintenant la touche Maj enfonc e.

Unités masquées



Le bouton Unités masquées, placé sous la Mini-carte, peut se présenter sous trois formes. Cliquez sur ce bouton pour rendre transparents tous les bâtiments et tous les arbres, de manière à pouvoir sélectionner les unités qui se trouvent derrière. Cliquez à nouveau pour opacifier les bâtiments et les arbres. Un troisième clic permet de revenir au réglage par défaut : les arbres et les bâtiments deviennent transparents lorsque des unités se trouvent derrière. Vous pouvez également appuyer sur la touche F5 du clavier pour parvenir au même effet.

Bouton Marqueur



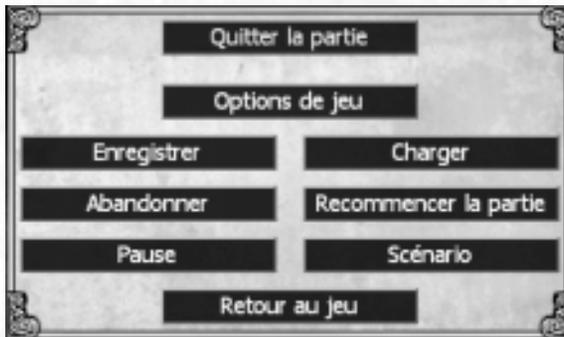
Vous pouvez attirer l'attention sur un lieu de la carte en y plaçant un signal. Ces signaux peuvent être utilisés pour coordonner des attaques entre alliés ou pour appeler à l'aide à un endroit donné. Cliquez simplement sur le bouton Marqueur sous la Mini-carte (ou appuyez sur Ctrl-F) puis cliquez sur la carte principale ou sur la Mini-carte là où vous voulez que le signal soit placé. Le signal apparaît, avec un bruitage, sur les Mini-cartes de vos alliés. Les alliés dirigés par l'ordinateur reçoivent également ce message.

Autres boutons

Les boutons situés dans les angles supérieurs gauche et droit de l'écran permettent d'accéder à différentes fonctions. Les parties en multijoueur ne se mettent pas en pause lorsque vous accédez à ces fonctions.

BOUTON	NOM	FONCTION
	Options	Affiche le menu des options de jeu, y compris quitter, recommencer, enregistrer la partie et modifier les réglages du jeu. Voir ci-dessous.
	Alliances & Tributs	Affiche l'écran Alliances & Tributs (voir chapitre IX). Vous voyez aussi L'Etat de chaque joueur dans la partie (voir ci-dessous)..
	Civilisation	Permet aux joueurs de choisir une civilisation (5 premières minutes de la partie seulement) ou de voir la civilisation sélectionnée (voir chapitre III). Ce bouton apparaît aussi au-dessus de la Mini-carte à certains moments et on l'utilise pour permettre aux joueurs d'acheter des bonus de civilisation lors des parties.
	Instructions	Pour les scénarios seulement, ce bouton affiche l'écran d'introduction, les joueurs peuvent revoir leurs instructions et objectifs pour le scénario. Ce bouton apparaît également au-dessus de la Mini-carte et il clignote quand de nouveaux objectifs sont ajoutés.
	Messages Précédents	Liste tous les messages reçus. Vous pouvez les faire défiler. Ce bouton n'apparaît que lorsqu'il y a des messages à afficher. Il est très utile dans les scénarios.
	Chat	Envoyer des messages aux autres joueurs (voir chapitre IX).

Menu des options de jeu (Bouton Options)



Le menu des options de jeu, accessible via le bouton Options, vous fournit les choix suivants :

-  **Quitter la partie** – Vous quittez la partie et vous accédez à l'écran des statistiques. Ce bouton s'appelle Retour à l'éditeur si vous testez un scénario depuis l'éditeur de scénarios.
-  **Options de jeu** – Vous allez à l'écran des options de jeu. (Attention : les parties en multijoueur ne se mettent pas en pause.)
-  **Enregistrer** – Vous enregistrez la partie en cours. Elle reprend lorsque l'enregistrement est terminé.
-  **Charger** – Chargez et reprenez une partie préalablement enregistrée (parties en Solo seulement).
-  **Abandonner** – Vous abandonnez la partie en cours et vous devenez un observateur (vous perdez la partie).
-  **Recommencer** – Vous reprenez la partie en cours depuis le début (en solitaire uniquement).
-  **Pause (reprendre)** – Vous mettez la partie en pause ou vous la reprenez.
-  **Scénario** – Vous chargez un scénario unique (pour les joueurs en solitaire seulement).
-  **Retour** – Vous quittez le menu et vous revenez à la partie en cours.

Etat du joueur

Vous pouvez vérifier le statut de chaque joueur dans la partie en vous rendant dans l'écran Alliances & Tributs. Les icônes à l'extrême gauche de l'écran (près des champs de discussion) indiquent quel est le statut de chacun. La couleur d'arrière-plan vous indique si le joueur est humain (or foncé) ou IA (argent clair).

ICONE	SA SIGNIFICATION
	Le joueur est connecté et actif dans la partie.
	Le joueur est déconnecté et n'est pas actif dans la partie. Le joueur a été éjecté ou a quitté la partie volontairement.
	Le joueur a été vaincu et ne participe plus activement à la partie.
	Le joueur est un observateur et ne participe pas activement à la partie.

 **REFERENCE** : les autres utilisations de l'écran Alliances & Tributs sont décrites dans le chapitre IX.

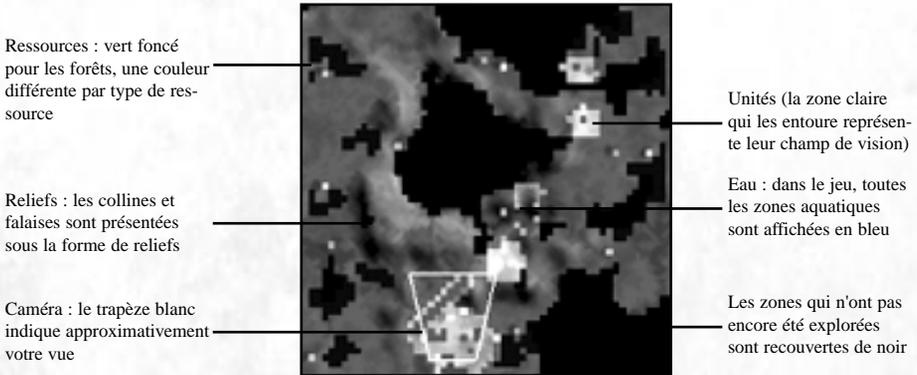
Unité/Chargement

Lorsque vous sélectionnez une unité ou un bâtiment appartenant à votre civilisation, un portrait apparaît dans la zone d'affichage Unité/Chargement en bas à gauche de l'écran. Si vous sélectionnez un aéroport, un porte-avions ou tout type de transport, cette zone d'affichage vous montre ce qu'il contient. Vous pouvez sélectionner une unité individuelle en cliquant sur son portrait. Cliquez sur un avion dans un aéroport ou un porte-avions pour le faire décoller. Cliquez sur une unité dans une forteresse pour lui faire quitter le bâtiment (si votre limite de population n'est pas atteinte).

Mini-carte

La Mini-carte, comme l'indique son nom, est une version miniature de la carte du monde. Les zones inexplorées apparaissent en noir sur la Mini-carte, tout comme sur la carte principale. Les parties de la carte qui ne sont pas actuellement dans le champ de vision de vos unités sont dans le "brouillard de guerre" et apparaissent en gris.

Toutes les unités et bâtiments que vous pouvez voir sur la carte sont présentés sur la Mini-carte sous la forme de points colorés. La couleur de chaque point correspond à celle du joueur à qui ils appartiennent. Les sites de ressources, arbres ou gisements d'or par exemple, sont également présentés sur la Mini-carte sous la forme de points colorés, la couleur indiquant la ressource.

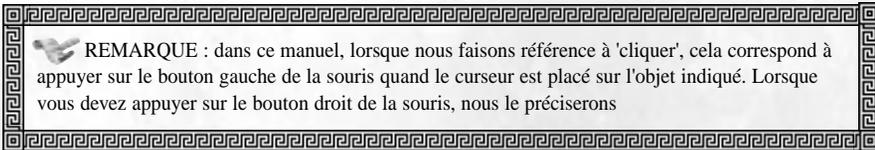


Mini-carte

Contrôles

La souris

Votre principal outil de contrôle dans Empire Earth, c'est votre souris. Vous l'utilisez pour sélectionner des unités et des bâtiments, pour cliquer sur des boutons, donner des ordres, faire défiler la carte et bien d'autres choses.



Curseur de la souris

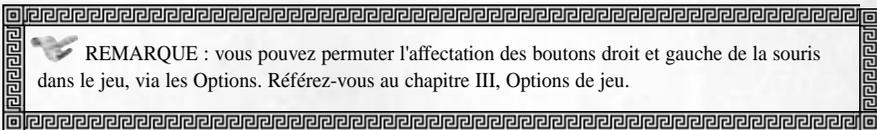
En plaçant le curseur de la souris sur les bords haut, bas, gauche et droit de l'écran, vous faites défiler la carte dans cette direction. Lorsque vous laissez quelques instants le curseur sur un bouton de l'interface, un texte d'aide s'affiche pour vous fournir des informations complémentaires.

Sur la carte principale, le curseur change de forme selon l'action que vous pouvez (ou pas) accomplir, à condition bien sûr qu'un bâtiment ou une unité soit sélectionné. Par exemple, si un citoyen est sélectionné, le curseur devient une épée lorsque vous le placez sur une unité ou un bâtiment de l'ennemi. Il prend la forme d'un seau et d'une pelle lorsque vous le placez sur un site de ressources.

Boutons de la souris

De façon générale, le bouton gauche de la souris permet de sélectionner et le bouton droit de donner un ordre, en fonction de l'unité ou du bâtiment sélectionné.

Ainsi, pour sélectionner un citoyen, cliquez simplement sur lui. Pour le déplacer, cliquez avec le bouton droit n'importe où sur la carte ou sur la Mini-carte : le citoyen s'y rendra automatiquement (ou du moins aussi près qu'il peut). Pour donner un ordre spécifique à un citoyen, cliquez avec le bouton droit sur l'objet concerné. Par exemple, pour récolter du bois, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un arbre



Molette de la souris

La molette, si vous en avez une, vous permet de zoomer et de dézoomer sur la carte principale. Si vous enfoncez la molette de la souris et que vous déplacez la souris, vous faites défiler la carte.



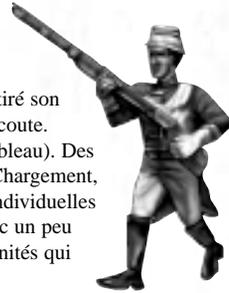
CONSEIL : vous pouvez également zoomer et dézoomer en utilisant les touches "A" et "S" sur le clavier. Remarquez également que vous pouvez améliorer un peu les performances du jeu (le nombre d'images par seconde affichées) en zoomant légèrement.

Contrôler les unités

Le mot "unité" fait référence à tous les individus qui forment votre civilisation : les citoyens, les militaires, les machines de siège, les prêtres, les héros, etc. Cela nous permet de les distinguer des bâtiments. Vos unités peuvent faire différentes choses, décrites ci-après.

Sélectionner les unités

Vous ne pouvez pas donner un ordre à quelqu'un tant que vous n'avez pas attiré son attention. Dans Empire Earth, vous le sélectionnez pour être sûr qu'il vous écoute. Vous pouvez sélectionner des unités individuellement ou par groupe (voir tableau). Des portraits des unités sélectionnées s'affichent dans la zone d'affichage Unité/Chargement, en bas à gauche de l'écran. Vous pouvez également sélectionner des unités individuelles qui n'appartiennent pas à votre civilisation, pour découvrir qui elles sont avec un peu plus de précision. Bien entendu, vous ne pouvez pas donner d'ordres à des unités qui ne vous appartiennent pas



POUR SÉLECTIONNER...

ACTION

Une unité

Cliquez sur l'unité

Plusieurs unités

Dessinez un rectangle de sélection autour des unités. Vous pouvez également maintenir la touche Ctrl enfoncée et cliquer individuellement sur les unités que vous voulez regrouper.

Toutes les unités du même type

Double-cliquez sur une unité. Toutes les unités du même type qui sont visibles à l'écran sont automatiquement regroupées et sélectionnées.

Déplacer des unités

Pour donner l'ordre aux unités sélectionnées de se déplacer, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la carte à l'endroit où vous souhaitez qu'elles se rendent. Les unités iront aussi directement que possible jusqu'à leur destination, en évitant les obstacles. Si la destination ne peut être atteinte, par exemple si vous donnez l'ordre à une unité terrestre d'aller au milieu de l'océan, l'unité s'en approchera autant que possible.

CONTROLES AVANCES

Définir un chemin

Vous pouvez également donner l'ordre à vos unités de suivre une route précise en définissant des "points de passage". Pour définir des points de passage pour les unités sélectionnées, maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur la carte. Un marqueur s'affiche pour indiquer la présence d'un point de passage et vos unités commencent à s'y rendre. Vous pouvez ensuite définir d'autres points de passage et vos unités iront diligemment du premier au second, puis au troisième et ainsi de suite jusqu'au dernier. Si vous décidez d'interrompre le mouvement de vos troupes, sélectionnez les unités et cliquez avec le bouton droit de la souris sur la carte (sans appuyer sur la touche Maj). Cela a pour effet d'annuler les points de passage. Remarquez que si vos unités ont déjà entamé une action, vous pouvez leur donner l'ordre de s'arrêter en cliquant sur le bouton adéquat avant qu'elles n'aient terminé l'action en cours.

Déplacer des unités à l'aide de la Mini-carte

Vous pouvez également utiliser la Mini-carte pour déplacer vos unités. Sur la carte principale, sélectionnez les unités qui doivent faire mouvement. Cliquez ensuite avec le bouton droit de la souris sur la Mini-carte à l'endroit où vous souhaitez qu'elles se rendent. Cette méthode est très pratique lorsque vous donnez un ordre de marche à longue distance.

Formation et orientation des unités

Lorsque vous établissez une ligne de front ou que vous préparez une position défensive, vous pouvez organiser vos troupes en formation et leur dire dans quelle direction s'orienter. (Comme nous l'avons expliqué précédemment, vous sélectionnez une formation en cliquant sur le bouton Formation et en sélectionnant une des formations proposées.)

Pour donner l'ordre aux unités sélectionnées d'adopter la formation choisie et de s'orienter dans une direction précise, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé lorsque vous donnez un ordre de déplacement. Une flèche s'affiche à l'endroit indiqué, que vous pouvez orienter en déplaçant la souris. Relâchez ensuite le bouton de la souris et lorsque vos unités arriveront sur place, elles se mettront en formation et s'orienteront comme indiqué. L'autre avantage de cette méthode, c'est que vos unités tenteront de conserver leur formation en se déplaçant.

Ordres et actions

En plus de donner des ordres de mouvement, vous pouvez ordonner à vos unités d'accomplir diverses actions. Vous pouvez donner des instructions à des unités individuelles ou à des groupes entiers, le plus souvent simplement en cliquant sur l'objet adéquat avec le bouton droit de la souris. Dans certains cas, vous devez cliquer sur un bouton d'action au préalable. Une liste des boutons d'action est présentée plus haut dans ce chapitre.

Actions générales

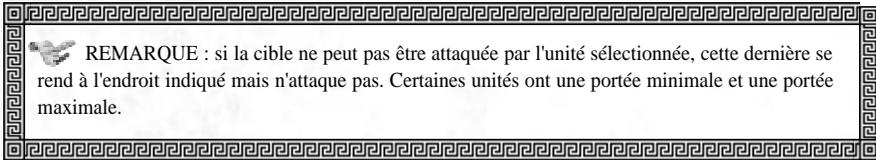
ACTION	ORDRE POUR...	FONCTION
Stop	Toute unité	Annule l'action en cours, y compris un mouvement.
Attaquer et Avancer-attaquer	Unités (et Tours)	Donne l'ordre à l'unité d'attaquer l'unité ou le bâtiment ennemi.

Stop

Stop est un ordre général qui indique à l'unité qu'elle doit arrêter ce qu'elle a entrepris et attendre de nouveaux ordres. Par exemple, vous pouvez donner l'ordre Stop à une unité en mouvement. Pour dire à une unité de s'arrêter, sélectionnez-la et cliquez simplement sur le bouton Stop dans l'interface.

Attaquer

Lorsqu'il est temps d'engager le combat, il vous suffit de donner une cible à vos troupes. Elles se mettront à portée si nécessaire et commenceront à attaquer. Pour donner un ordre d'attaque, sélectionnez les unités adéquates et cliquez avec le bouton droit de la souris sur la cible.



CONTROLES AVANCES

Avancer-attaquer

L'ordre Avancer-attaquer indique aux unités sélectionnées qu'elles doivent se rendre à l'endroit indiqué en attaquant en chemin tout ennemi à portée. Pour donner un ordre de ce type, maintenez la touche Ctrl enfoncée en cliquant avec le bouton droit de la souris à l'endroit où les unités doivent se rendre (inutile de préciser une cible).

Actions des citoyens

Vos citoyens peuvent accomplir des actions interdites aux autres unités (voir également le chapitre VI).

ACTION	FONCTION
Récolter	Récolter des ressources et les déposer dans les réserves.
Construire	Construire un bâtiment, une merveille, un mur ou une tour à l'endroit indiqué.
Réparer	Réparer le bâtiment, mur, etc. indiqué.
Peupler	Donner l'ordre à un citoyen de s'établir dans un bâtiment, pour y accomplir des tâches administratives. Cela permet d'améliorer le bâtiment et augmente le bonus économique qu'il génère.

Récolter des ressources

Pour qu'un citoyen commence à récolter des ressources, sélectionnez-le puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur un site de ressources. Par exemple, pour qu'un citoyen collecte du bois, cliquez sur le citoyen, puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur un arbre.

Planter des fermes

Dès l'Age du cuivre, vous pouvez planter des fermes. Pour placer une ferme, faites construire un grenier. Jusqu'à huit champs peuvent être cultivés autour d'un unique grenier, chacun entretenu par un citoyen. La construction des bâtiments est abordée ultérieurement et d'autres informations sur les fermes sont données dans le chapitre VI.



Construction

Vos citoyens sont des bâtisseurs accomplis. Ils peuvent construire toutes sortes de choses pour votre civilisation. Il vous suffit de leur dire quoi et où. Les ressources nécessaires sont automatiquement déduites de vos réserves dès que les fondations d'un bâtiment sont posées. Si vous n'avez pas suffisamment de ressources pour construire un bâtiment, sa construction n'est pas possible (le bouton correspondant sera grisé).

Construire des bâtiments, des merveilles, des tours et des canons AA

Pour construire tout type de bâtiment ou de tour, sélectionnez un ou plusieurs citoyens qui le construiront. Des boutons spéciaux, dits de construction, présentent les différents bâtiments que votre civilisation peut construire. Ils sont affichés dans la partie inférieure de l'écran. Cliquez sur le bouton qui correspond au bâtiment que vous souhaitez construire.

Lorsque vous placez le curseur sur la carte principale, une "image" du bâtiment s'affiche pour vous aider à choisir un site où le bâtir. Vous ne pouvez pas construire de bâtiments sur d'autres bâtiments, sur des terrains accidentés ou encore sur une zone non explorée (masquée en noir).

AVANCES

Construire plusieurs bâtiments

Pour construire plusieurs bâtiments du même type les uns après les autres, maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous les placez. Les citoyens sélectionnés vont construire les bâtiments dans l'ordre indiqué.

Si un citoyen construit déjà quelque chose, vous pouvez lui donner d'autres ordres de construction. Tout d'abord, sélectionnez le citoyen. Cliquez ensuite sur le bouton de construction approprié. Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur l'endroit de la carte où vous souhaitez construire le bâtiment. Dès que le citoyen aura terminé la construction du bâtiment en cours, il ira construire le suivant, etc. Si vous voulez construire immédiatement le nouveau bâtiment, faites de même, mais n'appuyez pas sur la touche Maj lorsque vous sélectionnez le site de construction. Le citoyen ira immédiatement construire le nouveau bâtiment, puis reviendra terminer le premier lorsqu'il aura fini.



REMARQUE : vos ennemis ne voient pas les fondations des bâtiments tant que les citoyens n'ont pas commencé la construction. Il est donc possible (bien que rare) qu'un ennemi place les fondations d'un bâtiment sur les vôtres. Si le citoyen ennemi commence la construction avant vous, vos fondations sont retirées et vous récupérez les ressources dépensées.

Murs

Les murs sont construits en ligne d'un point à un autre. Pour construire des murs, sélectionnez un citoyen puis cliquez sur le bouton de construction d'un mur. Cliquez ensuite sur la carte à l'endroit où doit commencer le mur, pour définir un point de départ. Déplacez ensuite la souris et vous voyez apparaître une image virtuelle du mur. Lorsque vous avez choisi comment placer votre mur, cliquez à sa dernière extrémité. Vous pouvez ensuite construire d'autres sections de murs reliées à la première. Appuyez sur le bouton droit de la souris (ou appuyez sur Echap) pour arrêter de placer des murs.



 **REMARQUE** : les sections de murs, comme tout bâtiment, ne peuvent pas être construites les unes sur les autres (mais elles peuvent se croiser) ni dans une zone que vous n'avez pas encore explorée. Toutefois, vous pouvez construire des sections de murs sur des terrains en pente (mais pas sur des falaises). Enfin, toutes les sections de murs qui peuvent être construites le seront. Les segments qui apparaissent en rouge ne sont tout simplement pas construites, au contraire des sections en vert.

Portes

Les portes sont un type de mur particulier qui s'ouvre devant vos unités et celles de vos alliés, mais pas devant les ennemis. Les portes peuvent être placées sur n'importe quelle section existante d'un mur, pourvu qu'elle soit en ligne droite. Pour construire une porte, cliquez simplement sur un mur et cliquez ensuite sur le bouton Porte. Les sections affichées en vert sont celles où vous pouvez placer une porte (donc si aucune n'apparaît en vert, vous ne pouvez pas construire de porte). Placez le curseur de la souris sur une section verte et une image de la porte s'affiche. Placez la porte où vous le souhaitez et cliquez pour la construire.

 **REMARQUE** : vous n'avez pas besoin de citoyens pour construire une porte, mais vous devez avoir au moins 5 segments de mur en ligne droite pour placer une porte. Remarquez que construire une porte ne coûte aucune ressource.

Réparer des bâtiments

Tout bâtiment, y compris les murs, peut subir des dégâts et être réparé. Les réparations réclament des ressources qui dépendent de l'état des dégradations. Pour réparer un bâtiment endommagé, sélectionnez un citoyen et cliquez sur le bâtiment endommagé avec le bouton droit de la souris.

Peupler

Pour que vos hôtels de ville et vos capitoles fonctionnent à plein régime, vous devez les "peupler" de citoyens. Pour transformer un comptoir en hôtel de ville (ou un hôtel de ville en capitole), vous devez le peupler de fonctionnaires. Pour cela, sélectionnez un ou plusieurs citoyens et cliquez sur le bouton Peupler. Le curseur prend la forme d'une main (cliquez sur le bouton annuler pour revenir au curseur normal). Cliquez (ou cliquez avec le bouton droit de la souris) sur le bâtiment que vous voulez peupler. Dès que suffisamment de citoyens peuplent le bâtiment, il est automatiquement amélioré.

De plus, chaque citoyen qui travaille dans un comptoir, un hôtel de ville ou un capitole augmente la productivité des citoyens qui y déposent des ressources. En d'autres termes, vous bénéficiez d'un bonus de production lorsque des ressources sont déposées dans un bâtiment peuplé. Le bonus s'applique aux pierres, à l'or et au fer. Le bâtiment doit être suffisamment proche des sites de ressources pour vous faire bénéficier de ce bonus. L'importance du bonus dépend du nombre de citoyens qui peuplent le bâtiment. Vous pouvez également peupler les greniers.



NOTE : lorsque vos citoyens peuplent un bâtiment, ils embrassent la carrière de fonctionnaire une fois pour toutes et ne peuvent plus quitter le bâtiment. Ils ne sont plus pris en considération pour le calcul de la limite de population. Pour savoir combien de citoyens peuplent un comptoir, un hôtel de ville ou un capitole, sélectionnez le bâtiment et regardez dans la fenêtre d'informations de l'unité.

Pêcher

Un autre moyen de récolter de la nourriture consiste à pêcher, mais là, ce ne sont pas vos citoyens qui interviennent. Pour pêcher, vous devez construire un dock puis des bateaux de pêche. Ensuite, sélectionnez le bateau et cliquez avec le bouton droit de la souris sur un banc de poissons.

Actions des unités militaires

En plus des ordres Stop et Attaquer, vos unités militaires peuvent entreprendre diverses actions. Référez-vous au chapitre VIII pour de plus amples informations.

ACTION	ORDRE POUR...	FONCTION
Comportement	Unités militaires	Définit le comportement des unités au combat.
Formation	Unités militaires	Indique à un groupe quelle formation adopter à la fin du déplacement.
Patrouiller	Unités militaires	Surveiller la cité la plus proche.
Attaquer zone	Artillerie et autres unités	Attaquer l'endroit indiqué sur la carte plutôt qu'une cible en particulier.
Décharger	Transports	Indique aux transports (et aux forteresses) de décharger toutes les unités à l'endroit indiqué.
Point de ralliement	Chasseurs	Définit un point de ralliement pour un chasseur.

Comportement

Pour choisir un comportement pour les unités sélectionnées, cliquez sur le bouton Comportement puis sélectionnez un des comportements proposés. Le comportement que vous sélectionnez continue d'être utilisé tant que vous n'en choisissez pas un autre.

Formation

Pour qu'un groupe d'unités adopte une formation particulière, sélectionnez les unités puis cliquez sur le bouton Formation. Cliquez ensuite sur l'une des formations proposées. Les unités ne se mettent pas immédiatement en formation, elles le feront à l'issue de leur prochain déplacement.

Patrouiller

Pour donner à une unité l'ordre de patrouiller autour de la ville la plus proche, sélectionnez l'unité et cliquez sur le bouton Patrouiller. L'unité se dirige alors vers la cité la plus proche et commence à patrouiller autour des bâtiments.

Attaquer zone

Certaines unités militaires peuvent se voir ordonner d'attaquer un endroit plutôt qu'une unité ou un bâtiment en particulier. Ces unités ont un bouton spécial à cet effet, Attaquer zone. Pour que l'unité attaque la zone indiquée, sélectionnez-la puis cliquez sur le bouton Attaquer zone. Enfin, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'endroit que vous souhaitez bombarder.



REMARQUE : certaines unités à longue portée n'ont qu'un champ de vision très réduit. Pour attaquer une zone au-delà de leur propre champ de vision, il leur faut un "observateur", une unité en position de voir la zone à bombarder.

Décharger

Les transports, qu'il s'agisse de navires, de tours de siège ou d'hélicoptères, permettent d'amener rapidement des troupes et des citoyens d'un endroit à un autre. Pour transporter les unités, vous devez d'abord les charger à bord du transport. Sélectionnez les unités puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur le transport (chaque transport a une capacité de chargement maximale). Les unités à bord du transport sont présentées dans la zone Unités/Chargement lorsque le transport est sélectionné. Pour décharger le transport, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Décharger. Cliquez avec l'un ou l'autre des boutons de la souris à l'endroit où vous souhaitez décharger les unités transportées. Le transport s'y rend et décharge automatiquement toutes les unités.

Les forteresses sont assez similaires dans leur fonctionnement, mais elles ne déplacent pas les unités et celles qui y sont conservées ne rentrent pas dans le calcul de la limite de population. Vous pouvez placer des troupes en garnison (charger) dans une forteresse exactement comme vous chargez un transport.

Pour les faire sortir, sélectionnez la forteresse et cliquez sur le bouton Décharger. Les unités ne sortiront que dans la limite de population autorisée.



REMARQUE : vous ne pouvez décharger un transport qu'à un endroit où ils peuvent se déplacer. Pour annuler un ordre de déchargement, cliquez sur le bouton Annuler ou appuyez sur la touche Echap. Remarquez que des unités malades (contaminées par la peste par exemple) n'entreront pas dans un transport ou une forteresse pour éviter la contamination.

Jouer à Empire Earth

Point de ralliement

Vous pouvez définir pour chaque chasseur son propre point de ralliement. Il y retournera pour se ravitailler. Vous définissez un point de ralliement pour un chasseur comme pour un bâtiment. Sélectionnez le chasseur, cliquez sur le bouton Point de ralliement et cliquez sur la carte à l'endroit où vous voulez le placer. (Cliquez sur le bouton Annuler ou appuyez sur la touche Echap pour annuler le placement d'un point de ralliement.)

Actions des unités spéciales

Certaines unités, notamment les prêtres, les prophètes et les cybers, peuvent accomplir des actions spéciales. Vous trouverez de plus amples renseignements à ce sujet dans le chapitre VIII : Art de la guerre et dans le chapitre X : Religion.

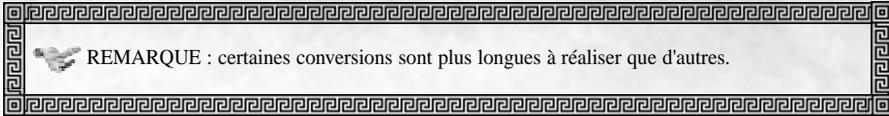
ACTION	ORDRE POUR...	DESCRIPTION
Soigner (Réparer)	Infirmiers (Apollon)	Soigne une unité amie. Le cyber Apollo répare les autres cybers.
Convertir	Prêtres	Convertit un ennemi (sauf les navires) pour qu'il rejoigne votre camp.
Calamité	Prophète	Une calamité tombe sur la cible ou l'endroit indiqué. Plusieurs calamités sont à votre disposition.
Cri de guerre	Héros stratèges	Le héros pousse un cri de guerre qui démoralise l'ennemi.
Armes cyber	Ultra-cybers	Le cyber lance une attaque spéciale ou entreprend une action. Plusieurs options sont proposées et différents cybers peuvent avoir différentes actions spéciales.

Soigner

Les infirmières (et les héros stratèges) soignent automatiquement toutes les unités proches qui sont blessées. Pour donner l'ordre à un infirmière de soigner une unité spécifique, sélectionnez l'infirmière puis cliquez sur le bouton Soigner. Cliquez ensuite avec le bouton droit de la souris sur l'unité à soigner. Vous pouvez également sélectionner l'infirmière et cliquez directement avec le bouton droit de la souris sur l'unité à soigner. Dans le cas du cyber Apollon, la procédure est identique, mais il ne répare que les autres cybers.

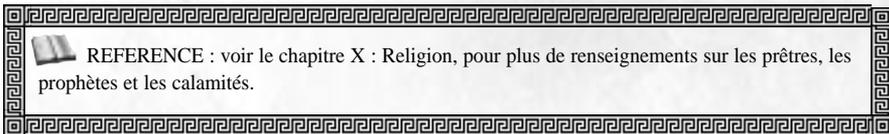
Convertir

Par défaut, le prêtre attaque en convertissant les ennemis. Pour que le Prêtre convertisse un ennemi, sélectionnez le prêtre, puis cliquez sur l'unité à convertir avec le bouton droit de la souris. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Convertir avant de cliquer sur l'unité choisie avec le bouton droit de la souris.



Calamité

Les prophètes peuvent faire pleuvoir des calamités sur l'ennemi. Par exemple, ils peuvent déclencher des tremblements de terre ou propager la peste, dès qu'ils ont suffisamment de foi pour cela. Pour qu'un prophète invoque une calamité, sélectionnez le prophète et cliquez sur le bouton de la calamité choisie (par exemple, tremblement de terre). Cliquez ensuite sur la carte où vous souhaitez que la calamité survienne. (Pour certaines calamités, par exemple la Peste, vous devez choisir une unité en particulier). Si vous ne pouvez pas invoquer une calamité à un endroit, en raison de la présence d'un temple par exemple, le curseur vous l'indiquera. Cliquez sur le bouton Annuler ou appuyez sur la touche Echap pour annuler l'invocation d'une calamité.



Cri de guerre

Les stratèges peuvent démoraliser l'ennemi en poussant un puissant cri de guerre. Cliquez sur le bouton Cri de guerre puis sélectionnez un ennemi. (Cliquez sur le bouton Annuler ou appuyez sur la touche Echap pour annuler.) Tous les ennemis proches de la cible seront moins résistants aux dégâts.

Armes cybers

Les ultra-cybers de Empire Earth ont des armes et des capacités spéciales. Pour utiliser une des attaques ou actions spéciales d'un ultra-cyber, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton approprié (si le cyber a suffisamment d'énergie). Par exemple, pour que le Poséidon prenne le contrôle d'un cyber ennemi, sélectionnez le Poséidon, cliquez sur le bouton Assimiler et cliquez avec l'un des boutons de la souris sur le cyber ennemi. Cliquez sur le bouton Annuler ou appuyez sur la touche Echap pour annuler.

Regrouper des unités

Vous pouvez former des groupes d'unités et ainsi donner rapidement un ordre à de nombreuses unités. Pour regrouper des unités, dessinez un rectangle de sélection autour d'elles ou utilisez une des méthodes décrites préalablement. Ce regroupement n'est que temporaire, car dès que vous sélectionnez autre chose (unité ou bâtiment), les unités ne font plus partie du groupe sélectionné.

CONTROLES AVANCES

Contrôle de groupes

Vous pouvez former des groupes plus définitifs, des escouades comme des divisions. Jusqu'à 10 groupes peuvent être définis. Vous avez deux possibilités pour créer et utiliser des groupes : au clavier ou à l'aide des boutons de contrôle de groupe.

En bas à droite de l'écran, vous pouvez voir dix boutons de contrôle de groupes. Pour créer un groupe avec un de ces boutons, sélectionnez un groupe d'unités et cliquez sur un bouton de contrôle de groupe vide. Le portrait de l'unité la plus représentée dans le groupe s'affiche sur le bouton. En cliquant sur ce bouton, vous sélectionnez le groupe. En double-cliquant sur ce bouton, vous sélectionnez le groupe et vous centrez la carte sur le groupe. Pour ajouter des unités à un groupes, sélectionnez les unités sur la carte et maintenez la touche Maj enfoncée en cliquant sur le bouton du groupe concerné. Pour dissoudre un groupe, cliquez sur son bouton avec le bouton droit de la souris.

Pour créer un contrôle de groupes à l'aide du clavier, sélectionnez les unités puis appuyez simultanément sur la touche Ctrl et un chiffre de 1 à 0 en haut du clavier. Vous créez ainsi un groupe correspondant à l'emplacement défini par le chiffre. Par exemple, pour créer le groupe 3, sélectionnez les unités et appuyez sur Ctrl + 3 (0 correspond au groupe 10). Ensuite, appuyez sur la touche 3 pour sélectionner le groupe ou appuyez deux fois rapidement sur la touche 3 pour sélectionner le groupe et centrer la carte sur lui. Pour ajouter des unités dans un groupe, appuyez sur la touche 3, puis, en maintenant la touche Maj enfoncée, sélectionnez de nouvelles unités. Appuyez ensuite à nouveau sur Ctrl + 3.



REMARQUE : vous pouvez continuer à donner des ordres spécifiques à des unités qui appartiennent à un groupe.

Utiliser les bâtiments

Sélectionner les bâtiments

Vous sélectionnez les bâtiments exactement comme les unités (y compris en double-cliquant dessus ou en dessinant un rectangle de sélection). La seule différence, c'est que vous ne pouvez pas sélectionner plusieurs bâtiments simultanément.

Entraîner/Créer des unités

Augmenter la population de votre civilisation est assez facile. Pour entraîner un soldat ou un civil, ou pour produire une arme, cliquez sur le bâtiment approprié puis sur le bouton qui correspond à l'unité que vous voulez produire. Par exemple, pour créer un citoyen, cliquez sur le bouton Citoyen dans un hôtel de ville ou dans un capitole. Les ressources nécessaires sont automatiquement déduites de vos réserves dès que vous cliquez sur un bouton de création ou d'entraînement.



Pour produire plusieurs unités les unes après les autres, continuez de cliquer sur les boutons appropriés. On appelle cela la "liste de création" des unités. Dans l'angle supérieur gauche du bouton, vous pouvez voir combien d'unités de ce type seront créées une fois celle en cours de production terminée. Vous pouvez ajouter différents types d'unités dans la liste de création, en cliquant sur les différents boutons. Les unités seront produites dans l'ordre indiqué.



CONSEIL : maintenez la touche Maj enfoncée quand vous cliquez sur un bouton d'entraînement ou de création d'unité pour ajouter d'un seul coup cinq unités de ce type dans la liste de création.

Pour retirer des unités de la liste de création, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton approprié et le nombre d'unités de ce type à créer est réduit automatiquement. Si vous regardez l'image du bâtiment dans la fenêtre d'informations des unités, vous pouvez voir où en est la production de l'unité actuelle. Vous pouvez cliquer avec l'un ou l'autre bouton de la souris sur l'image du bâtiment pour annuler la production en cours.

Points de ralliement

Lorsqu'un bâtiment produit des unités, vous pouvez définir un point de ralliement pour les unités qu'il crée. Pour définir un point de ralliement, sélectionnez le bâtiment, cliquez sur le bouton Point de ralliement puis, avec le bouton droit de la souris, sur l'emplacement de votre choix. Vous pouvez également sélectionner le bâtiment et cliquer directement avec le bouton droit de la souris à l'endroit voulu pour le ralliement. Vous pouvez placer le point de ralliement directement sur un hôtel de ville ou un capitole par exemple, pour que les citoyens créés aillent immédiatement le peupler. Vous pouvez également placer le point de ralliement sur un site de ressources pour que les nouveaux citoyens aillent y travailler dès qu'ils sont créés.



REMARQUE : les aéroports proposent différents types de points de ralliement, qui sont expliqués plus en détail dans le chapitre VIII, Avions.

Recherches

Les technologies apportent de grands bienfaits aux civilisations qui s'attellent à les rechercher. Pour lancer la recherche sur une technologie, sélectionnez le bâtiment adéquat et cliquez sur la technologie à découvrir. Par exemple, à l'Age du cuivre, vous pouvez cliquer sur la lampe à pétrole dans l'université pour augmenter le champ de vision de tous vos bâtiments. Vous pouvez également "lister" des recherches comme vous créez une liste de création d'unités (et en cliquant sur une technologie avec le bouton droit de la souris pour la retirer de la liste).



L'avancement de la recherche en cours est indiqué dans la zone d'informations des unités, sous la forme d'une jauge placée sur l'image du bâtiment. Pour annuler la recherche en cours, cliquez avec le bouton droit sur le bouton de la technologie ou avec le bouton droit ou gauche sur l'image du bâtiment.

Changer d'Ere



Un bouton de recherche un peu particulier permet de changer d'ère. Pour avancer à l'Ere suivante, vous devez remplir certaines conditions : avoir construit deux bâtiments (hors maisons et greniers) et avoir accumulé les ressources nécessaires. Sélectionnez ensuite un hôtel de ville ou un capitole et cliquez sur le bouton Ere (le chiffre romain indique l'Ere que vous allez atteindre). Vous pouvez annuler un changement d'Ere en cliquant avec un des boutons de la souris sur l'image du bâtiment, comme pour annuler toute production. Lorsque vous ajoutez un changement d'Ere à la liste de construction, toutefois, il prend automatiquement la première place et la recherche commence dès que le bâtiment est disponible.



CONSEIL : placez le curseur de la souris sur le bouton d'Ere pour savoir combien de ressources sont nécessaires pour lancer la recherche.



Age du bronze



Age du bronze (2000 av. JC – 0)

La production de bronze a commencé lorsque des minerais contenant du cuivre et de l'étain furent fondus ensemble. Cette innovation fut peut-être accidentelle, mais la valeur de ce métal plus résistant n'échappa pas aux armuriers de l'antiquité. Au fil du temps, la meilleure proportion d'étain dans l'alliage fut trouvée (environ 10 %). Cette découverte révolutionna la métallurgie.

L'âge du bronze se distingue par l'apparition de l'épée, la première arme qu'on n'utilisait pas aussi comme outil, et de la phalange. La phalange était une formation compacte de fantassins lourdement protégés et portant une très longue lance à pointe de bronze, la sarissa. Tant Philippe II de Macédoine que son fils et héritier, Alexandre le Grand, utilisèrent brillamment les phalanges lors de leurs campagnes militaires.

Afin de protéger les cités, des méthodes de fortifications plus évoluées virent le jour durant l'âge du bronze. Et bien entendu, l'art du siège et les équipements idoines évoluèrent également. Les Assyriens furent les premiers à utiliser des béliers couverts, tandis que les Grecs développaient des catapultes et des tours de siège. Lors d'une attaque contre Rhodes, les Macédoniens fabriquèrent une tour de siège si gigantesque que plus de 3 000 hommes furent nécessaires pour l'amener jusqu'aux murs de la ville.

La médecine également fit des progrès considérables durant l'âge de bronze. Le code d'Hammurabi, qui résumait le système légal de la Babylone antique, intégrait des lois qui traitaient de la pratique de la médecine. A la même époque, des papyrus égyptiens décrivent des remèdes et des techniques chirurgicales. Un peu plus tard, en Grèce, le rôle du surnaturel dans la médecine fut minimisé et dès le 5ème siècle, avec Hippocrate, la maladie était considérée comme une pathologie dotée de causes naturelles. Vers 300 avant JC, les Grecs fondèrent même une école de médecine à Alexandrie, qui devait prospérer comme centre de connaissances tout au long de l'ère romaine.

L'éducation des jeunes remonte à l'Egypte ancienne et à la Mésopotamie, mais ce furent les Grecs qui la standardisèrent et étendirent son rôle. Les premières écoles avaient pour mission de former les scribes et d'enseigner la religion, mais les écoles grecques enseignaient l'éducation physique, la littérature, la morale et bien d'autres sujets. C'est également en Grèce que l'éducation supérieure fit ses premiers pas, bien que réservée à ceux qui avaient le temps et l'argent nécessaires à s'éduquer. Le plus fameux exemple en fut l'Académie, fondée par Platon vers 387 avant JC.

CHAPITRE V

PRÉSENTATION RAPIDE

Si vous venez de commencer à jouer à Empire Earth et que vous vous demandez par quoi commencer, nous vous recommandons de vous essayer aux scénarios d'apprentissage. Vous pouvez y accéder depuis le menu Un joueur (voir chapitre III pour plus de renseignements). Si vous avez déjà une certaine habitude des jeux de stratégie en temps réel et que vous voulez vous lancer immédiatement dans une partie sur carte aléatoire, ce chapitre vous permettra de découvrir les principes qui gouvernent Empire Earth. Vous y trouverez également quelques conseils et suggestions pour vous aider à bâtir votre civilisation.

Dans le menu Un joueur, cliquez sur Carte aléatoire. Commencez par une partie en solitaire à l'Ere préhistorique. Le nombre de joueurs devrait être de 2 (vous et un adversaire contrôlé par l'ordinateur). Choisissez une petite carte et assurez-vous que vous aurez beaucoup de ressources en début de partie. Vous aurez ainsi de quoi vous lancer sans souci. Il est également important de choisir un niveau de difficulté peu élevé. Vous risquez sinon de voir l'ordinateur s'attaquer à votre ville avant d'avoir compris ce qui se passait. Attribuez-vous 10 citoyens de départ (ou même 20 si vous préférez), afin de bénéficier d'un avantage économique immédiat sur l'ordinateur, qui ne commencera qu'avec 5 citoyens. Toutes les autres options de jeu peuvent rester inchangées. Cliquez sur Jouer pour lancer la partie. Rappelez-vous que vous pouvez recommencer intégralement la partie à tout moment depuis le menu des Options (cliquez sur le bouton Options ou appuyez sur F10).

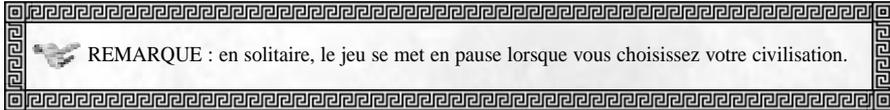
Souvenez-vous que Empire Earth offre de nombreuses possibilités. Les descriptions faites dans ce chapitre évoquent plus ou moins exactement la situation et ce que vous pouvez faire. Ce chapitre doit être considéré comme un guide d'introduction qui vous permettra d'en apprendre un peu plus sur les principes qui régissent le jeu. Si vous jouez pour la première fois à un jeu de stratégie en temps réel, nous vous conseillons, une fois encore, de vous essayer aux scénarios d'apprentissage. Mais peu importe comment vous allez apprendre à jouer à Empire Earth, d'ici peu, vous construirez des cités, commanderez des armées et étendrez votre empire.



 REFERENCE : vous trouverez des descriptions de toutes les options de jeu dans le chapitre III. Le chapitre IV décrit les contrôles et l'interface utilisateur de Empire Earth. Au cours de la lecture de ce chapitre, n'hésitez pas à vous replonger dans le chapitre IV si nécessaire.

Choisir une civilisation

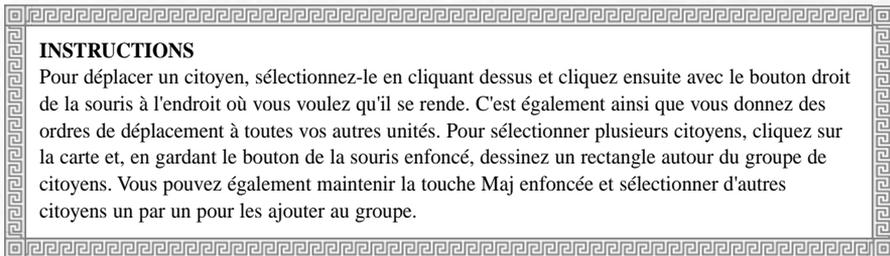
Lorsque vous commencez une partie de Empire Earth, vous avez 5 minutes pour choisir votre civilisation. La couronne clignotante (Civilisation) vous rappelle que vous devez choisir une civilisation. Lors d'une partie normale, vous avez le temps d'observer un peu la carte avant de choisir une civilisation en particulier, mais pour ce guide pratique, nous vous conseillons de cliquer sur la couronne immédiatement. Dans la liste qui s'affiche, sélectionnez Babylone. Les bonus de la civilisation choisie s'affichent sur la gauche. Cliquez sur OK pour valider votre choix et revenir à la partie.



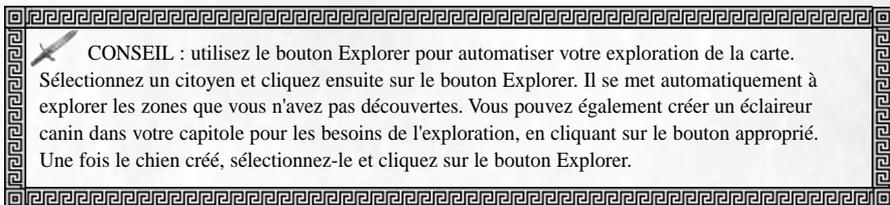
Exploration



Vous commencez la partie avec vos citoyens et un capitole. Votre petite tribu est perdue au milieu du noir. Il est important, en début de partie, que vous exploriez les environs. La carte du monde se dévoile peu à peu lorsque des membres de votre civilisation s'y aventurent. Ordonnez à vos citoyens de faire un peu d'exploration.



Seule une petite partie de la carte est affichée à l'écran. Placez le curseur sur l'un des bords de l'écran pour faire défiler la carte dans cette direction. Si votre souris est dotée d'une molette, vous pouvez la maintenir enfoncée et déplacer la souris pour faire défiler la carte. Notez également que vous pouvez utiliser la molette pour zoomer ou dézoomer (ou utiliser les touches ^ et \$ pour obtenir le même effet).



Présentation rapide

Brouillard de guerre

Vous remarquerez que les zones du monde que vous avez explorées restent visibles à l'écran, même lorsque vous n'y avez aucune unité. Toutefois, vous ne pouvez pas voir ce qui s'y passe si vous n'avez personne sur les lieux pour observer : c'est le brouillard de guerre. Par exemple, si un adversaire construit un bâtiment ou abat des arbres à un endroit où vous êtes déjà passé, mais où personne n'est actuellement, vous ne verrez pas ces changements jusqu'à ce qu'une de vos unités s'y rende à nouveau.

Ressources

En début de partie, l'exploration a principalement pour objectif de vous permettre de trouver des ressources naturelles. Vous devrez collecter de nombreuses ressources pour développer votre civilisation, mais la plus importante, c'est la nourriture. La nourriture est importante notamment parce qu'elle permet de produire des citoyens et des unités militaires, mais elle a également d'autres intérêts. Lorsque vous explorez, cherchez des sites de fourrage ou des animaux à chasser.



Lorsque vous avez trouvé un endroit susceptible de fournir de la nourriture, donnez l'ordre à un ou plusieurs citoyens d'aller la collecter. Selon le type de ressources, vos citoyens vont fourrager ou chasser, puis ramener autant de nourriture qu'ils le peuvent au capitole (ou au bâtiment le plus proche capable de l'engranger). Dès qu'ils ont déchargé leur fardeau, ils retournent automatiquement sur place et recommencent.

INSTRUCTIONS

Pour qu'un citoyen collecte de la nourriture (ou une autre ressource), sélectionnez-le puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur la ressource. Pour fourrager, par exemple, sélectionnez un ou plusieurs citoyens et cliquez avec le bouton droit de la souris sur un site à fourrager. Notez que 6 citoyens au maximum peuvent travailler simultanément sur le même site.



CONSEIL : prenez garde lorsque vous chassez. Certains animaux se défendent. Il est donc préférable d'envoyer plusieurs citoyens à la chasse plutôt qu'un seul. Dans les Eres ultérieures, vous pouvez construire des bateaux de pêche pour capturer du poisson et des fermes pour récolter des céréales.

Le bois est également très important car il permet de fabriquer des bâtiments. Lors de votre exploration, cherchez des arbres, qui vous fourniront du bois. Lorsque vous trouvez un arbre ou une forêt, envoyez des citoyens couper du bois. Comme pour la nourriture, les citoyens se chargent au maximum, déposent leur chargement et retournent automatiquement travailler.

Créer des citoyens



Plus vous avez de citoyens au travail, plus vous amassez rapidement de ressources, plus vous accomplissez vite les autres tâches (comme construire de nouveaux bâtiments). Vous pouvez créer des citoyens dans un hôtel de ville ou dans un capitole. En début de partie, il est souvent avisé de construire autant de citoyens que vos stocks de nourriture le permettent, car votre civilisation aura besoin de beaucoup de citoyens. Pour l'instant, créez quatre nouveaux citoyens.

INSTRUCTIONS

Pour créer un citoyen, sélectionnez votre capitole et cliquez sur le bouton Citoyen. Il faut un peu de temps pour créer un citoyen, comme pour toute autre unité. L'avancement de la production est représenté par une jauge sur l'image du capitole.

Pour créer trois autres citoyens, cliquez sur le bouton Citoyen encore 3 fois. Les unités sont ajoutées à la liste de construction. Le chiffre indiqué sur le bouton précise combien d'unités de ce type sont encore à produire (en plus de celle qui est actuellement créée). Lorsque les nouveaux citoyens sont disponibles devant votre capitole, mettez-les au travail.



CONSEIL : vous pouvez retirer des unités de la liste de construction en cliquant sur le bouton de l'unité à retirer avec le bouton droit de la souris. Pour annuler la création de l'unité actuellement en production, cliquez avec l'un ou l'autre bouton de la souris sur l'image du bâtiment.

Construire des bâtiments

Construire des bâtiments est important pour le développement de votre civilisation. Cette tâche incombe également à vos citoyens. Lorsque vous donnez l'ordre à vos citoyens de construire quelque chose, vous devez leur indiquer un site où le construire. Quand vous choisissez un site, les fondations sont placées sur la carte et les ressources nécessaires déduites de vos réserves. Cependant, la construction elle-même ne commence que lorsque les citoyens arrivent sur le site.

Comptoirs



Un comptoir est un bâtiment où vos citoyens peuvent déposer des ressources. En construisant un comptoir à proximité des sites de ressources, vous accélérez le rythme de la collecte, puisque vos citoyens n'ont pas à faire de longs allers et retours. Construire un comptoir est également la première étape si vous voulez développer d'autres hôtels de ville ou capitales. Choisissez un site de ressources, par exemple une forêt, qui n'est pas trop proche de votre capitole et construisez un comptoir à proximité.

Présentation rapide

INSTRUCTION

Pour construire un comptoir (ou tout bâtiment), cliquez sur un citoyen puis sur le bouton de construction approprié (dans le cas présent, un comptoir). Cliquez ensuite sur la carte à l'endroit où vous voulez construire le bâtiment. Si l'image du bâtiment est de couleur verte, vous pouvez le construire à cet endroit. Vous ne pouvez pas construire de bâtiments sur des reliefs ou sur d'autres objets, comme des arbres. Si l'image du bâtiment est de couleur rouge, vous ne pouvez pas construire le bâtiment à cet endroit, choisissez-en un autre.



REFERENCE : pour plus de renseignements sur les comptoirs, les hôtels de ville et les capitales, référez-vous au chapitre VII : Cités-états.



CONSEIL : lorsque vos citoyens terminent la construction d'un comptoir, ils commencent à collecter des ressources sur le site le plus proche (ils coupent du bois si le comptoir est placé à côté d'une forêt, par exemple). Si le comptoir n'est pas suffisamment proche d'un site de ressources, ils ne sauront pas forcément quoi faire et attendront vos ordres. Sélectionnez les citoyens inactifs et cliquez avec le bouton droit de la souris sur un site de ressources suffisamment proche. Pour collecter rapidement des ressources, il est recommandé de ne pas laisser de citoyens inactifs. Pour repérer les citoyens inactifs, vous pouvez cliquer sur le bouton inactifs en dessous de la Mini-carte.

Entraîner une armée



Gardez toujours à l'esprit le fait que vos rivaux attendent une bonne occasion de vous conquérir. Dans ce guide, nous considérons que votre adversaire est l'ordinateur. Dans Empire Earth, vous avez de nombreuses façons de protéger votre civilisation. Entraîner des unités militaires, par exemple, vous permettra de vous défendre contre une possible attaque ennemie, en plus de vous préparer à vos futures offensives.



Le seul bâtiment militaire disponible à l'Ere préhistorique est la caserne. Dans les casernes, vous pouvez former des frondeurs et des soldats armés de gourdins. Dans les Eres ultérieures, vous pourrez y former d'autres types de soldats. Construisez votre caserne non loin de votre capitale et entraînez cinq soldats armés de gourdins.

INSTRUCTIONS

Commencez par faire construire une caserne vos citoyens en sélectionnant plusieurs d'entre eux et en cliquant sur le bouton Caserne. Placez ensuite la caserne sur la carte. Lorsque la caserne est terminée, vous pouvez y entraîner 5 soldats armés de gourdins. N'oubliez pas non plus de remettre vos citoyens au travail. Pour entraîner vos cinq soldats, sélectionnez la caserne et cliquez cinq reprises sur le bouton correspondant au soldat armé d'un gourdin. Vous pouvez également ne cliquer qu'une fois sur ce bouton en appuyant simultanément sur la touche Maj. Les ressources nécessaires à leur formation seront automatiquement déduites de vos réserves. Rapidement, vous verrez vos nouveaux soldats devant la caserne.



CONSEIL : vous pouvez choisir un point de ralliement pour chaque bâtiment qui produit des unités. Sélectionnez tout simplement le bâtiment en question, cliquez sur le bouton Point de ralliement et cliquez avec un des boutons de la souris pour placer le point de ralliement. Les unités créées dans ce bâtiment s'y rendront automatiquement dès qu'elles seront produites. Vous pouvez cliquer sur Annuler pour ne pas placer le drapeau marquant le point de ralliement. Notez que vous pouvez également placer un point de ralliement en sélectionnant le bâtiment, puis en cliquant avec le bouton droit de la souris pour vous souhaitez le placer.

Améliorer les unités



Vos soldats armés de gourdins, à l'instar de toutes les unités militaires, peuvent être améliorés pour plus d'efficacité. Vous pouvez améliorer leurs caractéristiques d'attaque ou de défense séparément. Lorsque vous sélectionnez une unité d'un type donné pour l'améliorer, toutes les unités de ce type sont automatiquement améliorées (celles déjà formées comme celles qui seront entraînées par la suite). Améliorez la caractéristique d'attaque de vos soldats.

INSTRUCTIONS

Pour améliorer tous vos soldats armés de gourdins, sélectionnez l'un d'entre eux. Dans la zone d'information de l'unité, sur la gauche de l'interface, cliquez sur le bouton de la caractéristique d'attaque. Elle augmente d'un niveau. Quand une amélioration est effectuée, le chiffre placé derrière le "+" précise quel point cette caractéristique a été améliorée. Les améliorations nécessitent des ressources, qui sont automatiquement déduites de vos réserves lorsque vous améliorez une caractéristique.



REMARQUE : les unités militaires ont toutes plusieurs caractéristiques qu'il est possible d'améliorer. Les caractéristiques d'une unité dépendent de son type. Par exemple, vous ne pouvez pas améliorer la portée des soldats armés de gourdins, mais vous pouvez l'améliorer pour vos frondeurs. Toutes les caractéristiques ont un niveau maximal d'amélioration, qu'il n'est pas possible de dépasser. Enfin, chaque type d'unité ne peut être amélioré qu'un certain nombre de fois et pas plus.

Présentation rapide

Moral



Un autre moyen de renforcer vos troupes consiste à augmenter leur moral. Les unités dont le moral est élevé sont plus résistantes et donc plus difficiles à tuer. Les troupes stationnées à proximité d'un hôtel de ville ou d'un capitolé bénéficient d'un bonus de moral, pour peu que des maisons soient construites aux alentours. Pour chaque maison dans la zone d'influence de l'hôtel de ville ou du capitolé, le moral des unités stationnées à proximité est augmenté de 1. Dans les Eres postérieures, vous pouvez créer des héros guerriers qui confèrent un bonus de moral aux unités qui les entourent. Construisez deux maisons dans la zone d'influence de votre capitolé.

INSTRUCTIONS

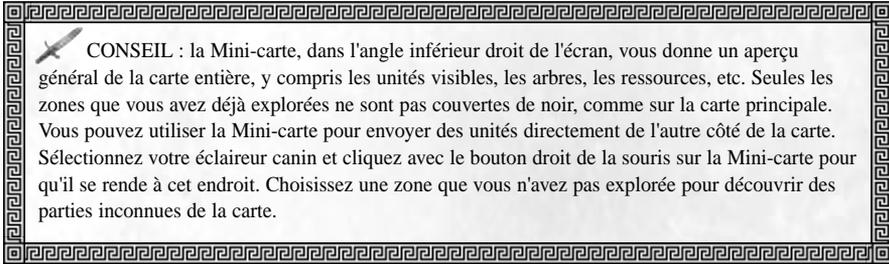
Sélectionnez d'abord votre capitolé. Vous pouvez voir que la zone qui l'entoure est affichée en surbrillance, il s'agit de sa zone d'influence ou d'effet. Sélectionnez ensuite un ou plusieurs citoyens et construisez une maison dans cette zone. Faites de même pour construire une seconde maison. Dès que ce sera terminé, vous pourrez remarquer que les unités qui sont stationnées dans la zone d'influence du capitolé ont un moral augmenté de 2, comme l'indiquent les petits points.



 **CONSEIL** : vous pouvez construire plusieurs bâtiments du même type les uns après les autres. Pour cela, il suffit de maintenir la touche Maj enfoncée lorsque vous placez la première maison. Toujours en maintenant la touche Maj enfoncée, placez la seconde maison. Vos citoyens construisent la première maison et se mettent immédiatement au travail sur la seconde. Bien entendu, vous pouvez continuer à construire d'autres maisons en maintenant la touche Maj enfoncée, pour peu que vous disposiez des ressources nécessaires.

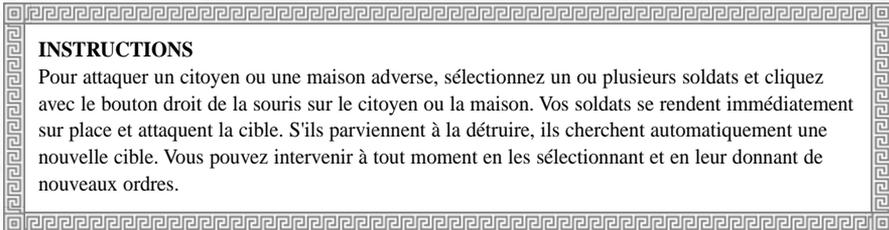
Passer à l'offensive

Maintenant que vous avez un groupe de soldats, vous pouvez les utiliser pour attaquer l'ennemi. Evidemment, avant de lancer l'attaque, vous devez localiser la civilisation adverse. En début de partie, vous avez exploré les alentours avec vos citoyens pour trouver des ressources. Il est temps désormais d'explorer le reste de la carte. Sélectionnez le capitole et entraînez un éclaireur canin. Lorsqu'il sera prêt, envoyez-le de l'autre côté de la carte à la recherche de l'adversaire.



CONSEIL : la Mini-carte, dans l'angle inférieur droit de l'écran, vous donne un aperçu général de la carte entière, y compris les unités visibles, les arbres, les ressources, etc. Seules les zones que vous avez déjà explorées ne sont pas couvertes de noir, comme sur la carte principale. Vous pouvez utiliser la Mini-carte pour envoyer des unités directement de l'autre côté de la carte. Sélectionnez votre éclaireur canin et cliquez avec le bouton droit de la souris sur la Mini-carte pour qu'il se rende à cet endroit. Choisissez une zone que vous n'avez pas explorée pour découvrir des parties inconnues de la carte.

Quand vous aurez trouvé la ville de votre adversaire, envoyez vos soldats. Attaquez les citoyens ennemis pour ralentir la croissance économique de votre rival. Détruisez les maisons pour affaiblir le moral des défenseurs. Faites autant de dégâts que possible, mais prenez garde : un raid ennemi est peut-être déjà en route pour attaquer votre village sans défense.



INSTRUCTIONS
Pour attaquer un citoyen ou une maison adverse, sélectionnez un ou plusieurs soldats et cliquez avec le bouton droit de la souris sur le citoyen ou la maison. Vos soldats se rendent immédiatement sur place et attaquent la cible. S'ils parviennent à la détruire, ils cherchent automatiquement une nouvelle cible. Vous pouvez intervenir à tout moment en les sélectionnant et en leur donnant de nouveaux ordres.

Changer d'Ere



Bien qu'il soit possible de vaincre vos ennemis en restant à l'Ere préhistorique (ou toute autre Ere), vous avez tout intérêt à faire évoluer votre civilisation vers l'Ere la plus avancée (dans le cas présent, l'Age de pierre). L'Age de pierre est une Ere plus évoluée qui donnera à votre civilisation d'autres opportunités de développement. Dès que vous avez collecté les ressources nécessaires et construit au moins deux bâtiments (en plus des maisons, murs, tours et greniers), vous pouvez lancer la recherche pour changer d'Ere.

Présentation rapide

INSTRUCTIONS

Pour avancer à l'Age de pierre, sélectionnez le capitole (ou un hôtel de ville) et cliquez sur le bouton de changement d'Ere. Cette recherche sera un peu longue, mais vous pouvez voir son avancement sur l'image du bâtiment, sous la forme d'une jauge.

Lorsque la recherche est terminée, vos citoyens et certains bâtiments changent d'aspect pour prendre l'allure correspondant à l'Age de pierre. De nouveaux bâtiments, de nouvelles technologies et de nouvelles unités sont disponibles. A vous de décider comment en faire le meilleur usage.

Recherche de technologies

Un autre moyen d'améliorer votre civilisation consiste à découvrir de nouvelles technologies. Dans Empire Earth, les technologies recouvrent l'ensemble des avancées techniques, sociales et scientifiques que vous pouvez rechercher. A chaque Ere correspondent différentes technologies nouvelles. Les technologies peuvent être recherchées dans certains bâtiments, notamment les capitoles, les temples ou les universités.



Par exemple, vous pouvez découvrir la technologie des outils emmanchés lors de l'Age de pierre dans un capitole ou un hôtel de ville. Les premiers hommes s'aperçurent rapidement qu'en attachant un outil à l'extrémité d'un manche, ils pouvaient considérablement augmenter son efficacité. Cette technologie permet d'autres avancées, notamment la possibilité de casser et de collecter des pierres plus facilement. Dans Empire Earth, les outils emmanchés permettent de rendre la collecte de pierres plus efficace. Effectuer une recherche réclame du temps et des ressources, mais les bénéfices potentiels sont à la hauteur de l'investissement.

INSTRUCTIONS

Pour lancer la recherche sur les outils emmanchés, sélectionnez le capitole et cliquez sur le bouton correspondant à la technologie Outils emmanchés. Lorsque la recherche est terminée, tous vos citoyens collecteront plus efficacement de la pierre.



CONSEIL : il est probable que vous n'aurez pas le temps de découvrir toutes les technologies d'Empire Earth en une seule partie, choisissez celles qui correspondent le mieux à votre stratégie. L'arbre des technologies est parfait pour vous y aider. Gardez-le sous la main lorsque vous jouez.

Améliorations des unités



Lorsque vous changez d'Ere, vous avez accès à de nouvelles unités. Au fil des Eres, les anciennes unités militaires deviennent moins efficaces que les nouvelles. Vous avez toujours la possibilité d'améliorer les types d'unités pour y remédier. Vous pouvez ainsi moderniser vos forces pour qu'elles restent efficaces. Par exemple, à l'Age du cuivre, vous pouvez améliorer vos soldats armés de gourdins pour en faire des soldats armés de masses, beaucoup plus puissants. De nombreux chemins d'améliorations sont possibles. Certaines voies de progrès apparaissent et d'autres disparaissent en fonction de l'évolution du jeu.

INSTRUCTIONS

Passer à l'Age du cuivre. Vous devez pour cela construire deux nouveaux bâtiments et collecter les ressources nécessaires. Allez ensuite à la caserne. Il y a un bouton d'amélioration au-dessus du bouton permettant de former des soldats armés de gourdins. Il vous permet d'améliorer vos anciens soldats armés de gourdins en soldats armés de masses. Cliquez sur ce bouton et tous vos soldats armés de gourdins sont maintenant équipés de masses. Le bouton d'entraînement des soldats armés de gourdins est ensuite remplacé par celui permettant de recruter des soldats armés de masses.



REMARQUE : les unités améliorées conservent les améliorations précédentes. Ainsi, vos soldats armés de masses conservent les améliorations de la caractéristique d'attaque que vous aviez offertes à vos anciens soldats.

Rempoter la partie

Les stratégies pour atteindre la victoire sont nombreuses dans Empire Earth et nous ne pouvons toutes les dévoiler ici. Vous pouvez tenter de bâtir de gigantesques armées pour noyer l'ennemi sous le nombre, construire des merveilles, invoquer des calamités ou encore convertir toute la population ennemie. A vous de décider comment vous voulez jouer et comment vous souhaitez gagner.



REFERENCE : référez-vous au chapitre III pour en savoir plus sur la victoire ou la défaite. Pour quitter une partie terminée, cliquez sur Quitter la partie dans le menu des Options. Vous verrez alors les statistiques de la partie.



Bas Empire (0 – 900)

Peu après que le fer eut remplacé le bronze, les civilisations antiques atteignirent leur apogée avec l'incomparable Empire romain. Quand l'Empire finit par succomber, ce fut le début de ce qu'on appelle l'Antiquité tardive ou le Bas Empire. Plusieurs raisons expliquent le déclin et la chute de Rome, en tout premier lieu les défaites cuisantes face aux tribus dites barbares. En 387, les cavaliers Goths écrasèrent les légions romaines lors de la bataille d'Adrianople, annonçant la place prépondérante que prendrait à l'avenir la cavalerie. La cité de Rome elle-même fut pillée en 410 par les Wisigoths.

Après la chute de Rome, des îlots de civilisation continuèrent à subsister, notamment l'Empire romain d'orient. Sa capitale fut fondée en 330 par l'empereur romain Constantin, qui fut également à l'origine de la christianisation du monde romain. L'Empire romain d'orient survécut environ 1000 ans à la chute de son homologue occidental. Il fut en son temps l'une des grandes puissances du monde. Les navires de guerre byzantins étaient de formidables vaisseaux, toujours modernes et dotés des technologies les plus avancées (par exemple les voiles latines ou les balistes capables de lancer leurs projectiles à plusieurs centaines de mètres). Sur terre, l'élément principal des armées byzantines était le cataphracte, un cavalier lourdement protégé et armé.

Les empereurs byzantins tentèrent même de reprendre le contrôle de la totalité de l'Empire éclaté. Mais des différences religieuses profondes poussèrent l'Eglise catholique romaine à refuser la réunification. En 800, après que le roi franc Charlemagne se fut emparé de toute l'Europe de l'ouest, le Pape Léon III le couronna nouvel Empereur de Rome, afin de protéger Rome des Byzantins. Les Eglises orthodoxe et catholique restent séparées de nos jours.

CHAPITRE VI

DÉVELOPPER VOTRE CIVILISATION

Faire de votre petite tribu un empire florissant n'est pas tâche aisée. Il vous faudra faire preuve d'organisation, de talent et d'une attention de tous les instants. Vous devez collecter les ressources essentielles, construire et entretenir des villes... Les besoins de votre peuple doivent toujours rester prioritaires. Un manque de ressources ou une erreur de planification peuvent handicaper le développement de votre civilisation, si vous n'y remédiez pas rapidement, et donner à vos rivaux une opportunité de vous attaquer.

Citoyens

Une civilisation et le peuple qui la compose sont une seule et même chose. Pour preuve, le nom d'une civilisation est généralement dérivé de celui de son peuple. L'Empire romain était peuplé de Romains, même s'ils n'étaient pas tous originaires de Rome. Tous, dans l'Empire, n'étaient cependant pas des citoyens.

Le concept de citoyenneté provient des Cités-états de la Grèce antique. Les citoyens de l'antiquité était une tranche de la population spécifique : les femmes, les enfants, les esclaves et les immigrants en étaient exclus. De nos jours, la citoyenneté est beaucoup plus générale, généralement accordé par droit du sol ou droit du sang.

Dans Empire Earth, les citoyens, hommes et femmes, sont le cœur de votre civilisation. Ce sont les ouvriers qui permettront de transformer votre humble village en puissant empire. Bien qu'il s'agisse de civils, les citoyens peuvent participer aux combats si nécessaire.

Vous commencez les parties sur carte aléatoire avec plusieurs citoyens et un capitole. Vous pouvez produire de nouveaux citoyens dans votre capitole ou dans un hôtel de ville, ce qui vous coûte un peu de nourriture. Le coût est automatiquement déduit de vos réserves. Les nouveaux citoyens apparaissent à côté du capitole ou de l'hôtel de ville dès qu'ils sont créés et ils sont aussitôt prêts à travailler.

Vos ouvriers

Vos citoyens sont de bons ouvriers, terminant aussi rapidement que possible tout travail que vous leur confiez. Lorsqu'ils ont terminé le travail demandé, ils cherchent automatiquement un nouvel emploi dans les environs. Les citoyens qui n'ont rien à faire s'ennuient rapidement, attendant que vous leur donniez un nouveau travail.



CONSEIL : vous pouvez affecter plusieurs citoyens à la même tâche (sauf pour les fermes, où chaque champ est cultivé par un seul citoyen). Par exemple, vous pouvez demander à plusieurs citoyens de travailler à la construction d'un bâtiment. Remarquez toutefois que vous ne pouvez pas affecter plus de 6 citoyens au même site de ressources.

Collecter des ressources

La terre est riche de matières premières. De tous temps, ces ressources naturelles ont suffi aux besoins de l'humanité : nourriture, matériaux de construction et énergie. En fait, c'est l'exploitation de ces ressources qui a permis le développement continu de la civilisation humaine.

Le principal travail de vos citoyens consiste à collecter des ressources, qui sont essentielles pour le développement de votre civilisation. Vous dépensez ces ressources pour construire des bâtiments, découvrir des technologies, produire des citoyens et des unités militaires, etc. Dans Empire Earth, il existe cinq grandes catégories de ressources : la nourriture, le bois, la pierre, le fer et l'or. Comme ce fut le cas dans l'Histoire, l'importance relative de chacune de ces ressources dépend des besoins de votre civilisation.

Les citoyens collectent des ressources tant qu'ils peuvent en porter, puis ils les ramènent au dépôt le plus proche (comptoir, hôtel de ville ou capitole). Ils repartent aussitôt sur leur lieu de travail pour collecter d'autres ressources. Les citoyens arrêtent leur collecte lorsqu'on leur en donne l'ordre, s'ils sont attaqués, si le site est épuisé et qu'il n'y a pas d'autre à proximité.



 **REMARQUE** : peu importe l'endroit où le citoyen dépose ses ressources, elles sont automatiquement ajoutées à vos réserves et peuvent être utilisées n'importe où. Pour savoir quelles sont vos réserves ressource par ressource, regardez l'inventaire des ressources qui est en bas de l'écran.

 **CONSEIL** : plus vous avez de citoyens travaillant dans un dépôt (comptoir, hôtel de ville ou capitole), plus le bonus économique qu'il produit est important lorsque vous y déposez de l'or, de la pierre ou du fer. Vous pouvez également peupler un grenier pour augmenter la production des fermes. Voir le chapitre VII pour plus de renseignements.

Collecter de la nourriture

La nourriture est le plus élémentaire des besoins de l'homme, puisqu'elle est essentielle à notre survie. Il y a fort longtemps, la nourriture était synonyme de pouvoir. Ceux qui contrôlaient les sources de nourriture se développaient tandis que les autres tendaient à mourir. Aujourd'hui, la nourriture n'est qu'une des ressources essentielles à toutes les nations modernes.

Dans Empire Earth, la nourriture est indispensable au développement de votre civilisation. C'est aussi pour cette raison que vous avez plusieurs possibilités pour collecter de la nourriture. Vos citoyens peuvent fourrager, chasser et cultiver la terre. Vous pouvez également construire des navires de pêche qui iront prendre des poissons en mer.

Développer votre civilisation

Le fourrage et la chasse

Les tribus nomades des origines chassaient et cueillaient. L'utilisation des deux méthodes permettait d'élargir l'éventail des sources potentielles de nourriture. La cueillette était même le principal moyen de ravitaillement de nos ancêtres les plus primitifs. Le régime alimentaire des premiers humains se composait principalement de baies sauvages, de fruits, de graines, de racines et d'autres types de végétation.

Les origines de la chasse sont à peu près similaires. L'archéologie tend à prouver que nos ancêtres commencèrent par récupérer les restes abandonnés par des prédateurs plus accomplis. Au fil du temps, avec l'aide d'outils en pierre et d'armes, ainsi qu'un peu d'ingéniosité, les premiers humains devinrent de véritables prédateurs eux aussi. Mais malgré les progrès réalisés, certains animaux restaient particulièrement dangereux. Pour réduire les risques et augmenter les chances de succès, les individus formèrent des groupes de chasseurs.



Les citoyens de Empire Earth peuvent fourrager et chasser. Lorsqu'ils chassent, vos citoyens tentent de tuer un animal puis en extraient de la viande. Certains animaux ne se laisseront pas tuer sans combattre. Vos citoyens ne collectent pas la viande avariée, ne laissez donc pas les carcasses trop longtemps.



REMARQUE : les unités militaires peuvent tuer les animaux, mais pas les dépecer ni découper la viande.

Fermes

Originaires du Moyen Orient et de la Grèce, l'agriculture se développa lentement aux alentours du 8ème millénaire avant JC. Ce n'est qu'au début de l'âge de bronze que des fermes se répandirent communément à travers l'Europe. Les améliorations techniques et pratiques développées dans les siècles qui suivirent permirent de rendre l'agriculture encore plus efficace.

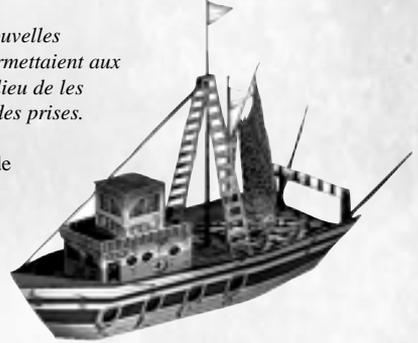
Dès l'Age du cuivre, vos citoyens peuvent installer des fermes et cultiver la terre pour récolter de la nourriture. Les fermes sont implantées autour des greniers, vous devez donc commencer par construire un grenier. Un seul citoyen peut travailler sur un champ. Régulièrement, le fermier apporte sa récolte au grenier et elle est ajoutée à votre réserve de nourriture. Il retourne ensuite travailler. Une ferme produit en permanence de la nourriture, à moins que vous ou vos ennemis ne la détruisez.

 **CONSEIL** : si un fermier est tué ou envoyé travailler ailleurs, vous pouvez donner l'ordre à un autre citoyen de prendre sa place en le sélectionnant puis en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le champ abandonné. Si une ferme est détruite, vous devez rebâtir une ferme en cliquant sur le bouton approprié du grenier concerné.

Pêcher

Le développement de navires capables d'aller en mer ouvrit de nouvelles opportunités de pêche pour les premiers hommes. Les bateaux permettaient aux pêcheurs d'aller en mer pour rejoindre les bancs de poissons, au lieu de les attendre le long de la côte. Cela augmentait les chances de faire des prises.

Dans Empire Earth, vous pouvez commencer à pêcher dès l'Age de pierre. Pour pêcher, vous devez tout d'abord créer des navires de pêche dans un dock. Construisez un dock. Vos bateaux de pêche déposent automatiquement leurs prises dans votre dock le plus proche.



Le bois

Le bois a pendant longtemps été le matériau de construction préféré des Hommes. Il permet de construire des bateaux, des bâtiments, de faire des outils, d'alimenter un feu et d'accomplir un grand nombre d'autres choses. On coupe également des arbres pour nettoyer un terrain en vue d'une utilisation agricole. La déforestation est telle dans certaines régions que des programmes de replantation ont dû être instaurés. Au 16ème siècle, les Etats allemands organisèrent les zones forestières en secteurs et commencèrent à les gérer avec grand soin. Lorsqu'un secteur était exploité, il était par la suite replanté afin d'assurer un renouvellement des stocks. Ce programme fut l'un des premiers exemples d'exploitation forestière moderne.

Comme dans le monde réel, vos citoyens abattent des arbres pour collecter du bois. Lorsqu'un arbre est abattu, les citoyens passent immédiatement au suivant (s'il y en a un suffisamment proche).

Les gisements

Les premiers humains se contentaient de chercher en surface les rochers et minerais dont ils avaient besoin. Mais ils découvrirent rapidement que des gisements entiers pouvaient s'étendre profondément sous la terre. Au fil du temps, ils apprirent à creuser le sol à la recherche de filons et parvinrent même à séparer le minerai des pierres. Parfois, cependant, c'était les pierres elles-mêmes qu'ils recherchaient.

Les citoyens peuvent travailler sur des carrières pour extraire des pierres, mais également sur des gisements de fer et d'or. Un maximum de 6 citoyens peut travailler sur un même site, chaque site est pratiquement inépuisable.

Développer votre civilisation

Pierre

Les hommes utilisent des pierres depuis l'invention des premiers outils en pierre, il y a plus d'un million d'années. Depuis, ils s'en servent principalement pour la construction. Plusieurs des plus célèbres bâtiments du monde sont d'ailleurs faits de pierres. La pierre fut également largement mise à contribution pour bâtir murailles et fortifications. Le Mur d'Hadrien marquait la limite septentrionale de l'Empire romain, séparant la civilisation des "barbares" qui vivaient de l'autre côté. Lorsque les Romains abandonnèrent le Mur d'Hadrien, en quittant l'Angleterre au 5ème siècle, les peuplades locales se servirent régulièrement sur le Mur pour mener à bien leurs propres projets de construction.

Or

La beauté, la malléabilité et la relative rareté de l'or en ont fait l'une des matières les plus désirées de toute l'Histoire. Aux prémices de l'Histoire humaine, l'or servait principalement à confectionner des bijoux ou des décorations. Mais les Grecs, les Romains, les Byzantins et bien d'autres civilisations utilisèrent l'or (ainsi que d'autres métaux) pour faire des pièces de monnaie. Même à l'époque moderne, l'or servit de monnaie d'échange lors de tractations internationales. Pendant longtemps, les monnaies nationales restèrent indexées sur l'or.

Fer

Toutes les civilisations ont accordé beaucoup de valeur aux métaux, mais aucun ne fut autant utilisé que le fer. Le fer permet de fabriquer des outils, des armes, des armures et même des machines. Le fer est extrait du sol sous la forme d'un minerai. Le minerai doit ensuite être traité pour séparer le fer des autres matériaux. De nos jours, le fer est principalement utilisé pour produire de l'acier, qui est un alliage de fer et de carbone (jusqu'à 2% de carbone). En raison de l'abondance de fer, de coûts de production assez réduits et de ses propriétés mécaniques, l'acier est devenu le principal matériau de construction et de fabrication du 20ème siècle.



Construction et réparation

De temps à autres, des architectes visionnaires et des artisans talentueux, assistés de nombreux ouvriers, ont érigé des bâtiments d'une telle magnificence qu'ils restent des ouvrages monumentaux, testaments de l'ingéniosité humaine. Le Parthénon d'Athènes, le Panthéon de Rome, les pyramides d'Egypte... Ces sidérants vestiges de l'antiquité sont connus et réputés dans le monde entier, attirant encore de nos jours des millions de touristes ébahis.

Mais ces ouvrages remarquables ne sont qu'une goutte d'eau dans l'océan des bâtiments construits par l'homme. La plupart d'entre eux ne furent pas aussi remarquables ou persistants. Le plus souvent, il s'agissait de simples habitations, de lieux de cultes, de arènes pour l'entraînement des soldats, de salles où les enfants allaient à l'école ou encore de murs pour se protéger des envahisseurs. De tels bâtiments semblent peu impressionnants, mais leur importance était vitale pour ceux qui les construisaient.

Pour améliorer et développer votre civilisation, vos citoyens peuvent bâtir toutes sortes de bâtiments, de simples maisons ou d'extraordinaires merveilles du monde. Ils peuvent également ériger des tours, des murs, des portes et, par la suite, des tourelles antiaériennes. (Pour plus de facilité, le mot "bâtiment" recouvre toutes les entités que peut construire un citoyen.) Les citoyens peuvent également réparer les bâtiments endommagés.





CONSEIL : construire et réparer prend du temps, mais vous pouvez accélérer les choses en affectant plusieurs citoyens à la tâche.

Construire des bâtiments

Vos citoyens sont tout à la fois architectes, artisans et ouvriers. Ils s'occuperont de vos projets de construction du début à la fin, du moment que vous leur indiquez ce qu'ils doivent construire et où. Lorsque vous choisissez un site de construction, les fondations sont placées sur la carte (ces fondations ne sont pas visibles pour l'adversaire). Toutefois, la construction elle-même ne débute que lorsque le premier citoyen arrive sur le site. Les ressources nécessaires sont automatiquement déduites de vos réserves dès que les fondations sont placées.

Développer votre civilisation



CONSEIL : si vous changez d'avis concernant un bâtiment et que vous annulez la construction avant que les fondations ne soient apparues, vous récupérez toutes les ressources investies. Si vous supprimez le bâtiment pendant sa construction, vous ne récupérez qu'une partie des ressources.



REFERENCE : une liste complète des bâtiments et de leur fonction est à votre disposition dans le chapitre XIII. Les Merveilles sont décrites dans le chapitre XII. Vous trouverez des informations supplémentaires sur les murs, les tours, les portes et les canons AA dans le chapitre VII. Le chapitre IV contient plutôt des informations sur la façon de lancer la construction des bâtiments.

Réparer les bâtiments

L'histoire a démontré bien des fois combien les bâtiments sont vulnérables en temps de guerre. Heureusement, vos citoyens sont suffisamment compétents pour réparer tout dégât subi par vos bâtiments, sauf bien sûr s'il y a destruction complète. Toute réparation nécessite du matériel ; au fur et à mesure que vous effectuez des réparations, des ressources sont déduites de vos réserves. Les réparateurs travaillent jusqu'à ce que le bâtiment soit comme neuf ou qu'il n'y ait plus de ressources.



CONSEIL : dans Empire Earth, les citoyens ne peuvent pas réparer le matériel militaire comme les chars et les machines de siège. Mais les hôpitaux et les infirmiers peuvent soigner les équipages qui font fonctionner les armes et ils peuvent simultanément effectuer des réparations sur l'équipement.

Améliorer vos citoyens



Certaines technologies ont eu un impact positif sur la vie des gens en général, allégeant leurs tâches quotidiennes et améliorant dans l'ensemble leur qualité de vie. Intéressez-vous aux technologies qui touchent de près vos citoyens et votre civilisation fera des pas de géant. Vos citoyens seront plus résistants et plus productifs. Par exemple, à l'Age du cuivre, vous pouvez faire des recherches sur les herbes médicinales à l'hôpital pour augmenter les points de vie et la force d'attaque de vos citoyens.

Population

On estime que, juste avant l'utilisation extensive de l'agriculture, il y avait entre 5 et 10 millions d'êtres humains sur Terre. En l'an 1, plusieurs milliers d'années après, la population mondiale atteignait les 300 millions d'individus. Alors que les villes se peuplaient de plus en plus, la méconnaissance de l'hygiène et de la médecine engendrait des taux de mortalité très élevés. Les guerres et les épidémies ont également fait beaucoup de victimes. Par conséquent, la population mondiale augmenta plus lentement, n'atteignant même pas les 800 millions d'individus au début de l'Ere industrielle, dix-sept siècles plus tard.

Après l'Ere industrielle, le taux de mortalité baissa, légèrement d'abord puis plus nettement, grâce à plusieurs facteurs, notamment les efforts dans les domaines de la santé, de la nutrition et de l'hygiène (bien que la guerre, les épidémies et les catastrophes naturelles nuancent quelque peu ces avancées). La population atteignit 2 milliards d'individus vers 1930, 6 milliards vers l'an 2000 et presque 22 milliards vers 2100.

Au tournant du 22ème siècle, l'industrialisation avait atteint tous les pays. La croissance de la population mondiale ralentit dans son ensemble comme cela avait été le cas pour les nations développées à la fin du 20ème siècle. De plus, les premiers colons s'établirent sur Mars et sur la Lune, ouvrant de nouvelles possibilités pour une partie de la population. Sur Terre, la population atteignait 52 milliards d'individus.

Dans Empire Earth, la population de votre civilisation comprend les individus et les armes. Etant donné que les bâtiments produisent les personnes et les armes qui constituent votre population, le taux de croissance de cette dernière dépend du nombre de bâtiments de production dont vous disposez et de leur rythme de production. Vous pouvez donc contrôler la croissance de votre population.



Développer votre civilisation

Qu'est-ce qui est pris en compte dans votre population ?

Le décompte de votre population est fondé sur le nombre total d'individus qui appartiennent à votre civilisation. Chaque unité produite (citoyens, unités militaires, machines de guerre, héros, prêtres, prophètes, canot de pêche, etc.) contribue à augmenter votre population. La plupart des unités compte pour un, mais certaines peuvent compter pour deux (les unités de cavalerie par exemple). Les bâtiments, y compris les tours, ne sont pas pris en compte. Chaque unité ennemie convertie grâce à vos prêtres (ou tout élément cybernétique que vous capturez) s'ajoute à votre population.

La limite de population

La croissance de votre population est limitée suivant le nombre de personnes que le monde est capable de gérer en même temps. Dans Empire Earth la limite maximum d'accroissement de votre population est appelée la limite de population, elle-même dérivée de la limite d'unités définie pour le scénario.

Chaque scénario dispose de sa propre limite d'unités. Pour les parties sur cartes aléatoires, la limite de population pour la civilisation de chaque joueur est basée sur la limitation d'unités du monde et sur le nombre de joueurs engagés dans la partie. La limite de population est donc définie avant que la partie ne commence. La Limite d'unités est répartie également entre tous les joueurs, ce qui donne une limite de population similaire pour chaque joueur. Par exemple, si la Limite d'unités est établie à 800 et qu'il y a quatre joueurs, chaque joueur peut disposer d'un équivalent de 200 unités : c'est la limite de population de chaque joueur.



REMARQUE : votre décompte de population et votre limite de population sont affichés à l'extrémité droite de la barre des ressources, en bas de votre écran. Par exemple, 25/200 signifie que vous avez actuellement une population de 25 unités sur 200 possibles. Votre décompte de population peut dépasser votre limite de population (dans le cas de conversions d'unités ennemies par exemple), mais vous ne pourrez pas produire de nouvelles unités si votre décompte de population est supérieur ou égal à votre limite de population.



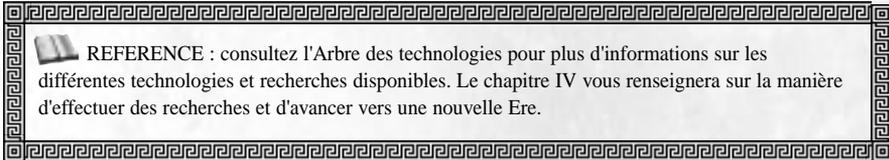
CONSEIL : vous pouvez effectuer des recherches sur certaines technologies à l'hôpital pour augmenter votre limite de population. De même, construire le Colisée augmente votre limite de population tout en diminuant celle de vos ennemis.

Progrès technologiques

L'empire romain était la civilisation dominante de son temps, mais n'aurait pu rivaliser militairement ou économiquement avec une puissance moderne. Mais si nous considérons deux civilisations rivales de la même ère, la question se pose : A quel point des avancées techniques, sociales ou économiques se traduisent-elles par la domination d'une civilisation sur ses rivaux ?

Cela dépend certainement de la manière dont ces avancées sont mises à profit. La poudre à canon a grandement changé la façon de faire la guerre, mais il a fallu que d'autres améliorations voient le jour pour que cette découverte prennent toute son importance : par exemple dans le domaine de la fabrication des canons et des stratégies militaires. Lorsque les armes à feu furent disponibles, les armées qui en possédaient avaient un net avantage sur les armées qui n'en possédaient pas. Ainsi, une avancée particulière peut ne pas faire de différence en elle-même, mais on peut penser qu'une civilisation qui est plus développée aura un avantage sur ces rivaux moins avancés.

Dans Empire Earth, vous pouvez développer votre civilisation de plusieurs façons. Les deux méthodes les plus directes et plus efficaces consistent à rechercher de nouvelles technologies et de progresser vers une nouvelle Ere.



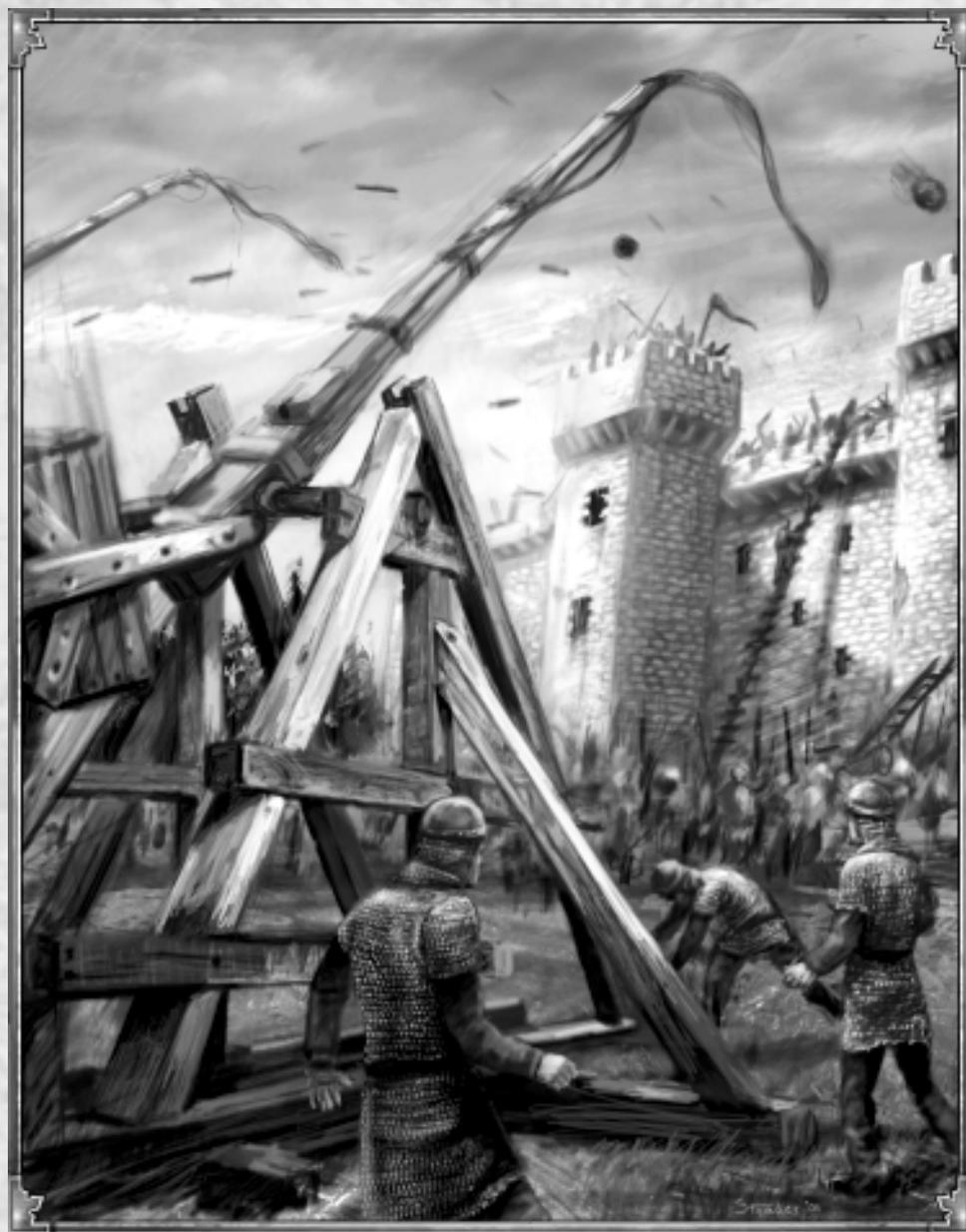
Technologies

En résumé, toute nouvelle technologie est bénéfique pour votre civilisation et lui permet de faire quelque chose qu'elle ne pouvait pas faire avant. Les Grecs ont construit de magnifiques bâtiments, mais les Romains ont atteint de nouveaux sommets dans l'art de la construction en améliorant puis en exploitant d'autres inventions : le béton, la brique et le mortier, le concept de voûte. Plus tard, au 18^{ème} et au 19^{ème} siècle, l'invention et l'utilisation de la vapeur et des pièces standardisées augmenta de manière significative la production économique des nations en phase d'industrialisation. La recherche technologique est donc une façon de prendre l'avantage sur les civilisations rivales.

Progresser vers une nouvelle Ere

Les options auxquelles une civilisation a accès dépendent largement de sa place dans l'Histoire. Beaucoup d'idées ne peuvent être réalisées avant que certaines conditions ne soient réunies. Par exemple, les réacteurs et les ogives nucléaires étaient des concepts connus avant que l'atome ne soit identifié. Parfois, des inventions sont en avance sur leur temps. Léonard de Vinci réalisa un hélicoptère sur croquis au 15^{ème} siècle, et pourtant 500 ans se sont écoulés avant qu'un hélicoptère ne voie vraiment le jour. En théorie, les trous de vers permettant le voyage dans le temps étaient connus au 20^{ème} siècle, bien avant qu'une machine temporelle ne soit construite.

Lorsque votre civilisation entre dans une nouvelle Ere, des nouveautés technologiques et militaires et de nouveaux bâtiments deviennent disponibles. Progresser vers une nouvelle époque demande une préparation. Une civilisation doit investir du temps et des ressources dans la consolidation de ses connaissances. Une fois que ce processus est achevé, vous pouvez voir que vos bâtiments et même les habits de vos citoyens changent et reflètent l'avènement d'une nouvelle Ere. Il vous faut alors tourner ces nouvelles technologies à votre avantage.



Le Moyen Age (900 – 1300)

Le Moyen Age vit la résurgence d'une autorité centrale et connut de significatifs progrès technologiques. Le système féodal rétablit un semblant d'autorité gouvernementale en Europe, bien qu'à un niveau local. Un seigneur local régissait les terres de son château, à proximité du village protégé par une enceinte. Les serfs travaillaient la terre de leur seigneur. Des chevaliers montés constituaient généralement la force militaire du seigneur, parcourant son territoire sur leurs montures lorsque les villages subissaient des attaques.

Pendant un moment, les châteaux furent les seuls bâtiments de défense disponibles. Les armes de siège s'adaptèrent à ces constructions. La machine de siège la plus connue avant l'apparition de la poudre à canon était le trébuchet. Les trébuchets fonctionnaient au moyen d'un contrepoids, pouvant projeter un projectile d'environ 150 Kg à plus de 275 mètres. Certaines de ces machines étaient énormes, avec des contrepoids de 10 tonnes. Si le tir était bien ajusté, la cible était réduite en miettes.

L'arc, l'arme de prédilection de cette époque, fut utilisé de manière intensive durant les sièges, par les assaillants et par les assiégés, particulièrement en Grande Bretagne. Les archers étaient sélectionnés et entraînés depuis l'enfance : l'investissement en valait la peine. Des hommes compétents pouvaient tuer des chevaliers en armure jusqu'à 275 mètres de distance.

Les châteaux n'étaient pas les seules constructions imposantes de l'époque. De nouveaux concepts architecturaux, comme l'arc-boutant, permirent la construction d'immenses cathédrales aux plafonds voûtés et décorés de magnifiques vitraux. Le christianisme s'implantait massivement ainsi que la puissante Eglise catholique romaine. Huit croisades furent organisées et partirent d'Europe afin de reconquérir les terres contrôlées par les musulmans en Terre Sainte. Les Croisés réussirent à reprendre certains lieux saints, y compris la cité de Jérusalem, mais ils furent finalement repoussés. En Europe, pendant ce temps, l'Inquisition fut instituée pour juger les hérétiques.

CHAPITRE VII

CONSTRUIRE UNE VILLE

L'organisation d'une structure civile est à prendre en considération si vous voulez réussir l'expansion de votre empire. Avec un peu de travail, les colonies frontalières peuvent se transformer en cités-états indépendantes. Ces places fortes autonomes sont capables de contenir les attaques ennemies, de résister à des catastrophes naturelles et autres calamités si elles sont développées correctement. Elles peuvent même surpasser la grandeur des villes dont elles sont issues.

Cités-états

Un exemple classique de ville est la "cité-état". Une cité-état est un territoire indépendant et souvent autonome régi par une cité principale. La Grèce ancienne fut le berceau de nombreuses cités-états, dont Athènes et Sparte sont certainement les exemples les plus connus encore aujourd'hui.

Sparte, avec le temps, abandonna l'étude des sciences humaines et des arts pour développer une culture militariste. Finalement, Sparte assembla l'armée la plus puissante de la Grèce antique. Athènes, pendant ce temps, fondaient une société démocratique et artistique florissante. Les Athéniens construisirent des fortifications pour protéger leurs terres et se dotèrent d'une puissante flotte pour défendre leurs ports. La guerre du Péloponnèse, au 5ème siècle avant Jésus-Christ, opposa Athènes et Sparte ainsi que leurs alliés respectifs. Après des années de guerre et quelques trêves, Sparte finit par l'emporter sur Athènes en 404 avant Jésus-Christ. Pourtant, Athènes est certainement plus connue aujourd'hui que Sparte en raison de ses réalisations artistiques, de ses textes philosophiques, etc.

La cité du Vatican à Rome est une cité-état qui existe encore de nos jours. Avec un peu plus de 40 hectares, c'est le plus petit Etat du monde, physiquement séparé de l'Italie par des murs construits à l'époque médiévale. Depuis le 16ème siècle, un contingent de gardes suisses est chargé de sa défense. Le Vatican dispose de son propre système postal, bancaire et téléphonique mais a besoin d'aides extérieures pour la plupart des autres services et pour son approvisionnement.



Fortifications

Les hommes ont construit toutes sortes de fortifications au travers des âges. Des palissades en bois, des donjons, des murs et des remparts. Après la Première guerre mondiale, la France construisit la Ligne Maginot le long de la frontière allemande, de la Suisse jusqu'à la Belgique. Cette fortification massive, nommée d'après son concepteur, était défendue par des troupes et des canons. Elle était imprenable par une attaque frontale. Lorsque les Allemands lancèrent leur invasion en 1940, ils contournèrent la Ligne Maginot en passant par la Belgique. C'était le seul mais fatal défaut de la Ligne Maginot : elle n'était pas assez longue.

A un moment ou à un autre, vous devrez défendre votre empire contre les attaques ennemies. Vous pouvez fortifier vos cités-états et d'autres positions stratégiques en construisant des tours, des murs et des portes. Vous pouvez aussi stationner des garnisons et les réserver pour des combats ultérieurs. Choisissez avec soin où et quand construire des fortifications, afin d'être sûr que vos défenses correspondent aux besoins de votre civilisation.



Illustration de soldats Français attaquant un camp Anglais fortifié, c. 1443 © Archive Photos

CONSEIL : à certaines Eres, vous pouvez effectuer des recherches et améliorer vos murs et vos tours (ainsi que les canons fixes AA) pour qu'ils soient plus résistants et plus dévastateurs. Ces améliorations, si disponibles, sont à effectuer dans un hôtel de ville ou dans un capitole. De plus, si vous construisez la Porte d'Ishtar, la résistance de vos murs et de vos tours sera augmentée.

Tours de garde

Tout au long de l'Histoire, les tours ont pris beaucoup de forme : postes frontaliers solitaires ou donjons fortifiés au cœur des châteaux. Commandée par Guillaume le Conquérant en 1066, la Tour de Londres fut construite à l'origine pour protéger le port de la Tamise. Au fil des années, elle fut agrandie et remplit différents rôles, y compris celui de résidence royale, de lieu d'exécutions, d'arsenal et de prison.

Les tours, dans Empire Earth, ont deux fonctions principales : elles repèrent les ennemis et attaquent ceux qui s'approchent de trop près. Vos citoyens construisent les tours de la même façon que les autres bâtiments. Construisez-les là où vous pensez qu'elles sont nécessaires mais gardez à l'esprit que les tours construites près d'un hôtel de ville ou d'un capitole sont plus puissantes que celles construites en dehors de vos villes.



Tour de garde



Canon antiaérien

 **CONSEIL** : vos citoyens peuvent également construire des canons antiaériens (si disponibles) pour se défendre des attaques aériennes. Ces emplacements sont construits de la même manière que les tours.

Murs et portes

Les murs font partie des constructions de défense les plus anciennes. Des murs célèbres de Jéricho, construits vers 8000 avant Jésus-Christ, jusqu'au mur de Berlin à la fin du 20ème siècle, les murs sont construits pour protéger les villes ou pour restreindre l'accès à des zones importantes. Les portes permettaient aux défenseurs de laisser les amis et les alliés passer tout en gardant les ennemis à distance.

Vos citoyens peuvent construire des murs de toutes longueurs afin de garder les envahisseurs potentiels à distance. Les murs encaissent l'impact des projectiles (subissant des dégâts dans le processus), cependant beaucoup d'unités peuvent lancer des projectiles au-dessus des murs. Pour vous permettre (ainsi qu'à vos alliés) de passer l'enceinte des murs, des portes doivent être construites (vous n'avez pas besoin de citoyens pour cela). Déverrouillées, les portes s'ouvrent devant les forces alliées mais restent fermées à l'approche de l'ennemi. Des portes verrouillées ne laissent personne passer.

Forteresses

Une forteresse bien placée et disposant d'une garnison peut dominer la zone environnante. A la fin du 12ème siècle, le roi Richard Cœur de lion fit construire Château Gaillard dans les rochers surplombant la Seine, en Normandie. Une fois terminé, c'était le plus grand château de son temps. Sa situation géographique était idéale pour contrôler l'accès au fleuve. Cette forteresse massive tomba aux mains de Philippe II de France en 1204, mais seulement après un siège de 8 mois. Château Gaillard fut utilisé pendant quelques siècles et se visite encore aujourd'hui.



Les forteresses de Empire Earth sont des bâtiments fortifiés. Des unités terrestres y sont placées en garnison. Elles n'attaquent ni n'entraînent les unités mais fournissent un abri pour les soldats et/ou les citoyens qui vivent à l'intérieur. Les unités mises en garnison dans une forteresse ne sont pas comptabilisées dans votre limite de population (en fait, elles ne figurent pas sur la carte). Vous pouvez utiliser une unité et la retirer de la forteresse quand vous voulez. Mais votre civilisation doit pouvoir absorber cette augmentation de la population (c'est-à-dire que vous ne devez pas dépasser votre limite de population dans le mouvement). Si une forteresse qui dispose de garnisons est détruite, les unités à l'intérieur essaieront de s'enfuir juste avant qu'elle ne s'écroule. Si votre civilisation ne peut pas les accueillir, elles périssent dans le bâtiment.

 **REMARQUE** : les forteresses ont une capacité d'unités maximum (n'oubliez pas que certaines unités, comme la cavalerie, comptent pour deux). Lorsque vous sortez plusieurs troupes de la forteresse mais que vous approchez de votre limite de population, elles quittent la forteresse selon le principe "dernier arrivé, premier sorti".

Les avantages des bâtiments

Une ville organisée est source de bien plus d'avantages qu'une simple juxtaposition fortuite de bâtiments. En plus de fournir une meilleure défense contre l'ennemi, une ville bien organisée est plus à même de supporter les catastrophes, de résister aux conversions religieuses adverses et d'accroître les revenus de la civilisation dont elle fait partie. Cela est dû à l'aura bénéfique qui s'étend autour de certains bâtiments.

Plusieurs types de bâtiments dans Empire Earth ont une "zone d'effet", une sphère d'influence entourant le bâtiment, qui génère des avantages. Ces avantages peuvent être précieux pour les habitants de vos villes ou de vos villages. La zone d'effet apparaît sous la forme d'un cadre qui s'affiche autour du bâtiment lorsqu'il est sélectionné.

 **CONSEIL** : certaines technologies augmentent la portée de certains bâtiments et de leur zone d'effet. D'autres augmentent la faculté de soigner ou de réparer des unités de certains édifices. Consultez l'arbre des technologies pour plus d'informations.

Construire une ville

Moral

Le moral est une force qu'il ne faut pas sous-estimer. Lorsque le moral est bon, les troupes et les civils sont plus motivés pour faire leur devoir, même si les temps sont difficiles.

Hôtels de ville et capitoles

Souvent, les animaux défendent leur territoire avec âpreté : les humains ne sont pas différents. Un hôtel de ville augmente les capacités des défenseurs proches, leur donnant un niveau de résistance très élevé.

Par conséquent, les unités dans la zone d'effet d'un hôtel de ville peuvent se battre plus longtemps.

L'enthousiasme suscité par un hôtel de ville peut être magnifié si ce dernier est transformé en capitol. La puissance du moral qu'un hôtel de ville ou un capitol peut instiller dépend du nombre de maisons situées aux abords immédiats (voir ci-dessous).

Maisons

Les gens sont fortement motivés par la protection des communautés dont ils font partie. Chaque maison construite à l'intérieur de la zone d'effet d'un hôtel de ville ou d'un capitol augmente d'une unité le bonus de moral que fournit ce dernier, à concurrence du maximum que peuvent insuffler ces bâtiments (le bonus de moral maximum fourni par un capitol est supérieur à celui fourni par un hôtel de ville).



REMARQUE : deux bonus de moral ne peuvent s'additionner. Par exemple, si les zones d'effet de deux hôtels de ville se chevauchent, les unités situées au point d'intersection profitent du bonus le plus élevé et non de la somme des deux bonus. Cependant, les maisons construites à ce carrefour augmentent le bonus de moral des deux hôtels de villes.

Production économique

Les comptoirs, les hôtels de ville et les capitoles peuvent disposer de forces de travail civiles permanentes qui leur sont assignées (voir Organisation ci-dessous). Les citoyens attachés à ces bâtiments vont fournir une infrastructure économique. Cette infrastructure rend les citoyens qui déposent des ressources (pierre, or ou fer) dans le bâtiment peuplé plus productifs à chaque voyage. Pour dire les choses simplement, plus il y a de citoyens au travail dans un comptoir, un hôtel de ville ou un capitol, plus le bénéfice économique est grand. Un capitol, bâtiment qui emploie le plus de gens, fournit le bénéfice économique le plus élevé des trois bâtiments. Vous pouvez également peupler des greniers pour augmenter la production de vos fermes.

 **REMARQUE** : pour bénéficier du bonus économique, les bâtiments servant de dépôt doivent être à proximité du site qui produit la ressource. Sachez également que la collecte de ressources lors des tournois est plus rapide que dans une partie standard.

Protection

En plus des avantages que procurent les bâtiments civils, protégez vos villes et votre population en construisant d'autres types de bâtiments.

Temples : protection contre les calamités

En temps de crise, les gens ont toujours cherché refuge dans les temples. Le sentiment de sécurité fourni par ces lieux de culte est une source remarquable de force pour les victimes des catastrophes aussi bien naturelles qu'humaines. Les prophètes, profondément liés au monde spirituel, savent qu'ils ne peuvent faire fléchir cette irrésistible foi. Par conséquent, ils ne peuvent invoquer des catastrophes à proximité d'un temple.

Universités : protection contre les conversions

Les toutes premières universités étaient ancrées dans la tradition religieuse de l'époque, alors que les institutions modernes mettent l'accent sur la science. Les deux approches influencent grandement la foi de ceux qui assistent aux cours de l'université. Dans Empire Earth, les théologies rivales ne pourront pas trouver d'oreille complaisante à proximité de vos universités. Ainsi, les membres de votre civilisation (bâtiments inclus) à proximité d'une université ne peuvent être convertis par les prêtres ennemis.

Soigner et réparer

Hôpitaux

Les membres de votre civilisation apprécient la gratuité des soins. Toute personne souffrant d'une blessure ou de tout autre problème de santé peut recevoir des soins médicaux à l'hôpital. Avec un peu de temps, les patients sont remis d'aplomb. Vos hôpitaux peuvent même soigner les membres des civilisations alliées et les servants des machines militaires (mais pas les navires ni les avions).



Construire une ville

Docks et chantiers navals

Tous vos navires et ceux de vos alliés peuvent être réparés dans un dock ou un chantier naval. Les bateaux à proximité de ces deux structures sont réparés automatiquement quand cela est nécessaire.



REMARQUE : les aéroports permettent de réparer les avions mais seulement lorsqu'ils sont à l'intérieur du hangar. Les aéroports permettent également de réparer tous les hélicoptères à proximité.

Organiser un empire

L'idée d'expansion est implicite dans le concept d'empire. L'un des plus grands empires jamais fondés, l'Empire romain, ne fut au départ qu'une petite colonie sur le Tibre. Elle grandit pour finalement englober une immense partie du monde. Plus d'un millier d'années plus tard, l'Angleterre à son tour était à son apogée : les pays qu'elle avait conquis s'étendaient d'est en ouest au point que "le soleil ne se couchait jamais sur l'empire britannique", selon le dicton célèbre.

Comptoirs, hôtels de ville et capitales

Lorsque votre civilisation acquiert un nouveau territoire, il faut prendre le temps de réfléchir à son développement. Un minimum d'organisation est nécessaire. Choisissez avec soin l'endroit où vous allez établir vos nouveaux comptoirs, qui plus tard deviendront des hôtels de ville. Les comptoirs sont des bâtiments dans lesquels les ressources peuvent être déposées. Il faut donc les construire près des ressources : ces dernières n'en seront que mieux protégées.

Vous ne pouvez construire un hôtel de ville que si vous avez construit au préalable un comptoir. Pour améliorer votre comptoir en hôtel de ville, vous devez héberger dans vos comptoirs des citoyens qui deviennent alors le personnel permanent de l'hôtel de ville (ils n'apparaîtront plus dans votre limite de population). Lorsque vos comptoirs possèdent le personnel minimum requis, ils se transforment automatiquement en hôtels de ville.

De la même façon, vous pouvez transformer votre hôtel de ville en capitale. Vous aurez alors besoin de plus de personnel car le bâtiment est plus grand. Un hôtel de ville évolue automatiquement en capitale lorsqu'il dispose d'un nombre suffisant de fonctionnaires.

 **REFERENCE** : pour plus de détails sur les bonus que dispensent les comptoirs, les hôtels de ville et les capitoles, reportez-vous au paragraphe Production économique, ci-dessus, ou au chapitre XIII : Bâtiments.

Autres bâtiments urbains

Les comptoirs, ne possédant aucun moyen propre pour assurer leur défense, sont faibles et vulnérables. Même une ville bien établie peut subir des attaques. Au fur et à mesure que votre empire s'agrandit, pensez à protéger vos biens et vos intérêts. Les murs et les tours peuvent contribuer à arrêter des envahisseurs potentiels. Les tours construites près d'un hôtel de ville ou d'un capitol sont plus solides qu'en dehors des villes. D'autres bâtiments vous aideront à préserver le contrôle de vos territoires. C'est vous qui êtes aux commandes.





Renaissance (1300 – 1500)

L'étude du savoir ancien prit toute son ampleur en Europe à la Renaissance. La Renaissance a pour origine l'Italie et s'étendit au reste du continent, stimulant l'innovation technologique et de nouveaux modes de pensée. L'invention de l'imprimerie et des presses rendit possible la production de livres en série. L'analphabétisme recula, inaugurant une série de bouleversements dans la société.

Afin de se protéger contre les épidémies, comme la Peste noire qui tua au moins un quart de la population européenne au milieu du 14^{ème} siècle, les villes essayèrent d'améliorer leur situation sanitaire. Elles développèrent un réseau d'égouts et une voirie publique. De tels efforts n'avaient pas été consentis en Europe sur une si large échelle depuis l'époque romaine. L'institution de la mise en quarantaine suivit l'épisode de la peste afin de contrôler l'expansion des épidémies.

La poudre à canon, bien qu'inventée plus tôt, fut massivement utilisée à cette époque. Les toutes premières pièces d'artillerie et armes à feu, telles que la couleuvrine ou l'arquebuse, firent leur apparition sur le champ de bataille. Les enceintes des châteaux ne résistaient pas à ces nouvelles armes et devinrent inutiles. Cependant, les armes à poudre n'étaient pas vraiment sûres. Elles s'avéraient lentes à recharger et dangereuses à faire fonctionner. C'est pourquoi leur supériorité par rapport à des armes plus traditionnelles comme l'arc ne fut véritablement démontrée qu'au 16^{ème} siècle.

La poudre à canon trouva également sa place sur les navires. Le galion fut l'un des premiers navires à être équipé de canons latéraux en plus des pièces montées sur les ponts arrière et avant du bateau. Cela permit aux galions de transporter plus d'armes et par conséquent de disposer d'une puissance de feu plus importante. Les galions utilisaient également un gréement plus complet qui les rendaient plus rapides et plus manœuvrables que les navires précédents.

CHAPITRE VIII

LA GUERRE

La guerre, en tant que pratique formelle, existe depuis des milliers d'années. Les armes et les tactiques ont évolué au travers des siècles mais pas la raison primordiale qui pousse les hommes à se faire la guerre. Nous nous battons pour établir notre supériorité, pour décider quel clan, quel pays ou quelle civilisation va dominer les autres. Le combat, bien sûr, n'est pas la seule façon de régler de telles questions. Mais c'est certainement la méthode la plus utilisée par "l'homme civilisé".

Avancées militaires

Les armes et les guerriers ont évolué tout au long de l'Histoire de la guerre. Dans Empire Earth, le progrès militaire prend deux formes. Tout d'abord il s'agit des améliorations qui rendent l'arme ou le combattant plus efficaces. Un entraînement plus adapté, des exercices précis, un équipement régulièrement renouvelé, une meilleure qualité des matériaux, des coûts de fabrication moindres et les leçons apprises sur le champ de bataille ont contribué à modifier l'aspect de la guerre sans pour autant en affecter la nature. Le développement de l'armure avant les armes à feu fournit un excellent exemple d'amélioration progressive.

Les premières armures de cuir ou de toile matelassée protégeaient des coups portés par des armes émoussées mais offraient peu de résistance aux épées tranchantes. Pour pallier ce problème, de petites mailles de bronze se chevauchant furent cousues sur la toile. Le passage du bronze au fer et les nouvelles techniques de fusion et de moulure aboutirent à la création de la cotte de mailles. Constituée d'anneaux de métal entrecroisés, cette armure était longue à produire mais offrait une meilleure protection que l'armure de plaques contre des coups de lames tranchantes. Le fer eut également un impact sur la fabrication des épées et permit de les allonger tout en les rendant plus solides et plus tranchantes. Un coup d'estoc avec une fine lame de fer pouvait couper les anneaux d'une cotte. Les armures de plates résolurent le problème des coup d'estoc mais protéger les articulations avec des plaques de métal présentait quelques difficultés. Il fallut donc laisser des interstices dans l'armure afin de permettre à celui qui la portait de bouger. Un sous-vêtement en mailles remplissait généralement ces espaces mais le soldat restait vulnérable. L'évolution de l'armure traditionnelle atteignit son apogée au 14^{ème} siècle lorsque les joints articulés permettant la jonction des plates furent perfectionnés et que l'acier remplaça le fer.



Le second aspect des avancées militaires dans Empire Earth apparaît sous la forme de changements plus fondamentaux, ce que l'on pourrait appeler les "révolutions". De nouveaux genres de soldats, d'armes et d'équipements deviennent disponibles au fur et à mesure que votre civilisation avance d'une Ere à l'autre. D'autres, au contraire, se démodent et tombent finalement en désuétude. Vous pouvez améliorer les anciennes unités militaires et en développer de nouvelles.

L'armure traditionnelle disparut lorsque les armes à feu furent suffisamment perfectionnées et répandues. Pour arrêter les balles et les éclats, les armuriers durent concevoir des armures de plates si épaisses qu'elles devinrent trop lourdes pour être portées. Au tournant du 17ème siècle, les armures de plates complètes ne se voyaient plus que rarement sur les champs de bataille. Pour voir l'apparition de protections adéquates contre les balles et les éclats, il fallut attendre la révolution des matériaux synthétiques au 20ème siècle. L'invention de matériaux solides et pourtant légers tels que le nylon et le kevlar, rendit possible la fabrication de gilets pare-balles.

Améliorations

Chaque type d'unité militaire dans Empire Earth est défini par une série de caractéristiques. Les valeurs de ces caractéristiques déterminent grandement l'efficacité de l'unité en combat. Le tableau ci-dessous en donne une description.

CARACTERISTIQUE ICONE	DESCRIPTION DE LA CARACTERISTIQUE
	Points de vie La "santé" d'une unité : les dégâts qu'elle peut subir avant d'être tuée ou détruite.
	Attaque Les dégâts qu'une unité inflige lorsqu'elle attaque un adversaire
	Portée La distance à laquelle une unité est capable d'attaquer. La portée des unités de mêlée est de 1 et ne peut être améliorée.
	Vitesse La rapidité de mouvement d'une unité : plus la vitesse est grande, plus elle avance rapidement.
	Zone d'effet La portée de la zone d'effet pour certaines armes explosives.

La guerre



Choc

La protection dont dispose une unité contre les attaques d'épées, de massues et autres armes contondantes.



Perçante

Protection contre les attaques d'armes perçantes comme les épées et les lances.



Flèche

Protection contre les dégâts provoqués par des flèches.



Canon

La capacité d'une armure à arrêter les balles et les éclats.



Laser

La capacité d'une armure à dévier/absorber l'énergie d'un laser et de toute arme énergétique.



Temps de vol

Combien de temps un avion peut voler avant de devoir retourner à un aéroport pour s'approvisionner en carburant.



Capacité chargement

Le nombre maximum de troupes qu'un transport peut accueillir



Energie

L'énergie, spirituelle ou physique, dont peut disposer une unité pour des attaques spéciales (par exemple, Calamités ou Armes cybernétiques).

Améliorer les caractéristiques d'une unité augmente l'efficacité au combat de toutes les unités de même type. Par exemple, si vous améliorez la protection contre les armes de type choc d'un soldat armé d'une épée courte, tous vos soldats de ce type (y compris ceux que vous entraînez) bénéficient de l'amélioration. C'est comme équiper vos soldats équipés d'une épée avec une cote de mailles au lieu d'une armure de plaques. De plus, lorsque vous avez effectué une amélioration pour un type d'unité, elle est valable pour le type d'unité suivant (voir ci-dessous). Ainsi, lorsque vous améliorez vos soldats à épée courte en soldats à épée longue, ces derniers disposent également d'une meilleure protection contre les armes de type choc.

Les améliorations ont un prix, l'innovation prend du temps et représente une dépense de ressources. Les coûts d'une recherche varient (un texte d'aide vous en donne le montant). Toutes les caractéristiques ont une valeur maximale, vous ne pouvez donc pas les améliorer au-delà d'un certain point. L'armure de plates, après tout, ne peut pas dépasser une certaine épaisseur.

Les améliorations que vous apportez se font l'une après l'autre et vous ne pouvez pas effectuer plus de dix niveaux d'amélioration pour un type d'unité particulier (et pour les types d'unités améliorées dans sa lignée). Les améliorations apportées aux protections représentent 1 niveau d'amélioration chacune alors que les améliorations pour les autres caractéristiques en représentent 2. Donc, si vous améliorez les points de vie d'une unité une fois et la protection contre les armes de type choc une fois, le nombre total de niveaux d'amélioration effectués est de 3 sur le maximum de 10.



REFERENCE : vous trouverez plus d'informations sur les caractéristiques élémentaires des unités et la procédure pour les améliorer dans le chapitre IV.

Amélioration

Inévitablement, les troupes et les armes deviennent obsolètes au fur et à mesure que la science militaire progresse. Alors que des stratégies habiles et des conseils avisés peuvent permettre à des armées anciennes (sans parler de la marine et de l'aviation) de rester compétitives, un bon commandant garde toujours un œil sur différentes alternatives. Les améliorations militaires font partie de ces alternatives.

La guerre

Au fur et à mesure que votre civilisation avance au fil des Eres, de nouvelles unités deviennent disponibles. Dans la plupart des cas, ces nouvelles unités sont des améliorations des anciennes, c'est à dire qu'elles les remplacent. Vous pouvez améliorer un type d'unité en sélectionnant le bouton d'amélioration correspondant dans le bâtiment approprié. Par exemple, l'arquebusier est remplacée par le mousquetaire et lui-même par le grenadier. Lorsque vous effectuez une amélioration, toutes les vieilles unités sont remplacées par les nouvelles unités et vous pourrez alors entraîner de nouvelles unités. De surcroît, toutes les améliorations que vous aviez apportées aux anciennes unités sont reportées sur les nouvelles.



REFERENCE : l'Arbre des technologies vous indique la progression des améliorations de chaque type d'unité.

Combat

Le combat dans Empire Earth reflète le monde réel. Les batailles peuvent avoir lieu sur terre, sur mer et dans les airs. Le combat en lui-même repose sur les épaules des militaires, historiquement des hommes, qui utilisent un armement très varié. Sur le plan domestique, les citoyens travaillent pour soutenir l'effort de guerre (bien que souvent pris pour cible, les citoyens ne participent que rarement au combat).

Chaque type d'arme donne à l'utilisateur des bonus sur certains adversaires mais s'avère désavantagé face à d'autres types d'ennemis. Au Moyen Age, les armes telles que les piques avaient la longueur idéale pour affronter la cavalerie (certaines piques atteignaient les 6 mètres de long). Néanmoins, les piquiers étaient des cibles faciles pour les archers qui les arrosaient de flèches à distance. Le pour et le contre, à l'extrême, signifient que certains combattants sont complètement inefficaces contre tel adversaire. Un homme armé d'un fusil n'a à priori aucune chance d'abattre un bombardier B-2. En revanche, ce même bombardier peut réduire cet homme en miettes en larguant une bombe.



REFERENCE : consultez l'annexe C ou l'Arbre des technologies pour visualiser les comparatifs d'unités.



“Bataille de Bannockburn - 1314” par Mark Churms ©1994

Commander vos unités

Dans Empire Earth, vous commandez vos forces militaires en passant des ordres. Les unités militaires sont obstinées et continuent à effectuer la tâche que vous leur avez attribuée jusqu'à ce qu'elles meurent, que vous leur donniez une autre instruction ou, si vous aviez donné un ordre d'attaque, qu'elles n'aient plus d'ennemis à combattre. Lorsque les militaires n'ont pas d'ordre à suivre, ils attendent patiemment que vous leur en donniez.



REFERENCE : pour plus d'informations sur la manière de donner des ordres ainsi que sur la production, la sélection et le déplacement des unités, reportez-vous au chapitre IV.

Attaquer l'ennemi

Vous pouvez ordonner à vos forces d'attaquer n'importe quelle unité ou bâtiment ennemi, y compris les Merveilles et les murs. Si la cible est hors de portée, les unités attaquantes se déplacent pour être à bonne distance et pour commencer leur attaque. Vous pouvez donc, si vous le souhaitez, ordonner à un soldat d'attaquer une cible ennemie située à l'autre bout de la carte et il fera de son mieux pour obéir. De plus, les unités militaires essaieront d'attaquer tous les ennemis entrant dans leur champ de vision.

Les unités attaquées ripostent si elles le peuvent. Le résultat d'une bataille dépend de certains facteurs comme les forces et les faiblesses des combattants, le nombre d'unités impliquées, leur niveau de moral, etc. Si une cible bat en retraite, les unités attaquantes essaient de la poursuivre (à moins que vous n'avez modifié leur comportement).



CONSEIL : soyez attentif au cri d'alarme "Nous sommes attaqués". Lorsque vous l'entendez, cela signifie qu'une ou plusieurs de vos unités subissent une attaque. Un X se met alors à clignoter sur la Mini-carte vous indiquant l'endroit où le combat a lieu. Appuyez sur la barre d'espace pour passer en revue les dernières attaques dont vous avez été l'objet et pour recentrer à chaque fois la carte sur l'événement.



CONSEIL : vous pouvez ordonner à vos unités d'avancer tout en attaquant. Pour cela, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant avec le bouton droit de votre souris là où vous voulez que votre unité se rende. L'unité se déplace vers cette destination et attaque toute unité ennemie à portée se trouvant sur son chemin.

La guerre

Ordres spéciaux

Se déplacer et attaquer ne sont pas les seuls ordres que vous pouvez donner à vos forces militaires. Des ordres spéciaux vous permettent de contrôler vos soldats avec plus de précision et de leur attribuer des actions spécifiques.

ACTION BOUTON	ORDRE	DESCRIPTION
	Explorer	Demander aux unités d'explorer la carte. Les zones inexplorées ont la priorité.
	Patrouiller	Patrouiller autour d'une ville.
	Attaquer zone	Donner l'ordre à certains types d'unités comme l'artillerie d'attaquer une zone sur la carte plutôt qu'une cible en particulier.
	Comportement	Définir "les règles d'attaque" des unités.
	Formation	Attribuer une formation à un groupe d'unités.
	Stop	Ordonner aux unités de s'arrêter, peu importe ce qu'elles étaient en train de faire, même si elles étaient en mouvement.

Explorer

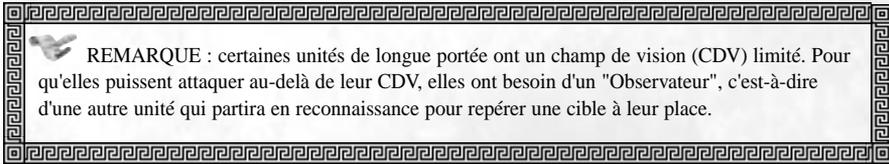
Les reconnaissances vous apportent de précieuses informations sur les positions des troupes ennemies et la localisation de ressources naturelles. Les unités envoyées en exploration effectuent des recherches dans les zones non explorées (représentées en noir sur la carte). Si toute la carte a été explorée, les unités vont explorer des zones dissimulées par le brouillard de guerre.

Patrouiller

Vous pouvez ordonner à vos unités terrestres (celles qui peuvent attaquer) d'effectuer une patrouille autour d'une ville. Les unités en patrouille se déplacent de bâtiment en bâtiment jusqu'à ce qu'elles soient tuées ou que vous leur donniez un nouvel ordre. Si une unité en patrouille attaque et tue un ennemi, elle reprend ensuite sa surveillance. Les patrouilles sont idéales pour assurer une bonne surveillance en ville.

Attaquer au sol

Certaines armes, certains navires et d'autres types d'unités peuvent attaquer une zone plutôt qu'une unité ou un bâtiment en particulier. Cette capacité permet de lancer une attaque au milieu d'un groupe d'unités ennemies en cours de dispersion qui infligera des dégâts à chacune d'elle.



Comportement

Vous pouvez prescrire à vos forces différentes attitudes face à l'ennemi. Ces comportements basiques définissent "les règles d'attaque" de vos unités. Par défaut, la plupart des unités ont un comportement "Agressif", mais certaines adoptent automatiquement une attitude différente.



Eclaireur – une unité ayant un comportement d'éclaireur n'attaque jamais à moins que vous ne lui ordonniez. Si elle est attaquée, elle battra en retraite. C'est un type de comportement destiné aux unités qui partent en mission de reconnaissance.



Défendre – les unités à qui vous avez ordonné de "défendre" une zone attaquent tous les ennemis qui s'approchent de trop près, mais elles ne bougeront pas pour passer à l'attaque ou poursuivre un ennemi. Les unités en défense ne battent jamais en retraite et tentent toujours une contre-attaque si elles le peuvent sans avoir à se déplacer. Ce type de comportement permet d'immobiliser vos forces pour la défense d'une zone en particulier.



Garder – les unités dont le comportement est de "garder" attaquent automatiquement les ennemis qui entrent dans leur Champ de vision. Lorsque l'ennemi est vaincu ou si l'ennemi quitte la zone initiale de contact, l'unité de garde retourne à sa position originale. Ce comportement permet de surveiller un endroit spécifique sur la carte.



Agressif – une unité au comportement agressif attaque automatiquement l'ennemi qui entre dans son champ de vision. Les unités agressives poursuivent leurs ennemis jusqu'à ce que l'un ou l'autre soit détruit ou jusqu'à ce que les unités ennemies sortent de leur champ de vision.

Formation

Les commandants savent comment former leurs troupes en lignes, en cercles et autres types de formations. Vous pouvez aussi ordonner à vos troupes de former des rangs en sélectionnant l'une des formations disponibles. Les unités se s'alignent pas immédiatement ; la formation est un ordre de stationnement qui indique aux unités comment se positionner à la fin de chaque mouvement. Vous pouvez également choisir la direction dans laquelle la formation s'orientera à l'issue d'un déplacement. (voir le chapitre IV pour plus d'informations).

Stop

Toutes les unités possèdent un bouton Stop. Il permet d'ordonner à une unité d'arrêter l'action en cours et d'attendre de nouveaux ordres. Par exemple, vous pouvez donner l'ordre à une unité d'arrêter son déplacement ou une attaque au sol. Cependant, la fonction "Stop" ne permet pas d'empêcher les troupes d'attaquer une cible ennemie.

La guerre

Forces terrestres

Les guerriers de la Préhistoire se battaient à pied et ils n'avaient que quelques armes à leur disposition. Avec le temps, l'armement se diversifia pour répondre aux besoins de la guerre. Les soldats utilisèrent aussi différents modes de transports pour atteindre les zones de combat. Certains furent plus efficaces que d'autres, ceux qui fonctionnaient bien durèrent longtemps. Le cheval, par exemple, fut utilisé pendant des centaines d'années. Les chevaux furent finalement remplacés au début du 20ème siècle par des véhicules motorisés comme les chars.

Les unités dans Empire Earth ont été soigneusement étudiées afin qu'elles soient à la fois prédatrices et proies. Chacune peut donc être combattue sur le champ de bataille par un autre type d'unité. Consultez les tableaux de comparaison entre unités dans l'Annexe C ou dans l'Arbre des technologies.



CONSEIL : contrôler les hauteurs est indispensable. Les unités situées sur une colline et tirant sur des ennemis en contrebas bénéficient d'un bonus d'attaque. Les unités situées au pied d'une hauteur, inversement, sont pénalisées.

Vaisseaux navals et combat en mer

Les premiers navires de guerre spécifiquement construits pour combattre apparurent sur le Nil en Egypte il y a quelques 5000 ans. Ces petits bateaux étaient constitués de roseaux liés ensemble et calfatés à la poix. Nous sommes alors loin des vaisseaux modernes tout en acier qui déplacent des dizaines de milliers de tonnes. Entre ces deux extrêmes, quelques navires comme le trirème et le galion, eurent beaucoup de succès. D'autres, comme le sous-marin, furent construits pour des missions spécifiques.

Il y a plusieurs catégories de bateaux dans Empire Earth : les vaisseaux de ligne, les frégates, les galères/galions, les transports, les croiseurs, les sous-marins d'attaque, les sous-marins nucléaires et les porte-avions. Des bateaux de pêche sont également disponibles. Les vaisseaux navals diffèrent des autres unités de façon importante, comme décrit ci-dessous.



REFERENCE : reportez-vous à l'Annexe C ou à l'Arbre des technologies pour les tableaux de comparaison entre unités.

Vaisseaux navals spéciaux

Trois catégories de vaisseaux navals méritent un complément d'informations : les transports, les sous-marins et les porte-avions.



“Orages de feu” par Mark Churms ©1998

Les transports navals

Les débarquements maritimes sont depuis longtemps un élément essentielle de la guerre. Lors de la guerre de Troie, les Grecs firent traverser la mer Egée leur armée pour attaquer Troie. D'après la légende, ils voulaient récupérer la femme du roi de Sparte, Hélène : “le visage qui fit prendre la mer à une centaine de bateaux”. L'un des assauts les plus célèbres fut le Débarquement de juin 1944, au cours duquel les alliés basés en Angleterre firent traverser la Manche à plus de 150 000 hommes, sans compter les chars et autres véhicules.

Dans Empire Earth, les navires de transport servent à déplacer des troupes par voie de mer. Chaque transport a une capacité maximale qui indique le nombre de troupes qu'il peut transporter en une seule fois (n'oubliez pas que certaines unités, comme la cavalerie, prennent plus d'un emplacement à bord du transport).



CONSEIL : pour savoir quelle est la cargaison d'un transport, sélectionnez le transport et regardez dans la fenêtre Chargement en bas à gauche de l'écran.

Les sous-marins

Les sous-marins font partie des armes les plus furtives du monde. Ils traversent silencieusement les fonds marins et frappent sans avertissement des navires et autres cibles sans qu'on soupçonne leur présence. Les sous-marins de la guerre froide pouvaient rester en plongée pendant des mois. En fait, leurs déploiements en mer étaient limités par les réserves qu'ils pouvaient emporter.

La guerre

Dans Empire Earth, les sous-marins sont produits sur les chantiers navals et ne fonctionnent que sous l'eau. Les sous-marins d'attaque peuvent attaquer des navires ou d'autres sous-marins. Les sous-marins à propulsion nucléaire lancent des missiles balistiques conventionnels (non-nucléaires) sur des cibles terrestres. Ces deux types de sous-marins sont à l'abri d'une attaque provenant de la plupart des unités de surface, mais sont vulnérables face aux Frégates et à l'hélicoptère de lutte anti-sous-marine Sea King.



CONSEIL : les tours peuvent attaquer les sous-marins, construisez-en pour protéger vos côtes contre les navires de surface et les sous-marins qui s'approcheraient de trop près.

Les porte-avions

L'une des armes les plus puissantes que possédaient les flottes militaires du 20ème siècle était sans conteste le porte-avions. Les tous premiers porte-avions étaient des navires reconvertis, auxquels était ajoutée une large plate-forme en guise de piste. Avec la Seconde guerre mondiale, ils s'avèrent indispensables, faisant gagner des batailles décisives dans le Pacifique. Le premier porte-avions nucléaire, l'Enterprise, fut construit par les Etats-Unis en 1960.

Dans Empire Earth, les porte-avions sont essentiellement des aéroports flottants. Ils transportent des chasseurs/bombardiers spéciaux qui sont assemblés et réparés à bord, pouvant attaquer des unités aériennes et terrestres ainsi que des navires. Comme les aéroports, un porte-avions peut entretenir un certain nombre d'avions, qui doivent régulièrement revenir sur le porte-avions pour s'approvisionner en carburant et en munitions et être réparés (si nécessaire). Contrairement aux aéroports, les porte-avions sont mobiles et peuvent naviguer dans les eaux ennemies. Les porte-avions sont construits dans les chantiers navals.



CONSEIL : les porte-avions sont vulnérables face aux torpilles des sous-marins, il est donc recommandé d'avoir des frégates et/ou des hélicoptères Sea King à proximité pour les protéger.

 **REMARQUE** : les avions produits sur un porte-avions ont fait l'objet d'une fabrication spéciale et doivent retourner au porte-avions après un vol. Ils ne peuvent pas atterrir sur un aéroport. Consultez le chapitre sur les avions et les combats aériens pour plus d'informations à ce sujet.

Réparer un navire

Les navires endommagés sont réparés par des techniciens expérimentés. Tout navire doit se rendre dans un dock ou un chantier naval pour être automatiquement réparé. Les technologies Batardeau, Cale sèche et Scaphandriers, accessibles à différentes époques dans les universités, augmentent les capacités de réparation des docks et du chantier naval.

Avions et combat aérien

Le 20ème siècle vit la naissance et l'évolution éclair de l'aviation qui libéra à tout jamais le combat de ses liens terrestres. Des flottes aériennes virent le jour dont le but était de prendre le contrôle des cieux au-dessus du champ de bataille afin d'assurer la victoire de l'armée au sol.

L'aviation dans Empire Earth comprend les hélicoptères et les avions, lesquels sont divisés en bombardiers et en deux types de chasseurs. Ces catégories et les différences entre les avions et d'autres types d'unités sont décrites dans les chapitres suivants.

 **REFERENCE** : pour plus d'informations, consultez les tableaux de comparaison entre unités dans l'Annexe C ou l'Arbre des technologies.

 **CONSEIL** : construisez des canons antiaériens (AA) pour vous défendre contre les attaques aériennes. Il y a deux façons d'obtenir des canons AA. Vos citoyens peuvent construire des canons fixes, qui fonctionnent comme les tours mais ne tirent que sur des unités aériennes. Vous pouvez aussi construire des véhicules AA dans les usines de chars.

Les différents types d'avions

Les chasseurs

Les chasseurs de la première GM, alors des biplans ou des triplans à hélice, sont devenus des jets supersoniques de haute technologie. A l'origine utilisés uniquement pour des missions de reconnaissance, les avions participèrent rapidement aux combats. Au début, les pilotes se tiraient dessus avec des pistolets, puis les avions furent équipés de mitrailleurs. Les jets de la fin du 20ème siècle furent pourvus d'une variété de missiles guidés. A la fin du 21ème siècle, les lasers avaient remplacé la plupart des armes à projectiles.

Il y a beaucoup de chasseurs disponibles dans Empire Earth, divisés en deux catégories basiques : les avions de supériorité aérienne (appelés plus simplement "Chasseurs") et les chasseurs/bombardiers. Les avions de supériorité aérienne sont efficaces contre tous les types d'avions mais ils ne peuvent pas attaquer de cible terrestre. Les chasseurs/bombardiers peuvent attaquer des cibles terrestres et des navires de surfaces mais ils sont moins efficaces contre d'autres types d'avions que les appareils de supériorité aérienne. Les deux catégories de chasseurs doivent éviter les canons antiaériens (AA), les croiseurs et les missiles sol-air.



Bombardiers

Les bombardiers ont également beaucoup évolué au fil des années. Initialement limités à des missions rapprochées, les bombardiers sont devenus de véritables armes stratégiques capables de toucher des cibles loin derrière les lignes ennemies. De plus, le bombardement massif a fait place aux frappes chirurgicales qui permettent de viser un bâtiment ou un véhicule particulier. Depuis la seconde GM, certains bombardiers transportent l'arme nucléaire.

Dans Empire Earth, les bombardiers sont idéaux pour attaquer des cibles terrestres fixes (par exemple, les bâtiments). Ils peuvent aussi alourdir les pertes sur un champ de bataille par des zones d'effet importantes. Vous pouvez également utiliser des bombardiers atomiques. Bien que coûteux et vulnérables, ces avions larguent des bombes atomiques dévastatrices.

Hélicoptères

Bien que Léonard de Vinci en ait fait quelques croquis, les hélicoptères ne furent fabriqués que 500 ans plus tard, dans la seconde moitié du 20ème siècle. Ils furent initialement utilisés pour le transport, mais devinrent des appareils équipés d'armes sophistiquées destinées à des utilisations variées (destruction de chars ou de sous-marins).

Il y a plusieurs catégories d'hélicoptères dans Empire Earth. L'hélicoptère de combat est efficace contre les soldats alors que les hélicoptères antichar (AC) sont redoutables contre les blindés. Le Sea King et un hélicoptère anti-sous-marin, spécialisé dans le repérage et la destruction des sous-marins. Contrairement aux avions, les hélicoptères ne sont pas obligés de revenir sur un aéroport précis pour se ravitailler en carburant. Ils peuvent se poser sur n'importe quel aéroport allié pour être réparés.

Hélicoptères de transport

Dans Empire Earth, en plus des hélicoptères de combat, vous pouvez également construire des hélicoptères de transport. Ils ont la même fonction que les navires de transport, sauf qu'ils peuvent aller n'importe où sur la carte par voie aérienne et qu'ils peuvent déposer leurs passagers sur n'importe quel type de terrain (sauf les falaises).



REMARQUE : les hélicoptères Sea King peuvent être construits et réparés dans un aéroport ou un chantier naval. Il n'y a qu'un seul point de ralliement pour les bombardiers et pour les hélicoptères par aéroport.

Autonomie



Les avions transportent une quantité limitée de carburant. Ils doivent retourner à un aéroport pour se ravitailler en carburant et en munitions. L'autonomie de vol est une caractéristique que vous pouvez améliorer et qui définit le temps qu'un avion peut rester en vol avant qu'il ne soit obligé de retourner à l'aéroport. Prenons l'exemple d'un chasseur F-15 qui vole jusqu'à son point de destination et qui attaque un groupe de bombardiers. Lorsqu'il commence à manquer de carburant, il cesse son attaque et retourne directement à sa base, c'est-à-dire l'aéroport d'où il a décollé. Il ne peut pas changer de direction ou attaquer une autre cible jusqu'à ce qu'il soit ravitaillé en carburant et munitions. Si l'aéroport d'un avion est détruit alors qu'il est en vol, il cherchera un autre aéroport disposant de place à proximité. S'il ne peut trouver un autre aéroport, l'avion finit par être à court de carburant et s'écrase.

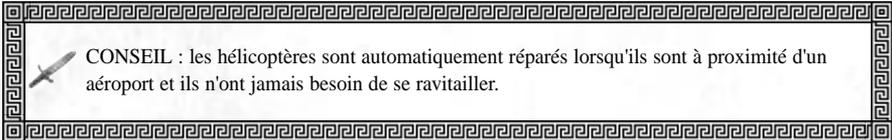


CONSEIL : si vous définissez une cible qui dépasse le rayon d'action d'un avion, il volera aussi loin qu'il pourra puis il retournera à son aéroport dès qu'il manquera de carburant. Si cela arrive, essayez d'améliorer le temps de vol et/ou la vitesse de l'avion.

Ravitailer et réparer les avions

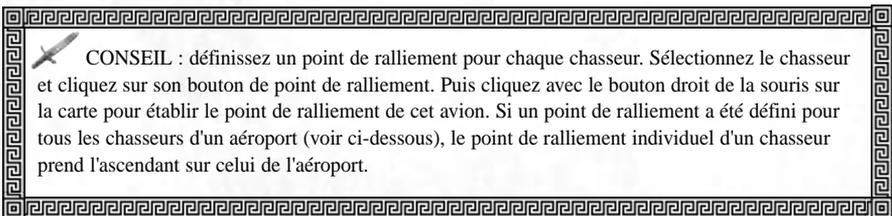
Les avions retournent automatiquement à leur aéroport d'origine lorsqu'ils manquent de carburant et de munitions (comme le précise leur autonomie de vol). Les avions décollent et atterrissent les uns après les autres. Lorsque plusieurs avions arrivent en même temps sur un aéroport, ils ont l'autorisation d'atterrir suivant leur ordre d'arrivée.

Les avions sont automatiquement ravitaillés et réparés (si nécessaire) lorsqu'ils sont dans le hangar de l'aéroport. Le temps de réparation d'un avion dépend des dégâts subis. Un avion ne repart pas tant qu'il n'est pas complètement réparé. Un aéroport peut contenir jusqu'à 15 avions. S'il est détruit, tous les avions qu'il contenait sont détruits.



Contrôler un avion

Les chasseurs et les bombardiers peuvent être contrôlés de deux façons : individuellement ou collectivement, à l'aide du centre de contrôle aérien de leur aéroport d'origine. Pour donner des ordres à un avion en vol, sélectionnez-le et émettez votre ordre, comme pour toute unité d'Empire Earth. Vous pouvez ordonner à un avion de se déplacer, d'attaquer ou de stopper son action et de voler en cercle. Pour faire atterrir des avions sur un aéroport spécifique, sélectionnez-les et cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'aéroport (n'oubliez pas qu'un aéroport ne peut accepter plus de 15 avions).



Dans l'aéroport, les avions peuvent avoir des objectifs sous la forme de points de ralliement, qui ordonnent aux avions de se rendre sur des lieux spécifiques jusqu'à ce qu'on leur ordonne de faire autre chose. Lorsque vous définissez un point de ralliement, les avions décollent, se rendent au point de ralliement (s'ils ont suffisamment d'autonomie), lancent une attaque (s'il y a quelque chose à attaquer) puis retournent à l'aéroport pour recommencer le même cycle. Vous pouvez définir un point de ralliement différent pour les chasseurs, les bombardiers et les bombardiers atomiques, chacun disposant d'un bouton d'action séparé. Pour définir un point de ralliement pour tous les avions en même temps, sélectionnez l'aéroport et cliquez avec le bouton droit de la souris sur la cible. Vous pouvez également annuler tous les ordres pour effacer tous les points de ralliement.



Point de ralliement
chasseur



Point de ralliement
bombardier



Point de ralliement bomb.
atomique

 **CONSEIL :** vous pouvez faire décoller en urgence un avion en stationnement dans un aéroport en sélectionnant l'aéroport puis en cliquant sur l'avion de votre choix dans la zone d'affichage Unité/Chargement. Cet avion décolle immédiatement (si la piste est libre) et il tourne au-dessus de l'aéroport à la recherche d'ennemis. Lorsque son temps de vol est épuisé, il atterrit et attend de nouveaux ordres.

Avions inactifs

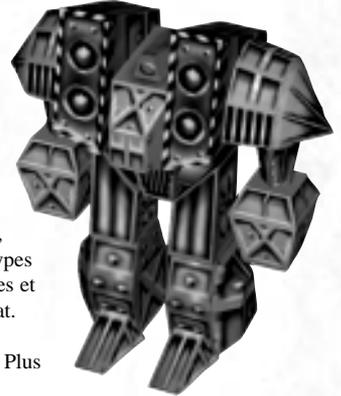
Pour affiner votre contrôle sur vos forces aériennes, sélectionnez les avions inactifs en utilisant des raccourcis clavier. Les avions inactifs n'ont pas d'ordre en cours et sont soit en vol (avec une autonomie suffisante) soit dans un aéroport (et ils ne sont pas en cours de réparation). Contrairement aux citoyens inactifs, lorsque vous sélectionnez un avion inactif, l'écran ne se centre pas sur lui. Mais le portrait et les caractéristiques de l'avion apparaissent dans la zone d'informations des unités, en bas à gauche de l'écran. Pour sélectionner un avion inactif, appuyez sur l'une des touches suivantes :

Touche	Fonction
Q	Sélectionner bombardier atomique inactif le plus proche
B	Sélectionner bombardier inactif le plus proche
D	Sélectionner chasseur/bombardier inactif le plus proche
F	Sélectionner chasseur inactif le plus proche

Vous pouvez donner un ordre à l'avion sélectionné. Par exemple, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un ennemi pour que l'avion l'attaque (l'avion doit avoir suffisamment d'autonomie). Pour sélectionner plusieurs avions, maintenez la touche Maj enfoncée tout en appuyant sur la touche de raccourci appropriée. Cela vous permet d'ajouter des avions à votre groupe et de donner un ordre à tous les avions sélectionnés en une seule fois.

Les cybers

L'intelligence artificielle ou I.A. est née grâce à la micropuce en silicone, mais celle-ci limita également ses progrès. Les ordinateurs quantiques, avec leurs capacités de traitement parallèle massives, révolutionnèrent le monde numérique. A l'avant-garde de la recherche sur l'IA, on trouvait à cette époque des laboratoires dépendant de programmes militaires secrets. L'objectif commun de ces laboratoires était de concevoir et de construire des systèmes d'armement qui seraient complètement autonomes, ne nécessitant aucune intervention ou supervision humaine pour mener à bien leurs missions. Au milieu du 21ème siècle, après des dizaines d'années de recherche qui donnèrent la vie à de nombreux systèmes automatisés efficaces mais pas vraiment intelligents, le premier véritable "cyber" entra en production en Europe. Sous le nom de code Cyclope, il fut conçu pour contrer l'infanterie ennemie.



Votre civilisation peut produire deux types de cybers. Les cybers de combat, suivant les modèles de combat traditionnels, sont conçus pour vaincre des types d'ennemis spécifiques. Ces cybers sont produits dans les usines cybernétiques et utilisent des armes conventionnelles. Pandora est un type de cyber de combat.

Le deuxième type de cyber remplit différents rôles sur le champ de bataille. Plus connus sous le nom d'ultra-cybers, ce sont les machines de combat les plus perfectionnées jamais créées.

 **REFERENCE** : consultez les tableaux de comparaison entre unités dans l'Annexe C ou dans l'Arbre des technologies.

Les ultra-cybers

Les ultra-cybers sont produits dans les laboratoires cybernétiques. Ils utilisent des armes secrètes qui font d'eux de formidables adversaires. La plupart de ces armes réclament une énergie phénoménale et doivent être rechargée entre deux utilisations. Pour optimiser l'efficacité des ultra-cybers sur le champ de bataille, il faut les intégrer à un groupe plus large. Plusieurs types d'ultra-cybers sont disponibles.

Apollon

L'Apollon fut conçu pour tenir un rôle auxiliaire. Placé derrière les lignes, l'Apollon utilise tous ses accessoires pour fournir au groupe un support offensif et défensif.



Bouclier de diffraction – Ce bouclier réduit les dommages subis par l'unité.

Le bouclier de diffraction est un bouclier de protection qui peut être projeté autour d'une unité. Le bouclier détourne partiellement les tirs ennemis et réduit d'autant les dégâts subis par l'unité protégée.

- **Réparer** – Répare les autres cybers.

L'une des premières fonctions des nano machines fut la réparation des systèmes endommagés. Puisque les réparations s'effectuaient au niveau atomique, les objets pouvaient retrouver un état proche du neuf. Déployées sur le champ de bataille, les nano machines se superposaient à un rayon de particules basse énergie qui déposaient les minuscules machines là où elles étaient nécessaires.

- **Canon à ion** – Les unités dans sa zone d'effet subissent plus de dégâts.

L'Apollon peut tirer une boule d'énergie hautement concentrée, qui ionise temporairement la zone autour du point d'impact. Les cibles prises dans ce puissant champ électrique voient leurs propriétés électriques (systèmes nerveux ou électroniques) altérés, ce qui les rend plus vulnérables.

Furies

Conçues pour la démolition, les Furies sont des prédateurs munis d'une arme spéciale explosive.

- **Autodestruction** – explose sur ordre ou si touché, infligeant des dégâts de zone massifs.

Une minuscule quantité d'antimatière est contenue dans le cyber, logée dans les champs électriques et magnétiques. Lorsque le cyber est détruit, ces champs disparaissent, libérant l'antimatière, qui vient immédiatement en contact avec la matière normale et disparaît dans une explosion titanesque.

Hadès

L'Hadès est le cyber le plus sophistiqué que l'on puisse produire. C'est un maître du temps et de l'espace, capable d'un grand pouvoir sur le résultat d'une bataille.

- **Saut temporel** – Envoie une unité dans le futur en quelques minutes.

L'Hadès a la capacité d'ouvrir un trou de ver à travers l'espace-temps et d'envoyer une cible dans le futur. La cible disparaît du monde pour ne réapparaître que quelques instants plus tard.

- **Téléporter** – Permet à l'Hadès de se téléporter dans un endroit différent. Le processus coûte quelques points de vie.

La téléportation est liée au voyage dans le temps : elle implique l'ouverture d'un tunnel au travers de la trame espace-temps. Lorsqu'il se téléporte, l'Hadès quitte notre univers physique et réapparaît dans un nouveau lieu. En fait, le cyber ouvre un trou de ver qui relie un point espace-temps à un autre et emprunte tout simplement ce passage pour atteindre le côté opposé. Mais la tension nécessaire pour maintenir et traverser le trou de ver infligent des dommages au cyber Hadès.

- **Nano virus** – Un méchant virus informatique.

Le Nano virus est un programme qui s'attaque au logiciel de contrôle du cyber. De plus, de microscopiques nano machines rongent la structure physique du cyber. Le résultat final est un ensemble d'erreurs fatales suivies d'une destruction complète du cyber. Le virus peut également se propager aux cybers adjacents, amis ou ennemis.

La guerre

Poséidon

En plus d'être Cyber amphibie (comme le cyber Hypérior), le Poséidon peut assimiler les cybers ennemis. Le Poséidon possède une arme offensive et défensive.

Assimiler – Convertit d'autres cybers.

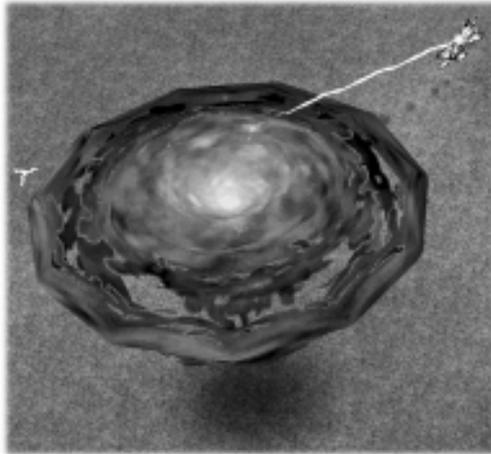
Une attaque d'assimilation réécrit le programme de contrôle du cyber affecté, tout en changeant simultanément les protocoles de communication utilisés pour établir un lien avec le cyber. La procédure prend un peu de temps mais, en fin de compte, le cyber piraté rejoint vos rangs.

Tempest

Le Tempest est un puissant ultra-cyber équipé de deux armes de haute technologie : l'une pour les cibles groupées, l'autre pour les cibles aériennes.

Le Résonateur – Cause des dégâts proportionnels à la force d'attaque des unités comprises dans la zone d'effet.

Toute chose vibre à une fréquence spécifique. Une résonance se crée lorsqu'un objet se met à vibrer à sa fréquence naturelle et cela peut détruire l'objet à l'instar de la chanteuse qui brise un verre avec sa voix. Le Résonant s'adapte aux fréquences énergétiques inhérentes aux armes de sa cible et/ou aux cellules d'énergie, les faisant résonner, les saturant, avant l'explosion finale.



● **Tempête antimatière** – Un orage dévastateur affectant les unités aériennes.

Cette arme crée un vortex d'énergie qui génère une quantité d'antimatière, petite mais mortelle. L'antimatière entre instantanément en collision avec la matière et causes des milliers de minuscules explosions localisées. Des éclairs tourbillonnants d'énergie produits par ces explosions se massent sur la coque de l'avion, qui subit des dégâts significatifs. De plus, en variant la pression environnante, l'orage peut être déplacé.

Soigner et réparer les unités

Une guerre fait toujours des victimes. Lors de combats réels, les soldats peuvent être gravement atteints et ne jamais complètement guérir. Dans Empire Earth, vous pouvez guérir totalement une unité, mais pas la ressusciter. Il y a plusieurs moyens pour soigner ou réparer vos unités militaires. Les hôpitaux réparent automatiquement les unités proches ; les docks et les chantiers navals réparent les navires qu'ils hébergent. Les aéroports réparent les avions (dans les hangars) et les hélicoptères (à l'extérieur). Les héros stratèges augmentent l'endurance des troupes sous leur commandement et les infirmières soignent les blessures derrière les lignes ainsi que sur le champ de bataille.

 REMARQUE : lorsque des unités sont soignées, un effet graphique l'indique.



Ere des empires



Ere des empires (1500 – 1700 AD)

L'apparition de navires capables de naviguer tout autour du monde donna naissance à l'Ere des empires. Des canons de bronze, chargés par la gueule, firent leur apparition tandis que les nations maritimes se battaient pour l'acquisition de riches territoires. Des gros navires de guerre furent construits, tels le Henry Grâce à Dieu, commandé par Henry VIII et nommé comme lui, qui embarquait plus de 150 grands canons et des armes plus légères.

L'armement léger faisait également des progrès. Les mousquets à silex étaient plus rapides à charger et moins chers à produire que leurs prédécesseurs à mèche. Les armes à feu gagnaient en précision et sonnèrent le glas des archers. Mais c'est l'introduction de la baïonnette, notamment le modèle placé sous le canon adopté par les Français en 1688, qui mit définitivement fin à l'usage des armes blanches telles que l'épée et la hallebarde. Avec ce développement, le passage de l'époque médiévale à la guerre moderne s'effectuait.

Des changements majeurs s'opéraient également en science. La révolution scientifique suivait son cours et son parachèvement fut l'établissement de la méthode scientifique, qui mettait l'accent sur l'analyse des données empiriques et les expériences reproductibles. Galilée, défenseur de cette méthode, utilisa une nouvelle invention nommée télescope et donna les premières preuves que la Terre n'était pas le centre de l'univers. Parmi les grandes découvertes du 17^{ème} siècle figure l'invention du calcul grâce auquel Isaac Newton parvint à prouver sa loi de la dynamique des mouvements.

Cependant, la Réforme protestante s'affrontait à l'Eglise catholique. L'Eglise répliqua en établissant une inquisition, qui jugea notamment le cas de Galilée, et en envoyant des missionnaires de par le monde pour évangéliser et contrer l'expansion protestante.

CHAPTRE IX

ALLIANCES

Les alliances politiques ont toujours aidé à maintenir l'équilibre entre les différentes puissances. Souvent, un ennemi commun peut constituer un lien entre les nations aussi fort qu'un héritage commun, tout particulièrement si la guerre est imminente. Le dialogue direct entre nations a servi à la fois à faire et à défaire des alliances, ainsi qu'à établir des limites que les ennemis sont mis au défi de franchir. Lorsqu'ils sont honorés, les cadeaux sous forme de tributs servent également à se gagner des amis, à apaiser ses ennemis ou même à acheter des faveurs.

Alliés et ennemis

Au 5ème siècle avant Jésus-Christ, les cités-états grecques s'allièrent temporairement pour vaincre le puissant empire perse. Suite à la victoire décisive d'Athènes à la bataille de Marathon en 490 avant JC, une alliance grecque fut formée pour repousser une contre-attaque perse. Les membres principaux de l'alliance étaient Athènes, qui avait le contrôle de la marine grecque, et Sparte qui commandait les forces terrestres des deux cités-états. Dix ans après Marathon, les Perses menés par Xerxès I s'attaquèrent à nouveau à elles. Une résistance héroïque aux Thermopyles et la victoire dans le détroit de Salamine puis à Platée mirent les Perses en déroute.

Les relations diplomatiques

Dans les parties sur carte aléatoire d'Empire Earth, vous pouvez choisir vos alliés avant que la partie ne commence en optant pour votre équipe. Les membres d'une même équipe sont alliés dès le début de la partie. Si vous ne sélectionnez pas l'option Verrouiller équipes, vous êtes libre de changer vos alliances diplomatiques quand vous le souhaitez. Mais faites attention, car les autres joueurs peuvent faire de même.

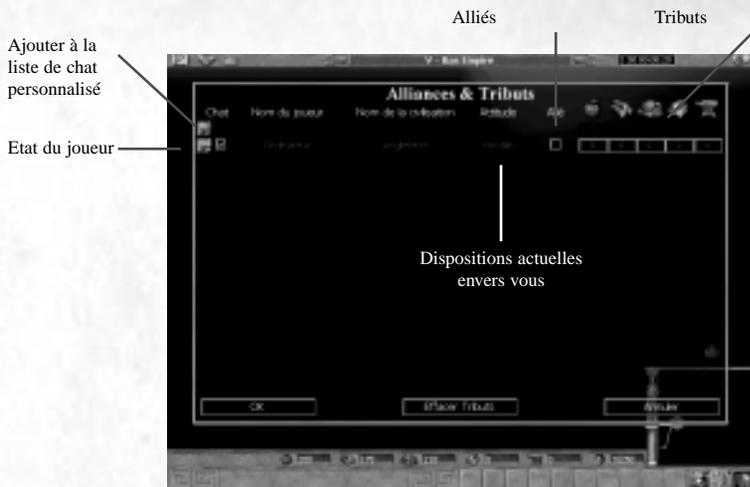
Les alliés ne peuvent pas s'attaquer les uns les autres. Si vous êtes allié avec une civilisation qui manifeste de l'hostilité envers vous, vos troupes attaquées par les forces de cette civilisation ne pourront riposter, même pas pour se défendre. Pour changer cela, vous devez mettre un terme à votre alliance avec cette civilisation. Lorsqu'une civilisation change ses alliances diplomatiques vis à vis d'une autre civilisation, un message est envoyé à tous les joueurs de la partie pour les informer du changement.



L'écran Alliances & Tributs permet de changer ses alliances et de négocier des tributs (comme expliqué ultérieurement dans ce chapitre).

Cliquez sur le bouton Alliances & Tributs pour accéder à l'écran correspondant. Toutes les civilisations présentes dans la partie s'affichent alors, en commençant par la vôtre, ainsi que l'état des relations entretenues par votre civilisation avec les autres, qu'elles soient amicales ou hostiles.

Pour modifier vos alliances, il vous suffit de cliquer sur la case Allié de la civilisation en question. Si cette case est cochée, vous considérez cette civilisation comme votre alliée. Si vous enlevez la coche, cette civilisation devient votre ennemie. Tout changement d'alliance diplomatique effectué à l'écran ne prend effet que lorsque vous cliquez sur le bouton OK.



Ecran Alliances & Tributs

Tributs

Vous pouvez payer un tribut à d'autres joueurs dans Empire Earth, quelles que soient vos motivations. Pour envoyer des ressources à une autre civilisation, amie ou ennemie, affichez l'écran Alliances & Tributs en cliquant sur le bouton homonyme. Ici, chaque civilisation dispose de plusieurs boutons tribut. Cliquez sur les boutons appropriés (types de ressources et quantités que vous souhaitez offrir). Pour augmenter la valeur, cliquez avec le bouton gauche, pour diminuer la valeur, cliquez avec le bouton droit de la souris.

Vous pouvez transférer toutes les ressources que vous souhaitez par incréments de 100 à la civilisation de votre choix. Pour remettre tous les montants des tributs à zéro, cliquez sur le bouton Effacer tributs. Cliquez sur le bouton OK pour envoyer les tributs et sortir de l'écran. Des frais de transaction sont automatiquement appliqués à chaque tribut et un message récapitulatif qui a versé et qui a reçu chaque tribut est également envoyé systématiquement à chaque joueur de la partie.

 **CONSEIL :** les frais de transaction sont calculés par rapport à la quantité de ressources offerte en tribut. Ils peuvent être diminués dès l'Ere du Bas empire si vous lancez la recherche "Droit commercial" à l'université.

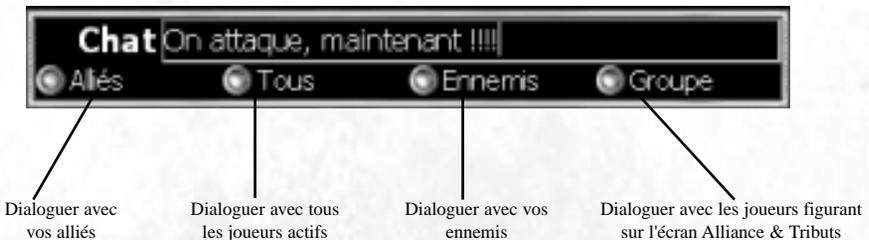
Communication

Une communication de haut niveau entre nations est un outil de grande utilité. Les efforts diplomatiques de l'Allemagne juste avant la Première guerre mondiale permit l'établissement d'un traité secret avec l'empire ottoman (aujourd'hui la Turquie). Le traité engageait les Turcs ottomans à entrer en guerre aux côtés de l'Allemagne si cette dernière, par obligation envers l'empire austro-hongrois, devait déclarer la guerre à la Russie. Les Turcs cherchaient des alliés contre la Russie, les deux camps avaient donc tout à gagner de cet accord. Lorsque l'Allemagne suivit l'empire austro-hongrois et déclara la guerre à la Russie en août 1914, l'empire ottoman s'engagea à ses côtés.

La diplomatie allemande n'eut cependant pas tous les succès escomptés ultérieurement. En 1916, le président Woodrow Wilson eut beaucoup de difficultés à convaincre les Américains que les Etats-Unis devaient renoncer à leur neutralité pour intervenir dans la guerre, de l'autre côté de l'Atlantique. Même lorsque l'Allemagne annonça qu'elle reprenait une guerre sous-marine sans restriction en janvier 1917, les Américains étaient encore hostiles à l'idée d'intervenir dans ce qu'ils considéraient être un conflit européen. Ce qui changea radicalement leur attitude fut la publication de la Lettre de Zimmermann.

La lettre était en fait un message codé télégraphié par Arthur Zimmermann, le nouveau secrétaire aux affaires étrangères de l'Allemagne, au président mexicain Venustiano Carranza. Zimmermann demandait au Mexique de s'allier avec l'Allemagne si les Etats-Unis entraient en guerre. Si les Etats-Unis étaient vaincus, concluait le message, le Mexique pourrait envisager de récupérer le Texas, le Nouveau Mexique et l'Arizona. Mais les Britanniques interceptèrent et décryptèrent le message puis le remirent au président Wilson qui le fit publier dans les principaux journaux américains le 1er mars. Le sentiment public changea virtuellement en une nuit et le 6 avril 1917, le Congrès américain déclarait officiellement la guerre à l'Allemagne.

Dialoguer avec d'autres joueurs



Vous pouvez communiquer avec d'autres joueurs lors d'une partie multijoueur et leur envoyer des messages afin de combiner des stratégies ensemble, d'intimider vos rivaux, etc. Cliquez sur le bouton Chat ou appuyez sur la touche Entrée du clavier pour faire apparaître la fenêtre de discussion (la partie ne se met pas en pause lorsque vous discutez). Tapez votre message dans la fenêtre de discussion et sélectionnez votre destinataire : alliés, tous, ennemis, ou personnalisé (voir ci-dessous). Pour envoyer le message aux destinataires sélectionnés, appuyez sur Entrée. Pour annuler un message avant de l'envoyer, cliquez n'importe où à l'extérieur de la fenêtre de discussion.

 **CONSEIL** : dans la fenêtre de discussion, vous pouvez couper un morceau de texte avec les touches Maj-Suppr et coller le texte avec les touches Maj-Inser.

Tous les messages que vous recevez ou que vous envoyez s'affichent en haut à gauche de l'écran de jeu. Les messages sont toujours attribués au joueur qui les envoie, grâce à un code de couleur, et précisent les destinataires : "(Alliés)", "(Ennemis)", "(Personnalisé)" ou rien si le message est adressé à tous. Faites attention à ce que vos messages ne tombent pas entre de mauvaises mains, ce qui pourrait avoir des conséquences fâcheuses.

 **CONSEIL** : les marqueurs peuvent être utilisés pour coordonner des attaques avec vos alliés ou comme signal de détresse. Cliquez sur le bouton Marqueur, au-dessous de la Mini-carte, puis cliquez sur la carte principale ou sur la Mini-carte là où vous voulez activer le marqueur. Les marqueurs apparaissent avec un son distinctif sur les Mini-cartes de vos alliés. Vous pouvez aussi utiliser des marqueurs pour demander de l'aide aux alliés contrôlés par l'ordinateur, qui enverront des troupes à l'endroit marqué s'ils ont des troupes disponibles.

Chat personnalisé

Si vous voulez envoyer un message à des joueurs en particulier, vous devez tout d'abord choisir les joueurs. Cliquez sur le bouton Alliances & Tributs pour afficher l'écran Alliances & Tributs. Puis sélectionnez les joueurs à qui vous voulez envoyer votre message en cliquant sur les cases Chat appropriées (ou cliquez pour enlever la coche). Pour revenir à la partie, cliquez sur OK puis cliquez sur le bouton Chat (ou appuyez sur Entrée). Dans la fenêtre de discussion, cliquez sur le bouton Personnalisé puis tapez et envoyez votre message. Le bouton Personnalisé sait à quels joueurs vous faites référence, donc vous n'avez pas à définir ce paramètre à chaque fois. Mais vous pouvez évidemment sélectionner d'autres joueurs.

 **REMARQUE** : par défaut, vos alliés sont sélectionnés pour le Chat personnalisé. Donc si vous ne modifiez pas les joueurs destinataires de vos messages, Personnalisé envoie vos messages à vos alliés.

 **REFERENCE** : à côté de chaque case Chat, vous trouverez une indication sur l'état des joueurs (connecté, déconnecté, vaincu, etc.). L'état des joueurs est expliqué dans le chapitre IV.



PREHISTOIRE		AGE DU CUIVRE			AGE SOMBRE		
500 000 a.v.JC	50 000 a.v.JC	5000 a.v.JC	2000 a.v.JC	500 a.v.JC	0	900 a.p.JC	
AGE DE PIERRE		AGE DU BRONZE			MOYEN AGE		

Ere industrielle (1700 – 1900 AD)

Parmi les conséquences de la Révolution scientifique, notons le changement d'attitude des gens à propos de la technologie. Une confiance accrue se développa dans la capacité de la science à résoudre tous les problèmes. C'est cette foi, davantage que les résultats de la science à proprement parler, qui permit la Révolution industrielle.

La vapeur fut l'épine dorsale de la Révolution industrielle. Les moteurs à vapeur trouvèrent un emploi dans de nombreux domaines, des usines aux mines en passant par la marine. Dans les usines, la production en série et les pièces remplaçables firent leurs débuts, ce qui permit de rendre la production plus rapide et moins coûteuse. Les armes à feu furent au nombre des premiers produits à bénéficier de ces méthodes de production de masse. De nombreuses modifications de conception améliorèrent par ailleurs la qualité des fusils : le chargement latéral, les barilletts et les percuteurs furent standardisés pendant cette période.

La civilisation fut également marquée par de multiples progrès scientifiques. En médecine, la théorie microbienne eut un impact fort. La pasteurisation et les antiseptiques, capables de tuer les micro-organismes, contribuèrent à doubler l'espérance de vie en l'espace de 150 ans. La théorie de l'évolution, présentée par Darwin, et les travaux de Gregor Mendel sur l'hérédité et la génétique proposèrent une nouvelle manière de comprendre la diversité de la vie sur Terre.

L'électricité, curiosité scientifique au début, trouva ses premières applications pratiques au cours de l'Ere industrielle. Après l'invention des premières batteries et des premiers générateurs, la puissance électrique permit d'accomplir les tâches les plus variées. Le moteur électrique fut développé pour convertir l'énergie électrique en énergie mécanique. Le télégraphe, suivi de près par le téléphone, révolutionna les communications. Des lampadaires à ampoules incandescentes finirent par remplacer les réverbères à gaz.

CHAPITRE X

RELIGION

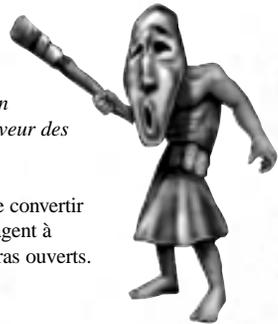
De toutes les pratiques humaines, la religion est certainement l'une des plus conséquentes. La foi est une puissante stimulation personnelle. A l'échelle des individus, des liens très forts se forment souvent entre les gens qui partagent un héritage religieux, alors que des différends dans ce même domaine peut mener à une franche animosité, voire à des massacres. Dans la plupart des religions, les croyants recherchent des lieux saints et des maîtres spirituels afin de trouver l'inspiration, voyant en eux un lien tangible entre le naturel et le surnaturel.

Les prêtres

L'importance de chefs spirituels dans les civilisations du passé et du présent est indéniable. Les gens voient traditionnellement en eux des intermédiaires entre la terre et les cieux, entre l'humanité et la cité de Dieu. Dans certaines cultures, il était normal de croire que les hommes et les femmes touchés par la sainteté avaient des capacités et des pouvoirs spéciaux.

Mais l'évangile d'une civilisation était parfois l'hérésie d'une autre. Propager des idées religieuses auprès d'étrangers était potentiellement une activité dangereuse. Les premiers chrétiens de l'Empire romain furent régulièrement persécutés pour leurs croyances et leurs pratiques "mystérieuses". A la fin du 1er siècle, le christianisme représentait même un crime capital. Les chrétiens qui ne renonçaient pas à leurs croyances en faveur des dieux romains étaient mis à mort.

Les chefs spirituels dans Empire Earth sont les prêtres. Ils ont le pouvoir de convertir les ennemis à leur foi. Mais les prêtres doivent être prudents lorsqu'ils voyagent à l'étranger car ceux qui ne partagent pas leur foi ne les accueilleront pas à bras ouverts.



 **CONSEIL :** vous pouvez améliorer l'impact de vos prêtres et de vos prophètes en faisant des recherches au temple sur divers sujets religieux.

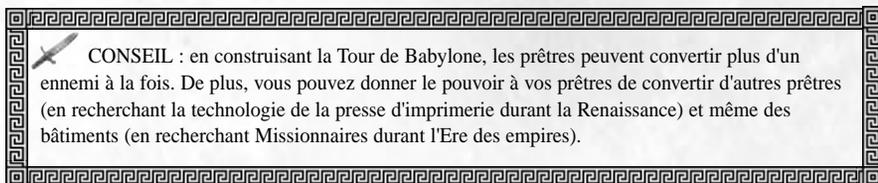
Conversion

Ce fut la tâche des missionnaires et autres figures religieuses de prêcher leur foi auprès des non-croyants dans le but de les illuminer. Parfois, leurs mots touchaient ceux qui les écoutaient et cette révélation changeait leur existence. En adoptant une nouvelle foi, les convertis commençaient une nouvelle vie.

Après la Réforme qui eut lieu au 16ème siècle, les missionnaires protestants s'attachèrent à propager leurs idées dans l'Europe à prédominance catholique. L'Eglise catholique envoya ses propres missionnaires regagner les régions où le protestantisme avait pris racine, tout en continuant à exporter ses croyances vers de nouvelles terres où la chrétienté n'avait encore jamais pénétré.

Dans Empire Earth, vous pouvez ordonner à vos prêtres d'aller prêcher leur foi auprès des "infidèles" d'une civilisation rivale. Orateurs talentueux, les prêtres sont capables de convertir n'importe quel individu si le temps leur est laissé. Après avoir été convaincus de leurs errements, les convertis rejoignent votre civilisation sans condition. Même les servants des machines de guerre sont susceptibles de les écouter. D'autres, comme les équipages des navires et des avions, sont trop éloignés pour entendre et ne peuvent donc pas être influencés. Le prêche est un exercice fatigant. Les prêtres doivent se reposer après chaque conversion réussie.

La présence d'une université protège les citoyens proches d'une conversion.



Prophètes

Certains personnages religieux ont des liens encore plus profonds avec le monde spirituel que les prêtres. Appelés prophètes, ces individus ne sont pas seulement en liaison avec le royaume des âmes, ils sont aussi capables de communiquer directement avec leurs dieux.

Les prophètes sont des figures religieuses très puissantes dans Empire Earth. Ils ont la capacité de s'adresser aux cieux et de déchaîner de terribles calamités sur leurs ennemis. Les prophètes sont rares comparés aux prêtres. Par conséquent, chaque prophète représente une portion plus grande de votre limite de population qu'un prêtre



Calamités

Jadis, les gens croyaient que les catastrophes telles que les tremblements de terre et les éruptions volcaniques étaient causées par des esprits en colère ou par l'ire des dieux. Certains, au 14ème siècle, virent dans la Peste Noire une punition divine. D'autres se tournèrent vers des formes de mysticisme différentes afin de se protéger de cette terrible maladie.

De nombreuses catastrophes ont accablé l'humanité et prédire quand elles frapperont s'avèrent difficile. La meilleure chose pour une société est de se préparer à affronter un désastre avant qu'il ne frappe.

Tempête de feu



Cible : n'importe quel bâtiment, mur, tour ou navire
Effet : endommage les bâtiments et les navires. Peut se propager aux structures adjacentes.

Le feu est l'un des éléments dont l'humanité se sert depuis des temps anciens mais qu'il n'a jamais véritablement domestiqué. Maîtrisé, il constitue une véritable arme. Libéré de toute entrave, il a un potentiel dévastateur non négligeable, particulièrement lorsque le vent vient nourrir les flammes.

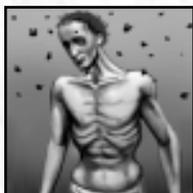
Tremblement de terre



Cible : terre
Effet : endommage les bâtiments et autres structures

Rien n'est plus terrible que de sentir le sol trembler sous ses pieds. Les tremblements de terre ne sont pas rares le long des lignes de faille, mais théoriquement ils peuvent se déclencher n'importe où. Les tremblements de terre sont parfois si violents qu'ils détruisent tout ce qui pouvait exister à la surface.

Malaria



Cible : unités terrestres (groupes), excepté les cybers
Effet : la santé des individus infectés se dégrade (mais ils ne meurent pas)

La malaria est un vieux fléau des humains et des animaux, particulièrement pour ceux qui vivent dans les régions tropicales. Les moustiques servent de porteur d'un hôte à un autre. Les symptômes incluent la fièvre, un affaiblissement et des frissons. Hippocrate, le fameux chirurgien grec, décrit et classa les fièvres de type malaria au 5ème siècle avant Jésus-Christ.

Ouragan



Target: Water
Effect: Damages ships with lightning

Les ouragans ou cyclones tropicaux font partie des forces les plus destructrices de la nature étant donné leur puissance, leur taille et leur rythme de déplacement. Les vents, qui généralement dépassent les 160 Km/h, sont aggravés par une pluie torrentielle et par la foudre. Les ouragans se forment toujours au-dessus de l'eau.

 **CONSEIL :** vous pouvez déplacer un ouragan où vous le désirez (sauf sur les terres). Faites-les passer sur les flottes ennemies pour occasionner le maximum de destruction.

Volcan



Cible : terre ou eau

Effet : crée un volcan qui envoie des boules de feu

Bien des gens vivent à l'ombre des volcans, mais c'est qu'il peut s'écouler des générations entre deux éruptions. Après une longue période de sommeil, l'éruption du Vésuve, en Italie, détruisit en 79 les villes de Pompéi, de Stabiae, d'Herculanum et d'autres encore. Les fouilles montrent que les gens qui vivaient là furent pris complètement par surprise. De temps à autre, de nouveaux volcans semblent surgir des entrailles de la terre. Les Iles Hawaï se sont formées de cette manière.

Peste



Cible : unités terrestres sauf cyber

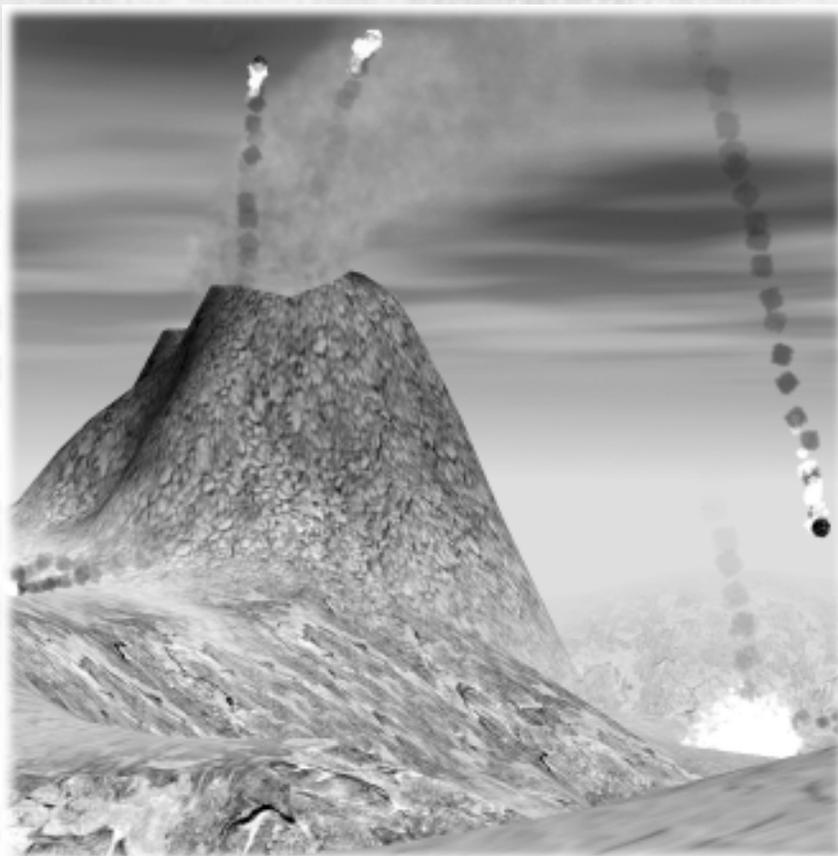
Effet : tue lentement les unités infectées et peut se répandre

La peste est une redoutable infection bactérienne, très contagieuse et mortelle. L'épidémie de peste la plus tragique de l'Histoire fut la Peste Noire qui ravagea l'Europe au milieu du 14ème siècle. Elle détruisit des villages entiers, tuant selon les estimations jusqu'au quart de la population européenne de l'époque, soit environ 25 millions de personnes.

Invoquer des calamités

Certaines traditions religieuses ont tenté de capter l'attention des dieux ou des esprits par des offrandes, des sacrifices, des invocations ou d'autres rituels. Les Grecs et les premiers Romains pratiquaient les sacrifices d'animaux et les prières pour obtenir, parfois même forcer, les faveurs des dieux. Les malédictions étaient également utilisées. Il s'agissait souvent de laisser une pierre gravée sur un lieu sacré. En Egypte, on a trouvé des représentations de danses de la pluie sur des tombes datant d'au moins trois millénaires avant JC.

Les prophètes de votre civilisation, grâce à leurs liens approfondis avec le monde surnaturel, peuvent s'attirer les grâces des dieux et invoquer les calamités décrites ci-dessus. Pour invoquer une calamité, vous avez besoin de temps, d'une grande concentration et du pouvoir de la foi. Lorsqu'un prophète a amassé suffisamment de puissance, il n'a plus qu'à sélectionner la calamité de son choix et à choisir une cible pour la colère de son dieu. Lorsque la calamité frappe, les ennemis comme les amis sont touchés (à moins qu'ils ne soient protégés par un temple). Les prophètes doivent donc choisir leur cible avec soin.



Protection contre les calamités

En dépit de leurs liens surnaturels, ou peut-être pour cette raison, les prophètes ne peuvent pas profaner un temple, quelle qu'en soit la divinité. Un temple et la terre sacrée qui l'entoure sont protégés contre les effets des calamités. Toute civilisation dotée d'un peu de prévoyance et d'organisation peut donc se prémunir contre les effets désastreux des calamités en construisant des temples dans les zones qu'elle veut protéger.

Temples

Les lieux consacrés à la prière ont une importance réelle pour les peuples religieux. Alexandre le Grand, lorsqu'il mata la révolte de la cité grecque de Thèbes en 335 avant JC, rasa tous les bâtiments sauf les temples (et la maison du célèbre poète Pindare) car il savait la signification de ces bâtiments pour la population. Au contraire, en 70, les Romains détruisirent le second temple de Jérusalem, ce qui mit fin à quatre ans de rébellion juive. Cet acte de profanation reste dans les mémoires aujourd'hui encore. Le vestige du temple, le mur ouest, connu aussi sous le nom de Mur des lamentations, reste un lieu de prière et de pèlerinage pour les Juifs.

Les premiers lieux de culte établis apparurent lorsque les peuplades nomades se sédentarisèrent. Les bâtiments et même le sol sur lequel ils étaient bâtis étaient considérés comme sacrés : c'étaient des sanctuaires contre les maux du monde mortel.

Dans Empire Earth, les temples sont utilisés pour entraîner les prêtres et les prophètes, ainsi que pour améliorer leurs caractéristiques. De plus, la sphère d'influence émanant du temple protège contre les calamités. Vous trouverez plus d'informations sur les temples dans les chapitres VII et XIII.





Ere atomique (1900-2000)

La Grande guerre

La Grande guerre fut le premier conflit véritablement mondial. Les nations partirent au combat en 1914 convaincues qu'ils ne dureraient que quelques mois et que la victoire ne pouvait leur échapper. Avant que la lutte ne prenne fin en 1918, plus de 8 millions de soldats étaient morts et le visage de la guerre lui-même avait profondément changé.

De nouveaux navires de guerre, faits d'acier et pesant des milliers de tonnes, commencèrent à patrouiller sur les océans du globe, capables de s'affronter à des miles de distance. Sous l'eau, des U-boat silencieux dévastaient les flottes de surface. Dans les airs, l'aviation faisait ses débuts. Grâce au mitraillage synchronisé, les armes montées sur les appareils pouvaient tirer entre les pales du moteur. Cela permettait aux aviateurs de foncer dans la direction de leur cible et de tirer avec beaucoup plus de précision. Des aviateurs expérimentés commencèrent à garder la trace des avions qu'ils avaient abattus : les as du combat aérien étaient nés. Grand as de la Grande guerre, Manfred von Richthofen, le fameux Baron rouge, remporta la palme avec 80 victoires.

Les combats terrestres avaient dégénéré en guerre de tranchée dès 1915, l'artillerie et les mitrailleuses renforçant encore cette impasse. Sur le front ouest, en 1915 seulement, des centaines de milliers de vies furent sacrifiées de part et d'autre pour des gains territoriaux infimes. Pour mettre fin à cette situation, les têtes pensantes développèrent de nouvelles stratégies et de nouvelles tactiques. Une de ces idées, promise à un bel avenir, était celle du char. En novembre 1917, 474 chars anglais réussirent une percée momentanée mais spectaculaire dans les rangs allemands à la bataille de Cambrai. Mais de tels exploits ne parvinrent pas à changer significativement le cours de la guerre. C'est l'entrée en guerre des Etats-Unis, économiquement puis militairement, qui fit pencher la balance et mena à l'Armistice de 1918.

CHAPITRE XI

LES HÉROS

L'historien anglais du 19^{ème} siècle Thomas Carlyle a écrit : "l'histoire du monde se résume à la biographie des grands hommes". Chaque culture a ses héros, ces hommes et ces femmes dont les actions et les talents ont conduit leur peuple à la grandeur. Mais les héros sont plus que la somme de leurs exploits, que leur "biographie". Ils sont des symboles importants de leurs civilisations respectives, ils sont souvent idolâtrés comme des dieux.

Les actes héroïques

Les héros individuels sont des hommes d'action, célèbres pour avoir su profiter de circonstances exceptionnelles. Hannibal, le célèbre général carthaginois, reste dans les mémoires pour avoir vaillamment traversé les Alpes et pour avoir porté les combats sur le sol romain. Elisabeth 1^{ère} eut la chance, en un sens, de monter sur le trône d'Angleterre à une époque de domination masculine. Elle dirigea son pays d'une main experte et mena l'Angleterre vers l'un des sommets de gloire de sa longue Histoire. Les exploits de Napoléon sont légendaires, mais il n'aurait pas accompli une telle destinée s'il était resté dans sa Corse natale. Ces personnages avaient de l'ambition, mais aussi les talents et l'énergie nécessaires pour laisser leur marque dans l'Histoire.

Guerriers et stratèges

De nombreuses figures historiques sont devenues des héros. Parmi ces personnages, beaucoup furent des chefs de guerre, d'autres des hommes d'Etat ou des politiciens. Certains furent les deux. Tous inspiraient le respect et l'obéissance, subjuguant leur entourage par leur courage, leur charisme et leur confiance en eux.



Les héros de Empire Earth sont divisés en deux classes : les guerriers et les stratèges. Dans une perspective historique, les guerriers s'exposèrent souvent, dirigeant leurs troupes ou prenant même part aux combats. Ils maîtrisaient la tactique et remportèrent des victoires militaires importantes. Les stratèges, au contraire, avaient des objectifs plus vastes, souvent politiques, et tendirent vers leur but grâce à des stratégies à plus vaste portée. Certains commandèrent leurs troupes sur les champs de bataille, mais d'autres restèrent à l'arrière, commandant leurs forces depuis les lignes arrière en fonction de leurs visées générales.

Ere	Guerriers	Stratègess
Age du cuivre (3)	Gilgamesh	Sargon d' Akkad
Age du bronze (4)	Hannibal	Alexandre le Grand
Bas empire (5)	Julius César	Charlemagne
Moyen Age (6)	Richard Cœur de Lion	Guillaume le Conquérant
Renaissance (7)	Henry V	Isabelle
Ere des empires (8)	Oliver Cromwell	Elizabeth I
Ere industrielle (9)	Napoléon	Otto von Bismarck
Ere atomique-Grande guerre (10)	Manfred von Richthofen	Givan DeVerran
Ere atomique-Deuxième GM (11)	Travis Shackelford	Erwin Rommel
Ere atomique-Moderne (12)	Dennis St. Albans	RW Bresden
Ere numérique (13)	Sergei Molotov	Alexi Septimus
Nano Age (14)	Molotov (Cyborg)	Molly Ryan

La capacité de commandement, qui comprend l'aptitude à entraîner l'adhésion, est la plus grande arme du héros. Les troupes dirigées par un héros sont capables de dépasser leurs propres limites d'endurance au combat : elles se battent plus longtemps qu'en temps normal. En conséquence, une armée dirigée par un héros possède un avantage sur la même troupe livrée à des chefs ordinaires.

Dans Empire Earth, les guerriers et les stratèges commandent de manière différente. Les guerriers sont forts et courageux, ils conduisent souvent les troupes par l'exemple. Leur style de commandement stimule le moral des hommes qui les entourent, ils sont donc plus efficaces sur la ligne de front. Le moral donne de l'endurance aux troupes et elles deviennent plus difficiles à éliminer pour l'ennemi.

Les stratèges peuvent stimuler leurs troupes de plus loin et obtiennent de meilleurs résultats lorsqu'ils évitent d'être personnellement impliqués dans les combats. Leur style de commandement insuffle la confiance en soi. En effet, ces héros restaurent la vitalité de leurs troupes et leur donnent plus de constance au combat. Les stratèges peuvent également démoraliser les ennemis avec leur cri de guerre. En l'entendant, les adversaires flanchent, perdent leur esprit combatif et sont plus faciles à éliminer.



REMARQUE : les héros peuvent influencer les seules forces terrestres (à l'exception des cybers, qui sont sensibles au cri de guerre mais à aucune autre caractéristique héroïque). Les bonus de moral ne peuvent pas s'ajouter : les troupes à portée de deux héros guerriers, ou d'un héros guerrier et d'un hôtel de ville/capitole, ne bénéficient que d'un seul bonus de moral. De même, le bonus de restauration d'un stratège et les soins d'un hôpital ne sont pas cumulatifs, mais les hôpitaux peuvent tout guérir.

Produire un héros

Dans l'Histoire, prédire la venue d'un héros confinait à l'impossible. Dans Empire Earth, votre civilisation a la possibilité de produire des héros à volonté dans un hôtel de ville ou un capitol. Vous pouvez produire autant de héros que vos ressources vous le permettent. Il peut s'agir du même héros. Vous pouvez profiter de quatre Napoléon, si vous le voulez.

Améliorations

De même qu'un soldat combat mieux avec une meilleure épée, un héros peut s'améliorer avec un équipement supérieur. Vous pouvez améliorer ses Points de vie, sa capacité d'attaque ou sa rapidité, comme pour toutes les unités.

Les héros ne sont pas seulement une collection de caractéristiques, ils sont également le produit de leur temps. On peut difficilement imaginer Jules César hors de la Rome antique ou Rommel sans les chars de la Seconde guerre mondiale. La plupart des figures héroïques se distinguent par leur capacité à tirer le meilleur parti des conditions historiques.

Les héros que vous pouvez produire dans Empire Earth sont également des produits de leur époque. Chaque Ere (à partir de l'Age du cuivre) possède ses héros spécifiques. Lorsque vous passez à l'Ere suivante, vous avez accès à de nouveaux héros plus adaptés à la nouvelle époque. Chaque héros successif, guerrier ou stratège, est mieux équipé pour faire face aux conflits de son temps. Vous améliorez les héros de la même façon que les autres unités, dans le bâtiment qui les produit (en l'occurrence les hôtels de ville ou les capitales).



Le roi Henry V d'Angleterre © Archive Photos



REFERENCE : pour plus d'informations sur les améliorations d'unités, veuillez voir le chapitre IV.

Héros

Gilgamesh



Ere : Age du cuivre
Type: guerrier

Gilgamesh devint roi de la cité d'Uruk au cours du 3^{ème} millénaire avant JC. Les légendes concernant ce grand guerrier sont peut-être les premiers témoignages écrits du génie poétique et épique. La version la plus complète de l'histoire de Gilgamesh fut inscrite sur 12 tablettes d'argile en écriture cunéiforme selon l'ancien langage akkadien. Bien qu'il soit impossible de savoir exactement la part de vérité dans cet écrit, on le considère généralement comme un des hauts faits de l'ancienne Mésopotamie.

Dans les légendes, Gilgamesh est décrit comme un guerrier habile qui commence par combattre l'homme sauvage créé par les dieux, Enkidu, avant de devenir son ami. Ensemble, ils parviennent à tuer le monstre Huwawa, gardien de la forêt, et le puissant "taureau céleste" envoyé par la déesse Ishtar pour tuer Gilgamesh qui l'a dédaignée. Enkidu tombe soudainement malade et décède, puni par les dieux pour avoir aidé Gilgamesh à tuer le taureau. Attristé et vulnérable, Gilgamesh cherche Utnapishtim, dont on chuchote qu'il connaît le secret de la vie éternelle. Mais, bien qu'il ait appris le secret, Gilgamesh finit par défaillir. Son désir d'immortalité ne sera pas exaucé.

Sargon d'Akkad



Ere : Age du cuivre
Type: stratège

La légende dit que Sargon eut des débuts modestes et que c'est à la seule force de ses mérites qu'il devint le maître de la Mésopotamie du sud. Il parlait akkadien, un langage sémitique qui remplaça le sumérien des premiers dirigeants. Le nom Akkad vient d'Agade, la capitale fondée par Sargon au alentours de 2300 avant JC.

Sargon était rompu à l'art de la guerre. Il conquiert d'abord les Etats-cités sumériens et les contrôla tout au long de son règne. Sargon étendit son empire sur la Syrie, l'Anatolie et une partie de l'Iran actuel. Il encouragea le commerce et fit d'Agade un centre commercial d'importance. Sargon régna pendant plus de 50 ans, établissant la dynastie akkadienne, qui survécut 100 ans après sa mort. Sargon obtint de tels succès que les Mésopotamiens, plus tard, écrivirent des épopées sur sa vie. Ils le considéraient comme le fondateur de leur science militaire. On le considère aujourd'hui comme le premier grand bâtisseur d'empire

Hannibal



Ere : Age de bronze
Type: guerrier

Le grand général carthaginois Hamilcar Barca avait emmené son fils avec lui en Espagne aux alentours de 237 avant JC. Après la défaite face aux Romains qui mit fin à la Première guerre punique, le jeune Hannibal apprit à détester les Romains. Hamilcar mourut au combat en 228 avant JC et son successeur, Hasdrubal, donna à Hannibal son premier commandement. Hannibal s'en sortit brillamment et prit la direction de l'armée lorsque Hasdrubal fut assassiné en 221 avant JC. Hannibal consolida les positions carthaginoises en Espagne et il mit à sac la ville de Saguntum. Rome, alliée à Saguntum, protesta officiellement auprès de Carthage et exigea qu'Hannibal lui soit livré. Carthage refusa et la Seconde guerre punique commença.

Au printemps de 218 avant JC, Hannibal lança sa fameuse marche à travers la Gaule, traversa les Alpes et entra en Italie quelques 5 mois plus tard. L'armée d'Hannibal obtint de nombreuses victoires en Italie, s'assura des alliances locales et s'approcha dangereusement près de Rome. Mais les Romains se mirent à harceler les troupes d'Hannibal sans chercher l'affrontement direct. Ils optèrent pour l'envoi de légions en Espagne et en Afrique du nord. Les effectifs d'Hannibal fondirent et, en 203 avant JC, il quitta l'Italie avec les restes de son armée pour défendre Carthage.

En une ultime tentative, Hannibal lança une attaque qui se traduisit par sa seule défaite, à la bataille de Zama. Carthage perdit la Seconde guerre punique et Hannibal préféra se suicider que d'être capturé par les Romains.

Alexandre le Grand



Ere : Age de bronze
Type: stratège

Alexandre, fils de Philippe II de Macédoine, naquit en 356 avant JC. Adolescent, il fut éduqué par nul autre qu'Aristote, le fameux savant et philosophe grec. Alexandre fit des prouesses militaires dès son plus jeune âge et, après l'assassinat de son père, monta sur le trône avec le soutien plein et entier de son armée. Il fit exécuter immédiatement les assassins présumés de son père et commença à affermir son contrôle sur les Balkans..

Alexandre devint l'un des plus grands généraux de tous les temps, célèbre pour son aptitude au commandement et son utilisation combinée de la phalange, de la cavalerie et des machines de siège. Il conquit la Perse et marcha jusqu'à l'Inde, volant de victoire en victoire. Il conquiert également l'Egypte et fonda de nombreuses cités, qu'il nommait toutes Alexandrie, dans les différentes régions de son éphémère empire.

Alors qu'il consolidait ses conquêtes sur Babylone, Alexandre mourut des fièvres à l'âge de 33 ans. Son empire, sans sa forte personnalité, se scinda rapidement en petits royaumes. Néanmoins, Alexandre avait réussi à répandre la culture grecque sur tout l'ancien monde. Son héritage allait influencer la culture occidentale à venir.

Jules César



Ere : Bas empire
Type : guerrier

Jules César était un homme ambitieux. Après quelques essais politiques de jeunesse, il finit par devenir l'un des trois consuls romains du premier triumvirat, avec Crassus et Pompée. Peu après, il reçut le commandement des forces romaines en Gaule. Pendant les années suivantes, César conquiert le reste de la Gaule et, en 50 avant JC, la domination romaine sur ces contrées était solidement établie. La campagne gauloise fit de César un personnage politique de premier plan, menaçant le pouvoir de Pompée (Crassus était mort au combat en 53 avant JC). Les tensions politiques qui s'ensuivirent déclenchèrent une guerre civile. Les troupes de César vainquirent Pompée et, en 47 avant JC, il fut nommé dictateur.

A cette époque, César parvint à établir le calendrier julien, à étendre la citoyenneté romaine à de nombreux étrangers et aida même à reconstruire les cités des anciens ennemis Carthage et Corinthe. Mais il était devenu trop puissant pour le sénat romain, dont certains membres avaient été désignés par César lui-même. En 44 avant JC, il fut assassiné par un groupe de conspirateurs dans l'enceinte du sénat de Rome.

Charlemagne



Ere : Bas empire
Type : stratège

Charlemagne devint le maître unique du royaume franc en 771, après la mort de son jeune frère Carloman. La première période du règne de Charlemagne fut consacrée à l'expansion territoriale. Il mena de nombreuses campagnes, vainquit les Lombards en Italie, annexa la Bavière et battit les Saxons plus d'une douzaine de fois entre 772 et 804. Il ne parvint pas à s'emparer de l'Espagne et n'essaya pas de traverser la Manche, mais en 788 Charlemagne contrôlait presque toute l'Europe occidentale.

L'expansion franque fut remarquée par le Pape à Rome et par l'Empire byzantin, le dernier vestige du vieil Empire romain. En 800, le Pape Léon III couronna Charlemagne empereur romain sous le nom de Charles 1^{er}. Il se protégeait ainsi contre les Byzantins, qui tentaient toujours d'absorber Rome.

La seconde moitié du règne de Charlemagne consista à développer la culture de son royaume. L'éducation le passionnait et il fonda même une école pour former les chevaliers francs. Charlemagne était également un homme pieux qui travailla à répandre le christianisme. Il développa aussi le droit. Aucune personnalité de cette époque ne laissa une marque aussi profonde sur l'Histoire de l'Europe.

Richard 1^{er} Cœur de Lion



Ere : Moyen Age
Type: guerrier

Richard, troisième fils du roi Henri II et d'Aliénor d'Aquitaine, montra des aptitudes au combat même lorsqu'il n'était qu'un jeune garçon. Lorsque son père mourut en 1189, Richard monta sur le trône et projeta immédiatement de se joindre à la troisième croisade, dont le but était de reprendre Jérusalem aux musulmans.

Richard et le roi de France Philippe Auguste mirent un terme provisoire à leur querelle territoriale et se préparèrent à la croisade. Ils se rencontrèrent en Sicile en 1191, où Richard venait de s'emparer de Messine par la force. Philippe Auguste fit voile vers Saint-Jean d'Acre et Richard, après avoir conquis Chypre, le suivit. Acre tomba face à leur siège en juillet 1191.

Philippe Auguste revint en France, mais Richard continua le combat. Il prit Arsuf en septembre. Il faillit reconquérir Jérusalem, mais la cité était trop bien défendue. Après un an, Richard signa finalement une trêve avec Saladin, le chef des Sarrasins, et revint en Angleterre. Une tempête dérouta son navire et il dut poursuivre par voie de terre. Les Allemands s'emparèrent de lui à Vienne. Richard négocia sa libération avec l'empereur Henri VI, contre paiement d'une forte rançon. Il revint enfin chez lui en 1194, mais repartit presque aussitôt pour la France pour reprendre le combat de l'Angleterre contre Philippe Auguste. En 1199, âgé de 41 ans, Richard mourut des suites de ses blessures.

Guillaume le Conquérant



Ere : Moyen Age
Type: stratège

Robert 1^{er}, Duc de Normandie, mourut en 1035 en désignant son seul fils, Guillaume, pour héritier. Mais Guillaume était un enfant illégitime et sa prétention au titre de duc fut combattue. On tenta à plusieurs reprises de l'assassiner avant même qu'il n'ait atteint l'âge adulte, mais il survécut et n'en devint que plus déterminé à conserver ses droits sur la Normandie. Avec l'aide du roi Henri de France, le jeune Guillaume battit ses rivaux et renforça sa position sur le duché.

A la mort du roi Edouard le Confesseur en 1066, Guillaume envisagea de devenir roi d'Angleterre, comme Edouard le lui avait promis. Lorsque Harold, comte de Wessex, monta sur le trône d'Edouard, Guillaume organisa une invasion audacieuse de l'Angleterre en traversant la Manche. Les forces de Guillaume battirent l'armée anglaise à Hastings. Le roi Harold lui-même mourut pendant les combats. L'Angleterre capitula et Guillaume fut couronné roi. Il travailla à consolider sa position au cours des années qui suivirent. Entre autres projets, il fit bâtir la Tour de Londres. Guillaume, selon certains, régna non sans brutalité mais avec intelligence jusqu'à sa mort en 1087.

Henry V



Ere : Renaissance
Type: guerrier

Pendant les neuf années de son règne, Henri V transforma une Angleterre faible en puissance majeure. Jeune homme, il combattit les rebelles gallois et prit le commandement des forces anglaises après 1403. Lorsque son père Henri IV mourut, en 1413, il monta sur le trône. Henri échappa à deux complots et, peu après, lança la campagne pour laquelle il est demeuré célèbre : l'invasion de la France, vers la fin de la Guerre de cent ans.

Le commandement remarquable de Henri et ses aptitudes militaires lui permirent de remporter des victoires importantes à Harfleur (septembre 1415) puis, un mois plus tard, à Azincourt. Il y utilisa ses archers et une tactique habile pour surmonter le handicap des forces en présence. Il y eut 6000 pertes françaises contre 500 morts anglaises. Henri signa un traité avec les Français en 1420 qui lui assurait le trône de France, mais il mourut de maladie en 1422, quelques mois avant de réaliser ce projet.

Isabelle 1^{ère}



Ere : Renaissance
Type: stratège

Passant outre les souhaits de son frère aîné, le roi Henri IV de Castille, Isabelle épousa Ferdinand II d'Aragon en 1469. Isabelle fut nommée héritière de Henri, mais le mariage constituait un obstacle à cet héritage. Lorsque Henri mourut en 1474, la guerre civile éclata dans le royaume de Castille. Les adversaires d'Isabelle, soutenus par le roi Alfonso V du Portugal, furent vaincus en 1479. La même année, le mari d'Isabelle devint roi d'Aragon et les deux royaumes furent réunis, constituant la base de l'Espagne moderne.

Les deux dirigeants souhaitaient reconquérir Grenade, toujours contrôlée par les Maures. Isabelle joua un rôle significatif dans la conduite des opérations. Elle fonda également un hôpital pour les soldats blessés. Alors qu'elle était à Santa Fe pour diriger la guerre, Isabelle fit la rencontre pour laquelle son nom est toujours le mieux connu : elle autorisa la désormais célèbre expédition de Christophe Colomb et en finança une partie. Les conséquences à long terme de cet acte sont incalculables et contribuèrent à transformer l'Espagne en puissance européenne majeure. Isabelle, pour sa plus grande gloire, fut fidèle à ses convictions religieuses. Les témoignages d'époque indiquent que le bien-être et les droits des indigènes du Nouveau Monde lui étaient beaucoup plus chers qu'à la plupart de ses contemporains, y compris Colomb.

Oliver Cromwell



Ere : Ere des empires
Type : guerrier

Les griefs d'Oliver Cromwell envers la monarchie le poussèrent au premier plan de la Guerre civile anglaise, au cours de laquelle les Royalistes du roi Charles affrontèrent les Parlementaires. Cromwell, trois fois député, combattit pour la première fois lors de la bataille d'Edgehill en octobre 1642. L'année suivante, il fut promu colonel et prit en charge la formation d'un régiment de cavalerie très discipliné qui remporta sa première victoire à Gainsborough en juillet 1643.

Après s'être distingué au combat, Cromwell participa à la création de la nouvelle armée du Parlement et en fut le commandant en second. Cette armée fit connaître aux Royalistes leur plus importante défaite lors de la bataille de Marston Moor en juillet 1644, mais Cromwell critiquait la façon dont son chef avait géré le combat. Il recommanda que Sir Thomas Fairfax en prenne le commandement et proposa de démissionner, mais Fairfax insista pour que Cromwell devienne son second. Cromwell combattit brillamment au cours de plusieurs batailles, notamment lors de la grande victoire contre les Royalistes à Naseby en juin 1645.

En 1648, Cromwell fut envoyé au nord pour combattre une invasion des forces combinées Royalistes et écossaises. L'armée de Cromwell remporta la victoire et malgré ses efforts de médiation, Charles I^{er} fut jugé devant le Parlement et exécuté. A l'issue d'une victoire décisive et finale contre Charles II, qui réclamait le trône, les guerres civiles prirent fin. En décembre 1653, deux parlements successifs ayant échoué à emporter la confiance de l'armée, Oliver Cromwell fut nommé Lord-protecteur du Commonwealth.

Elisabeth 1^{ère}



Ere : Ere des empires
Type: stratège

Elisabeth est née du second mariage du roi Henri VIII, avec Anne Boleyn. A l'époque, les héritiers au trône étaient les enfants mâles et Elisabeth avait peu de chances de succéder à son père. Elle fut néanmoins éduquée avec grand soin et ses professeurs la jugèrent tous très intelligente. On sait par exemple qu'elle parlait couramment quatre langues en plus de l'anglais. A la suite des courts règnes de ses frères et sœurs, Edouard VI et Mary, Elisabeth devint Reine d'Angleterre en 1558, point de départ de l'âge dit élisabéthain

Femme dans un monde dominé par les hommes, Elisabeth fit de son mieux pour garder la mainmise sur son pays. Dirigeant d'une grande perspicacité, elle manipulait volontiers les individus pour servir ses intérêts et ceux du royaume. Elle réinstalla le protestantisme en Angleterre après le bref retour u catholicisme comme religion officielle sous sa sœur Mary. Des querelles avec l'Espagne, aggravées par des différends religieux, conduisirent à la destruction de l'Invincible Armada espagnole en 1588. Les Espagnols étaient définitivement battus et l'Angleterre assura ainsi sa maîtrise des mers.

Napoléon Bonaparte



Ere : Ere industrielle
Type : guerrier

Né en Corse en 1769, Napoléon Bonaparte fut éduqué en France et se considéra toujours comme français. En 1795, il aida à étouffer une rébellion contre le nouveau gouvernement post-révolutionnaire. L'année suivante, il fut nommé commandant des forces françaises d'Italie et les mena à la victoire contre les armées autrichiennes et sardes, consolidant l'annexion de Nice et de la Savoie.

Napoléon repoussa plusieurs contre-attaques autrichiennes et marchait sur Vienne lorsque les Autrichiens demandèrent la paix en 1797.

La reddition des Autrichiens laissait l'Angleterre seule face à la France. Un raid mené en Egypte pour couper les routes commerciales britanniques vers l'Inde fut tout d'abord un succès, mais la défaite de la marine française lors de la bataille du Nil en 1798 y mit un coup d'arrêt. Suite à la victoire britannique, une nouvelle coalition vit le jour contre la France et Napoléon revint à Paris pour parer un éventuel coup d'état. Les menaces étouffées, Napoléon, alors Premier consul, devint le dirigeant incontesté des Français. Sa nouvelle armée, réorganisée, écrasa les Autrichiens. En 1801, la Grande-Bretagne décida de mettre fin au conflit. Mais, à peine deux ans plus tard, des querelles territoriales rallumèrent la guerre.

Pour assurer son emprise, Napoléon se couronna lui-même Empereur des Français en 1804. Une invasion préparée contre l'Angleterre dut être abandonnée à la suite de la victoire navale britannique à Trafalgar en 1805. Mais sur terre, Napoléon multiplia les victoires. Il mit les Autrichiens en déroute en 1805, écrasa les Prussiens en 1806 et repoussa les Russes aux batailles de Eylau et de Friedland en 1807. A son apogée, en 1810, l'empire de Napoléon s'étendait de l'Espagne à la Russie.

Otto von Bismarck



Ere : Ere industrielle
Type : stratège

Otto von Bismarck commença sa carrière politique comme député conservateur à la Chambre des députés prussienne. Il fut nommé à la Diète de la Confédération allemande en 1851 et, ambassadeur en Russie puis en France, il accumula une expérience formidable en politique étrangère. C'est alors qu'il était ambassadeur que Bismarck commença à changer d'opinion politique.

En 1862, le roi Guillaume 1er rappela Bismarck, alors en poste à la cour de Napoléon III, pour en faire le Chancelier de Prusse. Guillaume, qui voulait réformer l'armée prussienne, avait besoin d'un allié pour affronter la Chambre des députés, contrôlée par les libéraux. Mais Bismarck chercha plutôt à instaurer un compromis entre Guillaume et les libéraux, montrant ainsi son indépendance. Lorsque sa tentative de conciliation échoua, il força la réforme en exploitant une faiblesse de la Constitution. S'étant imposé lors de cette manœuvre, Bismarck s'attela à son véritable but : unifier l'Allemagne sous la férule prussienne.

Les héros

Une guerre rapide contre le Danemark suivie par une victoire décisive contre la grande puissance autrichienne assura la domination de la Prusse dans le processus d'unification. Mais les Etats du sud de l'Allemagne résistèrent. Pour les convaincre, Bismarck orchestra un conflit contre la France, qui devait donner l'impression d'être l'agresseur. Les Etats du sud rejoignirent l'alliance allemande et l'Allemagne remporta la guerre de 1870 contre la France. L'unification allemande suivit et Bismarck devint le premier Chancelier du Reich allemand.

Manfred von Richthofen



Ere : GM I
Type : guerrier

Manfred von Richthofen commença sa carrière militaire dans la cavalerie prussienne. Il combattit en Russie au début de la Première guerre mondiale, mais fut rapidement muté dans la toute nouvelle force aérienne allemande. En automne 1915, après quelques semaines d'observation mais pratiquement aucune instruction réelle, Richthofen fit son premier vol en solitaire...

et s'écrasa à l'atterrissage. Mais en 1916, à peine un mois après avoir commencé à voler dans son nouveau chasseur Albatros, il avait déjà remporté 6 victoires aériennes et allait bientôt devenir le plus grand as de toute la guerre.

Sa réputation croissant, Richthofen réorganisa les forces aériennes allemandes en groupes d'appareils, les Jastas, et il prit personnellement le commandement du Jasta 11 en janvier 1917. Il vola à bord de nombreux appareils tout au long de la guerre, notamment le triplan Fokker rouge qui lui valut son surnom de Baron Rouge. Richthofen avait en effet la réputation de voler dans des avions d'un rouge criard. Lorsqu'il apprit que les alliés s'efforçaient d'abattre son avion si facilement reconnaissable, Richthofen ordonna que tous les avions de son Jasta soient repeints en rouge, et son escadrille fut surnommée le Cirque volant de Richthofen.

Le Baron Rouge est crédité d'un total de 80 victoires aériennes, dont 21 dans le seul mois d'avril 1917. Il fut décoré à plusieurs reprises pour sa bravoure et son courage au combat, notamment du très convoité Ordre pour le Mérite en 1917.

Givan DeVerran



Ere : GM I
Type : stratège

Ami de longue date de Joseph Galliéni, gouverneur militaire de Paris, Verran était ingénieur civil avant de s'engager volontairement dans l'armée en septembre 1914. Galliéni lui-même nomma Verran capitaine de la milice parisienne. Verran rassembla rapidement sa compagnie dispersée tandis que les troupes allemandes avançaient en France. Pour couper court à la menace,

il aida à rassembler tous les véhicules motorisés de la métropole parisienne et se rendit lui-même au front, sur la Marne, à bord d'un camion de lait. Les fameux Taxis de la Marne sauvèrent Paris et, pour son rôle dans l'organisation du convoi et son courage lors de la bataille, Verran fut promu commandant.

Verran servit vaillamment le reste de la guerre. Commandant d'un des forts assiégés de Verdun, soumis à des tirs d'artillerie incessants qui pouvaient durer jusqu'à 4 semaines sans s'interrompre, il mena une contre-attaque réussie contre la percée allemande. Le Maréchal Joseph Jacques Joffre lui remit personnellement la Croix de Guerre pour cette action d'éclat. Verran fut blessé durant le combat, mais à lors de la signature de l'Armistice, en 1918, il était à la tête d'un régiment.

Après la guerre, Verran se retira dans sa Normandie natale. Mais, durant la Deuxième guerre mondiale, alors âgé de 68 ans, il rejoignit la Résistance. Bien qu'il n'ait plus été de toute première jeunesse, son intelligence restait vive et il organisa pas moins de douze raids réussis contre des camps et des dépôts de ravitaillement allemands. Givan de Verran fut tué par un tir de mitrailleuse l'après-midi du 6 juin 1944, alors qu'il guidait personnellement des soldats américains qui venaient de débarquer à Omaha beach.

Travis Shackelford



Ere : GM II
Type : guerrier

Travis Shackelford naquit chez ses parents, non loin de Austin au Texas. Il fut diplômé de l'académie militaire américaine de West Point en 1917. Il connut le baptême du feu en France, durant la Première guerre mondiale, encore jeune diplômé. Shackelford était à la tête d'une section du 306^{ème} Bataillon appartenant à la 77^{ème} Division américaine. Les forces allemandes encerclèrent le 306^{ème} et les autres "bataillons perdus" dans la forêt d'Argonne le 3 octobre 1918. Shackelford mena personnellement plusieurs raids contre les lignes ennemies pour éviter que les troupes alliées ne soient complètement écrasées. Pendant plus de quatre jours, il combattit, sans manger ni dormir, avant que des renforts ne parviennent à briser l'étau et les secourent. La guerre devait s'arrêter peu après.

En 1941, Shackelford était un fervent partisan des chars. Il combattit contre l'Afrika Korps de Rommel, aidant à le repousser hors d'Afrique du nord. Général de brigade dans la 3^{ème} Armée du général Patton, il participa à la libération des parachutistes de la 101^{ème} Division encerclés à Bastogne lors de la terrible Bataille des Ardennes. Shackelford dirigeait lui-même le char de tête du CCB de la 7^{ème} Division blindée et il fut le premier à briser l'encerclement allemand autour de Bastogne. Devant les parachutistes qui lui exprimaient leur joie, il leur déclara simplement : "Les gars, je sais ce que vous venez de vivre. Je ne fais que rembourser une vieille dette."

Cinq ans plus tard, en Corée, le major général Travis Shackelford décida de rester avec l'arrière-garde qui protégeait les routes de repli des Américains fuyant le Yalu. Son corps ne fut jamais retrouvé, mais son sacrifice a sans doute permis de sauver la vie de milliers d'hommes. Il est officiellement sur les listes des disparus de l'Armée américaine.

Erwin Rommel



Ere : GM II
Type: stratège

Erwin Rommel a rejoint l'armée allemande en 1910, pas même âgé de 20 ans. Durant la Première guerre mondiale, Rommel combattit courageusement avec le grade d'aspirant dans l'infanterie. Il fut plusieurs fois décoré, notamment du prestigieux Ordre Pour le Mérite, et atteignit rapidement le grade de capitaine. Entre les deux guerres, Rommel enseigna dans plusieurs écoles militaires et écrivit même un manuel sur les tactiques d'infanterie..

Rommel commandait la 7^{ème} Division Panzer durant la campagne de France de 1940. Il était pour la première fois à la tête d'unités blindées, mais il sut pousser en avant jusqu'à la côte française. En 1941, il fut nommé commandant de l'Afrika Korps, et son sens tactique lui valut le surnom de "Renard du désert". Après avoir soulagé les forces italiennes, Rommel reconquit aux Britanniques la majeure partie de l'Afrique du nord et fut promu Maréchal. Mais les renforts britanniques appuyés par des troupes américaines fraîchement débarquées à l'ouest marquèrent l'arrêt de ses victoires. En sous-effectif et manquant cruellement de ravitaillement, les Allemands furent finalement repoussés hors d'Afrique en 1943 et Rommel rappelé en Allemagne..

Rommel fut nommé à la tête des forces allemandes du nord de la France. Il renforça les défenses côtières l'aide de nouveaux obstacles et d'autres protections, mais ses recommandations concernant le nombre et l'usage des troupes de réserve furent ignorées. Après le débarquement en Normandie de juin 1944, Rommel tenta sans succès de convaincre Hitler que l'Allemagne avait perdu la guerre et devait tenter de signer la paix avec les Alliés. Puis, en juillet, Rommel fut grièvement blessé lors du mitraillage de sa voiture par les avions alliés. Durant sa convalescence, des conspirateurs tentèrent de tuer Adolph Hitler. Mais cette tentative se solda par un échec. Bien qu'il n'ait pas directement été impliqué dans la tentative d'assassinat, Rommel fut néanmoins considéré comme l'un des conspirateurs en raison de ses liens avec plusieurs d'entre eux. On donna le choix au Renard du désert : jugement pour trahison ou suicide. Le 14 octobre 1944, Rommel s'empoisonna pour protéger sa famille des répercussions potentielles d'un procès. Il fut enterré avec les honneurs militaires..

Dennis St. Albans



Ere : Ere moderne
Type: Guerrier

Fils choyé de Lord et Lady Bexhill, Dennis St. Albans n'eut jamais à travailler de toute sa vie. Mais, bien que né dans une famille privilégiée, il choisit un type de vie plus difficile. St. Albans démontra la première fois sa force de caractère en 1954, alors qu'il n'avait que 11 ans. Un incendie ravageait les dortoirs de son école et le jeune Dennis escalada le mur en granit du bâtiment jusqu'à une fenêtre du troisième étage, une corde autour des épaules. Son acte audacieux permit à 23 jeunes garçons prisonniers des flammes de s'échapper.

Dennis rejoignit ensuite les Royal Marines à 18 ans, contre l'avis de ses parents. Il fit preuve d'un courage extraordinaire et d'un grand sens du commandement qui lui permirent de monter rapidement en grade. Il fut finalement attaché au quartier général de l'armée américaine au Vietnam, en tant qu'observateur pour l'OTAN. Le major St. Albans patrouillait le long de la piste Ho Chi Minh avec des soldats du 57ème Régiment de Rangers lorsqu'ils rencontrèrent une compagnie Viet Minh qui pillait un village. Eclairé le jour de cet événement, St. Albans fut le premier sur la scène. Ne pensant qu'aux civils, il chargea seul face à l'ennemi, l'obligeant à se mettre à couvert. Cette diversion permit aux autres soldats de sa patrouille d'encercler le village. 73 ennemis furent capturés en moins de 15 minutes et

grâce au courage de St. Albans, aucun civil ne fut tué. St Albans fut blessé deux fois lors de son courageux assaut. Il fut en conséquence décoré de la Purple Heart américaine et de la DSC britannique. Après une longue convalescence, St. Albans prit sa retraite avec le grade de colonel.

En 1977, St. Albans fonda le Philanthropic Board of Commonwealth Funds avec l'argent hérité de sa famille. En moins d'une décennie, le PCBF collectait plus d'un milliard de livres sterling tous les ans qui étaient redistribués à des œuvres de charité de par le monde.

RW Bresden



Ere : Ere moderne
Type: stratège

En 1980, Roderick Willem "RW" Bresden participa au programme de sélection du Special Air Services (SAS) britannique, une unité d'élite créée durant la Deuxième guerre mondiale. Alors que 95 % des autres stagiaires furent recalés, Bresden termina premier de sa promotion. Il servit avec distinction lors de la Guerre des Malouines (1982), au cours de laquelle il participa à plusieurs raids réussis contre des positions tenues par les Argentins.

Son intelligence et son courage face à l'ennemi furent remarquables. Durant le reste de la Guerre froide, Bresden fut souvent "emprunté" par le MI6, les services secrets britanniques, pour des opérations spéciales. En 1984, le MI6 fut informé qu'un important agent en poste à Moscou était surveillé par les Soviétiques. La veille du jour où le KGB s'apprêtait à l'arrêter pour espionnage, Bresden, à la tête d'un petit commando, le libéra et détruisit toutes les pièces à conviction, ne laissant aucun moyen aux Soviétiques de prouver quoi que ce soit. L'exécution sans faille du plan de Bresden, qu'il avait lui-même conçu, lui valut une citation.

RW Bresden servit également durant la Guerre du Golfe, au cours de laquelle il détruisit personnellement deux lance-missiles SCUD. A la fin de la guerre, il désobéit aux ordres et rejoignit les rangs des rebelles kurdes, les aidant à battre en retraite et à se retrancher au nord de l'Irak pour fuir la vengeance de Saddam Hussein. Après l'Irak, Bresden quitta le SAS et devint "entrepreneur", louant ses services ou se portant volontaire pour des causes auxquelles il croyait. Si ses activités n'ont jamais été vérifiées précisément, on sait que Bresden accepta des emplois en Somalie, au Rwanda, dans l'ex-Yougoslavie et dans d'autres "points chauds" du globe, aidant les locaux à s'organiser et à combattre leurs agresseurs.

Sergei Molotov



Ere : Ere numérique – Nano âge
Type : guerrier

Sergei Molotov est né trop tard pour voir la chute de l'Union Soviétique. Même les troubles qui suivirent restent pour lui un brouillard de souvenirs imprécis, ses yeux d'enfant adoucissant les difficultés de l'époque. Molotov grandit dans la nouvelle Russie, montant rapidement dans la hiérarchie du nouveau régime.

Jeune et malléable, Molotov tomba sous l'influence de Grigor Stoyanovich. Grigor voulait rebâtir une Russie forte qui aurait droit au respect qui lui était dû. Molotov s'engagea dans la nouvelle armée russe aussitôt qu'il fut en âge de le faire. Il se montra courageux et bon combattant. Durant l'invasion de la Finlande, Molotov faisait partie d'un commando envoyé derrière les lignes ennemies pour s'emparer d'un pont stratégique. Ils découvrirent que ce pont était protégé par deux fois plus de troupes que prévu et le chef du commando fut immédiatement tué. Molotov pris sa relève sur-le-champ et parvint à capturer le pont intact ainsi que 400 prisonniers.

En quelques années, Molotov fut décoré deux fois pour bravoure, cité à l'ordre du régiment et promu au grade de lieutenant. Ses actes héroïques furent même portés à l'attention de Grigor en personne, qui décida de rencontrer le jeune combattant. Prévu pour durer 15 minutes, la rencontre se prolongea plus d'une heure et, à son issue, Grigor fit entrer Molotov dans le cercle de ses intimes.

Alexi Septimus



Ere : Ere numérique – Nano âge
Type : stratège

Né en Russie en 1982, Alexi Septimus devint l'un des plus grands chercheurs en intelligence artificielle et en robotique du monde. Il obtint son doctorat en Allemagne, mais le jury d'examineurs admit qu'une bonne partie de la thèse d'Alexi était tout simplement hors de sa portée. Il disparut peu après dans les laboratoires de recherche d'Europe de l'ouest, poursuivant ses rêves de créer une machine intelligente..

Pendant ce temps, les révoltes dans son pays de naissance commençaient à enflammer d'anciennes rivalités. Alors qu'il travaillait à Varsovie, le docteur Septimus vit son passeport confisqué. L'Ouest refusait de prendre le risque de perdre un savant si brillant. Le docteur Septimus continua de travailler dans son laboratoire plusieurs mois, pratiquement sans avoir le droit de quitter son domicile. Puis un matin, il ne se montra tout simplement pas au laboratoire. Un agent de sécurité fut finalement arrêté pour avoir accepté un pot de vin, mais personne ne savait où le docteur avait disparu. Certaines rumeurs affirmaient qu'il était rentré dans son pays pour l'aider à sortir de la crise.

Molly Ryan



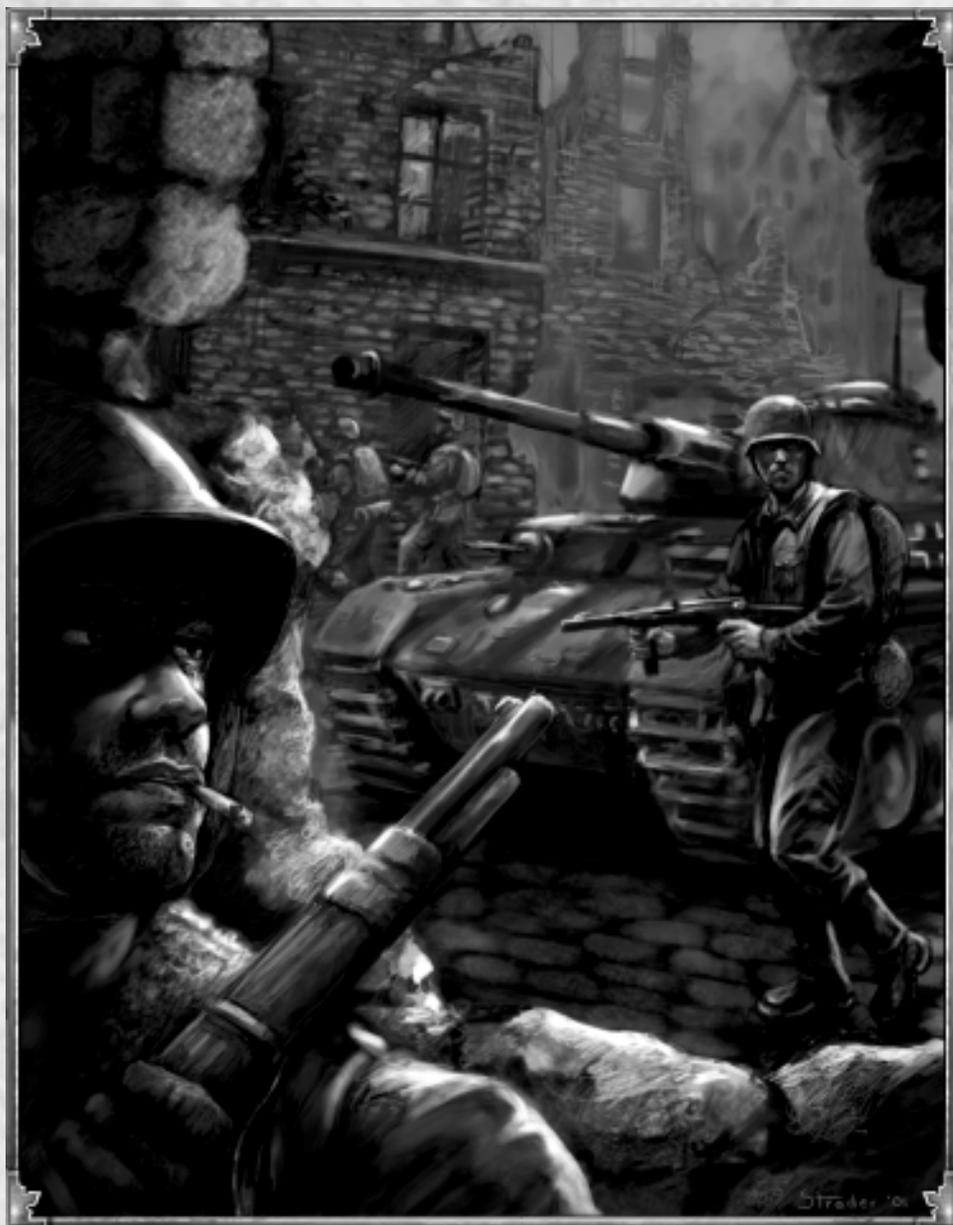
Ere : Ere numérique – Nano âge
Type: stratège

Molly Ryan fut durcie par son éducation. Ses deux parents étaient militaires et elle grandit dans des bases un peu partout autour du monde. Souvent "nouvelle" dans ses écoles, Ryan apprit à se défendre quand nécessaire. A 9 ans, elle envoya à l'hôpital un gamin de 15 ans qui terrorisait toute sa classe. Le garçon resta en soins intensifs pendant 6 jours, mais les autorités acceptèrent la version de la légitime défense et les accusations contre la jeune Molly furent abandonnées. Ryan obtint son bac avec les honneurs et suivit dans la foulée l'exemple de ses parents en s'engageant dans l'armée. Elle passa 3 ans dans le Corps des Marines, au cours desquels elle obtint deux promotions et une citation pour avoir préparé et commandé l'assaut contre la Lybie destiné à retrouver quatre têtes nucléaires dérobées. En 2090, Molly fut mutée dans les services spéciaux.

Elle passa les années suivantes un peu à la manière de son enfance, sans domicile fixe ou amis permanents. Mais Ryan accomplit toutes les missions qu'on lui confia, toujours avec une grande réussite. Lors d'une mission au Moyen-Orient, Ryan infiltra un groupe terroriste et mit fin à un réseau de contrebande d'armes énergétiques. Elle fut capturée et resta quelques temps prisonnière, mais parvint à s'échapper. Elle décida alors de faire une pause et prit une retraite anticipée. Mais elle entretint toujours sa forme, prête à reprendre du service si son pays avait besoin d'elle.



“Le Premier Consul Bonaparte traverse les Alpes au col du Grand St. Bernard, le 20 mai 1800”, Jacques-Louis David, 1801
© Archive Photos



PREHISTOIRE		AGE DU CUIVRE			AGE SOMBRE		
500 000 a.v.J.C	50 000 a.v.J.C	5000 a.v.J.C	2000 a.v.J.C	500 a.v.J.C	0	900 a.p.J.C	
AGE DE PIERRE		AGE DU BRONZE			MOYEN AGE		

Ere atomique (1900-2000)

La Deuxième guerre mondiale

Les chars et avions de la Deuxième guerre mondiale étaient très supérieurs à ceux de la première. La Blitzkrieg allemande, qui faisait largement usage des armes modernes, eut rapidement raison de la majeure partie de l'Europe en 1939 et 1940. Un contraste saisissant avec la guerre des tranchées qui caractérisa la Première guerre mondiale dès 1915.

La Bataille d'Angleterre (1940-41), qui se gagna et se perdit uniquement dans les airs, montra à quel point les forces aériennes avaient évolué entre les deux guerres. Le bombardement stratégique de l'Allemagne qui suivit fut rendu possible par l'avènement de chasseurs d'escorte à longue portée, comme le P-38 Lightning. A la fin de la guerre, de nouveaux systèmes de propulsion permirent l'entrée de l'aviation dans l'ère des jets et permit le développement de fusées à longue portée.

Les navires de guerre jouèrent un rôle encore plus important durant la Deuxième guerre mondiale que lors de la guerre précédente. Des cuirassés et des sous-marins d'un type nouveau furent rejoints par les premiers porte-avions, qui prouvèrent leur incomparable puissance de feu lors des batailles de Pearl Harbor ou de Midway. Des navires spécialisés dans la lutte contre les sous-marins firent leur apparition, patrouillant autour des navires plus importants et plus vulnérables.

La recherche militaire permit également le développement, aussi effrayant soit-il, des armes nucléaires par fission de l'atome. La bombe atomique mit fin à la Deuxième guerre mondiale. Mais aucune technologie ou système d'arme en particulier ne doit être crédité pour avoir mit fin à la guerre. En fait, c'est la technologie dans son ensemble, aussi bien sur le champ de bataille qu'à l'arrière, qui décida de l'issue de la Deuxième guerre mondiale. En ce sens, elle préfigurait les guerres du futur.

CHAPITRE XII

MERVEILLES

Lorsque vous pensez aux bâtiments que l'humanité a bâtis, ceux que l'on peut nommer "Merveilles" ne représentent qu'une infime portion du tout. Pourtant, leur importance historique et le symbole qu'elles représentent sont incommensurables. Ces merveilles, tant du point de vue architectural que technique, représentaient des accomplissements tels que mêmes les ennemis des bâtisseurs ne pouvaient que les admirer pour avoir réalisé un tel exploit. Les plus célèbres des merveilles sont sans aucun doute les Sept Merveilles du Monde, mais tout édifice qui transcende le temps et dont la réputation dépasse les frontières nationales peut être considéré comme appartenant aux merveilles.

Merveilles du monde

L'Histoire est pleine de tombeaux et de temples magnifiques, mais une civilisation peut choisir d'édifier une Merveille pour un grand nombre de raisons. La Porte d'Ishtar, dans la cité de Babylone, bien qu'elle ait été magnifiquement construite et décorée, était avant tout une porte fortifiée qui permettait d'empêcher les ennemis d'entrer dans la ville. Le Phare d'Alexandrie, si impressionnant, était tout à fait fonctionnel et guidait les navires jusqu'au port de la capitale égyptienne.

Le sentiment de respect qu'inspire de tels bâtiments ne se limite pas simplement à ceux qui les voient. Les descriptions, les dessins et les récits peuvent parfaitement faire ressentir ces mêmes émotions à ceux qui n'ont jamais vu les merveilles. La réputation d'une merveille comme la Statue de Zeus Olympien ou du Colisée de Rome suffit à elle seule à insuffler un sentiment de respect pour ses bâtisseurs. C'est pour ces raisons que les Merveilles ont une influence très large.



Mais dans Empire Earth, les merveilles sont bien plus qu'un simple ornement dont vous pouvez être fier. Elles vous sont utiles de plusieurs façons. Dans les parties normales, bâtir une merveille peut suffire pour vous permettre de remporter la victoire. De plus, chaque merveille possède des pouvoirs spécifiques, des "bonus" pour votre civilisation. Evidemment, si une merveille est détruite, ses pouvoirs se dissipent aussitôt.

MERVEILLE	POUVOIR
Tour de Babylone	Révélation Les prêtres peuvent convertir plusieurs ennemis simultanément.
Porte d'Ishtar	Havre Augmente significativement les points de vie des tours, murs et portes du propriétaire.
Temple de Zeus	Sanctification Les unités du propriétaire se soignent seuls au fil du temps.
Bibliothèque d'Alexandrie	Etude Tous les bâtiments ennemis deviennent visibles.
Phare d'Alexandrie	Phare Dévoile toutes les zones maritimes dans un large rayon autour du phare, ainsi que toutes les unités qui s'y trouvent.
Colisée	Spectacle Redistribue la population du monde, augmentant la limite du propriétaire et réduisant celle des ennemis.

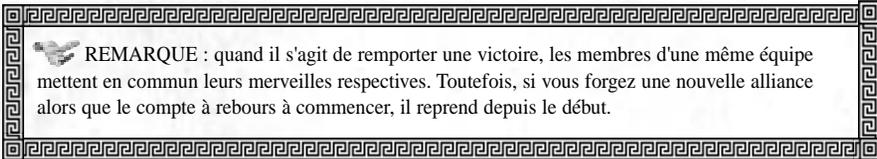
Victoire par merveille

En bâtissant une merveille, une civilisation fait la démonstration de sa supériorité sur toutes les autres. Un tel symbole permet d'impressionner les rivaux pour qu'ils abandonnent la lutte, devenue vaine contre une civilisation assurément invincible, puisqu'elle est capable de construire de telles merveilles.

Dans les parties normales de Empire Earth, construire des merveilles est l'un des moyens de remporter la victoire. Le nombre de merveilles qu'il est nécessaire de posséder simultanément pour remporter la victoire est défini avant le début de la partie. Si lors de la partie, un joueur construit le nombre de merveilles indiqué et les conserve suffisamment longtemps, il remporte la victoire. Un compte à rebours indique le temps restant avant la victoire.

Exemple de victoire par merveille

Imaginons une partie "chacun pour soi" dans laquelle il faut posséder 2 merveilles pour remporter la victoire. Le joueur 1 décide de remporter la victoire en construisant des merveilles. Dès que le joueur 1 a terminé de construire la seconde merveille, un compte à rebours commence, avertissant tous les autres joueurs de l'imminence de la victoire du joueur 1. Si le compte à rebours arrive à zéro et que les deux merveilles sont encore debout, le joueur 1 remporte la victoire. Si en revanche une des merveilles est détruite avant la fin du compte à rebours, le joueur 1 doit reconstruire une merveille pour que le compte à rebours reprenne depuis le début.

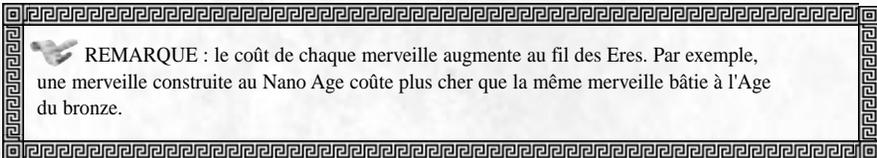


Construire des merveilles

Hérodote, le fameux historien de la Grèce antique, écrivait que la Grande pyramide de Khufu en Egypte avait été bâtie en 20 ans. D'après les estimations modernes, 20 000 ouvriers travaillèrent en permanence à son érection, découpant, déplaçant et assemblant près de 2,3 millions de blocs de pierre. Des projets d'une telle importance nécessitent une grande préparation et beaucoup d'assiduité pour parvenir à les terminer.

Pour bâtir une des merveilles de Empire Earth, votre civilisation doit tout d'abord s'y préparer en avançant à la troisième Ere du jeu. L'Age du cuivre est en effet la première Ere dans laquelle vous pouvez construire une merveille. Aucune merveille ne peut être bâtie durant la Préhistoire ou l'Age de pierre, le niveau des technologies disponibles durant ces Eres n'étant pas suffisamment élevé pour construire une merveille. Les merveilles peuvent toujours être construites durant le Nano Age.

Les merveilles nécessitent énormément de matières premières. Avant d'en construire une, votre civilisation doit accumuler les ressources nécessaires. Lorsque vous avez les ressources, vous pouvez affecter vos citoyens à sa construction. Les merveilles sont construites comme tout autre bâtiment, mais en raison de leur taille et de leur architecture unique, elles sont plus longues à terminer. Les merveilles ne sont pas uniques. Vous pouvez par exemple construire un Colisée, même s'il en existe déjà un autre dans le monde.



Les merveilles

Tour de Babylone



Pouvoir : Révélation

On la connaît mieux sous le nom de Tour de Babel, telle qu'elle est mentionnée dans la Genèse. Cette énorme Ziggurat était carrée, chaque côté à sa base faisant pratiquement 100 mètres de long et elle s'élevait sur plusieurs étages, un temple religieux culminant au sommet, près de 100 mètres au-dessus du sol. Cette tour avait été érigée en l'honneur de Marduk, le plus grand dieu de la civilisation babylonienne, et se tenait juste au nord du grand temple de Marduk.

Les Babyloniens avaient construit la tour à l'aide de briques de boue cuite et ils la rénoverent à plusieurs reprises. L'apogée de sa grandeur fut probablement atteint sous Nabuchodonosor II, qui régna de 605 à 563 avant JC. Mais les briques s'abîmaient rapidement et au 5^{ème} siècle avant JC, à la suite d'une révolte dans la ville contre le souverain étranger, le roi perse Xerxès 1^{er}, la tour ne fut plus entretenue.

La Tour de Babylone, surmontée d'un temple religieux, monte jusqu'aux cieux. Ce phare spirituel permet d'augmenter l'efficacité des disciples qui tentent de guider les brebis égarées des autres civilisations. Ainsi, les prêtres peuvent convertir plusieurs infidèles aussi facilement qu'ils en convertissaient un seul auparavant.

Porte d'Ishtar



Pouvoir : Havre

Babylone abritait également la fameuse Porte d'Ishtar, la plus imposante des huit portes fortifiées de la ville. Elle s'ouvrait sur le Route des Processions, la principale de la cité, et se composait en fait de deux portes, une extérieure et une intérieure, séparée par une petite cour. Nabuchodonosor II reconstruit trois fois la Porte d'Ishtar, élevant le niveau de la route à chaque reprise. La porte, baptisée du nom de la déesse mésopotamienne de la fertilité et de la guerre,

était également un superbe monument, décoré d'un vernis bleu et arborant des centaines de reliefs de lions, de taureaux et de dragons. La porte rebâtie avec les matériaux d'origine peut aujourd'hui être admirée au musée national de Berlin.

Les connaissances et les arts nécessaires à construire la Porte d'Ishtar servent instantanément à améliorer les portes, murs et tours de la civilisation qui la bâtit. Ainsi, les murs, tours et portes du propriétaire deviennent beaucoup plus résistants.



REMARQUE : le pouvoir de la Porte d'Ishtar est plus efficace lors des parties de tournoi que des parties standards. Remarquez également que bâtir deux fois la Porte d'Ishtar ne double pas les effets de ce pouvoir.

Temple de Zeus



Pouvoir : Sanctification

Terminé aux environs de 460 avant JC, le Temple de Zeus à Olympie fut érigé pour la Fête de Zeus. Cette fête, dont faisaient partie les légendaires Jeux Olympiques, se tenait tous les quatre ans à Olympie depuis 776 avant JC. Elle fut abolie par l'empereur romain Théodose 1er à la fin du 4^{ème} siècle après JC. Le temple abritait la Statue de Zeus, la plus célèbre statue de la Grèce antique et l'une des sept Merveilles du monde. Faite d'ivoire d'or, assemblée par le maître sculpteur Phidias, la statue mesurait plus de 12 mètres de haut et représentait le Roi des Dieux assis sur un trône, un sceptre dans la main gauche et une représentation de Niké, la déesse de la victoire, dans la droite. Le temple fut détruit sur ordre de Théodose II en 426, mais la légende raconte que la statue avait déjà été transférée à Constantinople grâce à l'empressement de quelques Grecs riches. Malheureusement, elle fut détruite dans un incendie un peu plus tard dans le siècle.

En honorant le Roi des dieux grecs, le Temple de Zeus accorde des bénéfices spéciaux à tous les croyants. Les membres de la population du propriétaire récupèrent eux-mêmes, peu à peu, de leurs blessures, jusqu'à être en parfaite santé.

Bibliothèque d'Alexandrie



Pouvoir : Etude

La plus grande collection de textes de l'antiquité était conservée dans la célèbre Grande Bibliothèque d'Alexandrie, elle-même faisait partie d'un institut de recherche, le Musée d'Alexandrie. La bibliothèque et le musée furent construits par Démétrius Phaléurus au début du 3^{ème} siècle avant JC, sous l'œil attentif de Ptolémée 1^{er}, un des généraux d'Alexandre le Grand. Comme Alexandre, Démétrius avait été formé par Aristote et il souhaitait créer un sanctuaire pour tous les écrits du monde. Selon les estimations de son temps, la bibliothèque abritait plus de 500 000 parchemins traitant de pratiquement tous les sujets possibles. Nombre de récits expliquent la destruction de la Bibliothèque, mais la version la plus répandue veut que Jules César ait accidentellement mis le feu à la Bibliothèque détruisant une flotte de bateaux à quai lors de la Guerre Civile romaine. Rien ne prouve, toutefois, qu'il s'agisse des véritables causes de sa destruction.

Parmi les nombreux parchemins de la Bibliothèque, vous trouverez des cartes qui indiquent tous les bâtiments construits dans la région. La mise à jour des cartes est par ailleurs tellement efficace que lorsqu'un bâtiment est construit ou détruit, vous le verrez également aussitôt. Ainsi, la Bibliothèque vous permet de savoir où vos ennemis ont construit leurs bâtiments, tours et murs.

Phare d'Alexandrie



Pouvoir : Phare

Ptolémée I^{er} fut également à l'origine de la construction du Phare d'Alexandrie, achevé en 280 avant JC par son successeur, Ptolémée II. Le phare, de plus de 115 mètres de haut, était surmonté d'une statue de Poséidon, le dieu grec de la mer. C'était, après la Grande Pyramide, le deuxième édifice le plus haut de son époque. Un miroir mobile permettait de réfléchir les rayons du soleil la journée et les lueurs d'une grande flamme de nuit. On dit que cette lumière pouvait être vue à plus de 150 kilomètres de distance. Le phare, planté sur l'île de Pharos dans le port d'Alexandrie, survécut plus de 1500 ans à l'épreuve du temps, avant qu'un tremblement de terre, au 14^{ème} siècle, ne le fasse s'écrouler dans la mer. A la fin du 20^{ème} siècle, des restes du phare furent retrouvés par une équipe de plongeurs.

Le Phare, par sa taille et la puissance de son miroir, permet de voir à grande distance. Il permet de découvrir toutes les zones aquatiques de la région et de voir les unités qui s'y aventurent.

Colisée de Rome



Pouvoir : Spectacle

Le Colisée, que l'on appelait Amphithéâtre Flavian durant l'Antiquité, fut inauguré en 80 par l'empereur romain Titus et rempli son office pendant plus de 300 ans. Cet énorme stade pouvait accueillir jusqu'à 50 000 spectateurs, qui se rassemblaient sur ses tribunes de marbre afin d'admirer les duels de gladiateurs, les combats contre des animaux exotiques et les exécutions publiques. En certaines occasions, le Colisée était même inondé pour permettre la reconstitution de célèbres combats navals. Les spectacles donnés au Colisée attiraient des foules innombrables, appartenant à toutes les couches sociales : esclaves, citoyens, sénateurs... Même l'Empereur, du haut de sa loge au premier rang, assistait aux spectacles. On pense qu'un toit de tissu permettait d'abriter les Romains des feux du soleil.

La réputation tant du Colisée que des sanglants spectacles qu'il accueille permettent d'attirer des foules à des kilomètres de distance. Sa grande capacité d'accueil permet au propriétaire de satisfaire un nombre impressionnant de spectateurs, ce qui augmente la limite de population de sa civilisation et réduit celle de ses adversaires. Mais si une civilisation rivale devait ériger un stade identique, les populations des deux civilisations seraient identiquement ajustées, au détriment de toutes les autres.

REMARQUE : si deux ou plusieurs Colisées peuvent être bâties par la même civilisation, les effets n'en sont pas cumulables.



PREHISTOIRE		AGE DU CUIVRE			AGE SOMBRE		
500 000 a.v.JC	50 000 a.v.JC	5000 a.v.JC	2000 a.v.JC	500 a.v.JC	0	900 a.p.JC	
AGE DE PIERRE		AGE DU BRONZE			MOYEN AGE		

Ere atomique (1900-2000)

Temps modernes

Durant la seconde moitié du 20^{ème} siècle, c'est la Guerre Froide qui occupa les esprits des grands dirigeants. Quelques conflits localisés, en Corée et au Vietnam, virent s'affronter des grandes puissances. Les armes nucléaires étaient disponibles, mais ne furent jamais utilisées. A la place, des armes conventionnelles furent modernisées et de nouveaux systèmes d'armes virent le jour, notamment les hélicoptères d'attaque ou de transport.

Avec l'avènement des micro-ordinateurs, le matériel militaire devint de plus en plus pointu, permettant le développement de systèmes d'armes encore plus évolués : le char M1, le chasseur F-15 ou le bombardier B-2. Des bombardiers à long rayon d'action, notamment les B-2 et les B-52 Stratofortress, furent construits tout au long de la Guerre Froide. Les grandes puissances développèrent également des sous-marins nucléaires furtifs, qui pouvaient rester camouflés sous les flots des mois entiers. Lorsque la Guerre Froide prit fin, au début des années 1990, les nations du monde commencèrent à s'interroger sur le meilleur moyen d'utiliser les vastes arsenaux qu'elles avaient amassés. La Guerre du Golfe et les conflits qui secouèrent l'ancienne Yougoslavie devinrent, de facto, un excellent moyen de démontrer l'efficacité des nouvelles technologies d'armement.

Les grandes avancées en informatique et en communications ne se contentèrent pas de changer le visage des armées. Ces technologies révolutionnèrent également le commerce et l'industrie, autant que la vie quotidienne de millions de gens. Peu à peu, elles permirent de définir une nouvelle ère de l'Humanité.

CHAPITRE XIII

BÂTIMENTS

Depuis que les humains ont commencé à construire leurs premiers abris artificiels, un grand nombre de bâtiments a été conçu par l'esprit humain. A certaines périodes de l'Histoire, de nouveaux types de bâtiments proliféraient presque aussi rapidement que les nouvelles technologies pour les construire. Généralement, la fonction précédait la forme, mais les conceptions architecturales évoluèrent également au fil du temps, pour tirer parti des nouvelles techniques de construction, des nouveaux matériaux et bien entendu, des goûts artistiques des architectes et artistes.

Bâtiments civils

Comptoir



Eres : toutes
Production : aucune
Recherches : aucune
Zone d'effet : aucune

Les premières peuplades, nomades, parcouraient les terres à la recherche de nourriture et d'autres ressources, ne s'installant dans des abris provisoires que provisoirement. Lorsque les êtres humains commencèrent à s'installer dans des communautés sédentaires et plus permanentes, les individus qui quittaient ces regroupements s'atelaient à une tâche ardue... et risquée. Les colons partaient vers l'inconnu pour y bâtir les fondations d'une nouvelle ville, des comptoirs. L'accès aux ressources nécessaires n'était que l'un des critères de décision quand il s'agissait de choisir un point de chute. Si l'endroit choisi était bon, le comptoir pouvait se développer et devenir, peu à peu, une ville. Dans le cas inverse, il servait au moins à stocker les matériaux nécessaires à s'installer.

Dans Empire Earth, les comptoirs sont des endroits où déposer les ressources. En peuplant un comptoir avec des citoyens, vous augmentez la productivité des autres citoyens, ceux qui vont chercher des pierres, de l'or, du bois et de l'acier. (Remarquez que le comptoir doit être placé non loin des sites de ressources pour bénéficier de ce bonus.) Lorsqu'ils sont peuplés avec suffisamment de citoyens, les comptoirs se transforment automatiquement en hôtels de ville.

Hôtel de ville



Eres : toutes
Production : citoyens, héros et autres unités
Recherches : technologies économiques, changement d'ère
Zone d'effet : bonus de moral, selon le nombre de maisons à proximité

Les hommes ont toujours créé des endroits où ils pouvaient se rassembler au centre de leurs communautés. Il y avait déjà des points de rassemblement avant même que les villes n'existent vraiment. A l'origine, il s'agissait souvent d'un simple foyer, qui peu à peu devenait un bâtiment, un endroit où les citoyens se réunissaient pour décider des intérêts de la communauté, pour échanger des biens, apprendre les nouvelles, s'éduquer et se cultiver, ainsi que pour rejoindre les forces militaires.

Des villages et des villes commencèrent à apparaître lorsque les tribus nomades de chasseurs se sédentarisèrent pour adopter l'agriculture. Pour se protéger ainsi que leurs ressources des raids de pillards, les citoyens bâtissaient leurs maisons et autres édifices publics dans des zones naturellement fortifiées ou protégées par des murs d'enceinte. Au fur et à mesure de leur développement, des villes commencèrent à se dresser et les premiers centres-villes devinrent des places publiques, des châteaux, des mairies et des hôtels de ville. Certaines villes, les plus importantes, bâtirent même des capitales, siège du pouvoir. Peu importe comment les communautés évolueront à l'avenir, tant que les hommes auront besoin d'un contact social, il y aura toujours un centre à nos villes, l'hôtel de ville.

Comme les comptoirs, les hôtels de ville servent à accueillir les ressources produites par les citoyens. Le nombre de citoyens qui travaillent dans un hôtel de ville détermine le bonus économique dont vous bénéficiez en y déposant vos ressources. A la différence des comptoirs, les hôtels de ville peuvent créer des citoyens et des héros. Ils font également bénéficier les unités qui les entourent d'un bonus de moral. Ce bonus est plus ou moins important selon le nombre de maisons qui sont construites dans sa zone d'effet. Plus le moral des troupes est élevé, plus elles sont résistantes au combat. De plus, les hôtels de ville peuvent se transformer en capitales s'ils sont suffisamment peuplés.

Capitole



Eres : toutes

Production : citoyens, héros et d'autres unités

Recherches : technologies économiques, changement d'ère

Zone d'effet : bonus de moral, selon le nombre de maisons à proximité

Au fil du développement des civilisations, les gouvernements qui les servaient, ou qui les dirigeaient, devaient souvent devenir plus importants également.

Dans les démocraties grecques de l'antiquité, le corps gouvernant des cités était composé de plusieurs citoyens, certains sélectionnés ou élus dans leurs rangs. Le Sénat romain était constitué de plusieurs centaines de sénateurs pendant la République, d'environ 900 au temps de Jules César et de plus de 2 000 au 4^{ème} siècle. Une assemblée ou un capitole servait le plus souvent à accueillir les gouvernants ou les officiels au service de l'état.

Siège du gouvernement ou successeur d'un hôtel de ville, le capitole peut être considéré comme le point central d'une civilisation. Il a une signification symbolique tout autant qu'un aspect pratique pour la civilisation qui l'a bâti. Cela n'est donc pas surprenant qu'un sentiment de fierté nationale naisse dans le cœur de tous les citoyens alentours. En temps de crise, il peut servir de point de ralliement pour motiver les troupes et les pousser à combattre en donnant le meilleur d'elles-mêmes. Sa valeur, en temps de guerre, ne saurait se démentir.

Les capitales sont les successeurs des hôtels de ville. Chaque civilisation commence avec un capitole et quelques citoyens (sur les cartes aléatoires). Les capitales ont les mêmes fonctions que les hôtels de ville, mais ils sont plus résistants et procurent un bonus de moral plus important (en fonction du nombre de maisons alentour). Vous pouvez continuer de peupler un capitole au-delà du nombre nécessaire à transformer un hôtel de ville en capitole, pour bénéficier de bonus économiques encore plus importants.

Maison



Eres : toutes
Production : aucune
Recherches : aucune
Zone d'effet : bonus de moral lorsque construite à proximité d'un hôtel de ville ou d'un capitol.

Parmi les "trois besoins élémentaires" de tout Homme, on compte l'eau, la nourriture et enfin un abri. Au fil du temps, les hommes se sont abrités de diverses façons. Tout d'abord, ils commencèrent à s'abriter dans des grottes, mais même ces foyers élémentaires furent modifiés pour mieux servir leurs intérêts. Le sol était nivelé et dégagé des pierres, tandis que matelas de mousse et d'herbe étaient posés à même le lot. Une fois la technique du feu maîtrisée, les abris furent souvent pourvus d'un âtre, ou du moins installés non loin du foyer principal.

Un changement de taille survint lorsque les hommes apprirent à bâtir leurs propres abris. Les gens abandonnèrent peu à peu leurs grottes froides et humides pour s'installer dans des huttes de bois ou des tentes plus confortables et plus chaudes. Vinrent ensuite des huttes de terre permanentes, puis des huttes de torchis (des murs de branches et de bois dont les interstices étaient remplis de terre ou de mortier) qui furent très largement utilisées en Europe jusqu'à la fin du Moyen Age. Les techniques de construction allant s'améliorant, des maisons de plusieurs étages commencèrent à être construites. Au 20^{ème} siècle, des architectures standardisées et des matériaux bon marché permirent à de plus en plus de ménages de posséder leur propre maison.

En parallèle, d'autres innovations domestiques, notamment les systèmes de chauffage central, la plomberie intérieure et les fenêtres en verre, réservées au départ aux plus riches des citoyens, commencèrent à se répandre. L'électricité fut acheminée jusqu'au domicile de chacun, pour fournir de la lumière, de la chaleur et de l'énergie. Par la suite, chacun eut la possibilité de posséder une ligne téléphonique, l'accès à la télévision câblée, au satellite, à Internet... Des ordinateurs commencèrent à contrôler la température, le degré d'humidité, le niveau de lumière...

Les maisons dans Empire Earth n'ont aucune influence sur vos limites de population, mais elles travaillent de concert avec les hôtels de ville et les capitales pour améliorer le moral de votre peuple. Plus vos troupes défendent de maisons, meilleur est leur moral et plus elles résisteront lors des combats. Chaque maison construite dans la zone d'effet d'un hôtel de ville ou d'un capitol augmente le moral des unités de 1, jusqu'à un niveau maximal. Le bonus de moral maximal procuré par un capitol est bien entendu supérieur à celui d'un hôtel de ville.

Grenier/Fermes



Eres : 3-14
Production : Nourriture
Recherches : Agriculture
Zone d'effet : Aucune

L'agriculture vit ses débuts aux alentours du 8ème millénaire avant JC, mais il lui fallut près de 4 000 ans pour venir du Moyen-Orient jusqu'en Grèce puis se répandre dans toute l'Europe. Travailler la terre était particulièrement pénible à cette époque, mais la production bien supérieure et beaucoup plus fiable que la cueillette ou la chasse. Depuis lors, beaucoup de plantes et d'animaux ont été domestiqués.

Grâce à une procédure de sélection, les espèces furent modifiées pour être plus résistantes au climat, aux maladies et aux parasites, ainsi que pour donner de meilleures récoltes.



Mais au-delà du problème lié à la production de nourriture, celui posé par sa conservation limita pendant de nombreuses années la croissance et le développement de l'humanité. La viande et les légumes pourrissent en quelques jours s'ils ne sont pas correctement conservés. De plus, la présence de nourriture non utilisée attire souvent des insectes ou des vermines. La possibilité de conserver la nourriture ne réglait pas seulement ces problèmes, mais permettait également aux gens de passer moins de temps à chasser, pêcher ou cultiver. Cela permit, par la suite, la spécialisation du travail et dans la foulée, le développement de sociétés plus avancées.

Les hommes ont essayé différentes méthodes pour préserver la nourriture. Dès 3000 avant JC, les Egyptiens construisaient des greniers pour conserver les céréales. Ils domestiquèrent même le chat pour défendre leurs stocks contre les souris et les rats. La technologie évoluant, les gens commencèrent à saler la viande et à faire sécher les légumes, avant de les conserver dans des tonneaux secs et au frais, ou dans des caves scellées pour retarder l'apparition de moisissure. Par la suite, le progrès permit de mettre la nourriture en boîte, de la congeler, d'ajouter des conservateurs chimiques et même de l'irradier pour ralentir sa dénaturation. Les greniers progressèrent également, devenant un centre de distribution en plus d'un moyen de stockage et de conservation.

Votre civilisation construit des greniers et des fermes simultanément. Un unique grenier permet de conserver la production de huit fermes et chaque ferme ne nécessite la présence que d'un seul citoyen. Les céréales récoltées sont ensuite stockées dans le grenier. Vous pouvez également peupler le grenier avec des citoyens, comme pour un comptoir, afin d'améliorer sa production. Vos citoyens sont de bons fermiers, qui produisent sans arrêt des récoltes. Il n'est nécessaire de réimplanter une ferme que si elle est détruite.

Forteresse



Eres : 2-14
Production : aucune
Recherches : aucune
Zone d'effet : aucune

Pour protéger leurs gigantesques territoires, les civilisations plaçaient souvent des troupes à proximité des frontières pour maintenir une présence militaire. Ces abris fortifiés étaient bâtis pour abriter des garnisons. La présence d'une forteresse rappelait à chacun qui était en charge tout en dissuadant l'ennemi de tenter des raids.

Tout le long du mur d'Hadrien, construit au nord de l'Angleterre au cours du 2^{ème} siècle, les Romains établirent des forts à intervalles réguliers pour stationner les légions qui gardaient la frontière contre les "barbares" du nord. Aux temps médiévaux, des châteaux étaient implantés un peu partout, si bien construits que l'on en voit encore dans toute l'Europe. Les forteresses militaires continuèrent à jouer un rôle prépondérant dans les guerres modernes. Lors de la bataille de Verdun, durant la Première guerre mondiale, les Allemands lancèrent une offensive visant à capturer plusieurs forts français qui défendaient la région de Verdun. Si l'assaut allemand fut initialement un succès, les Alliés finirent par reprendre les forts au cours d'une bataille de plusieurs mois, qui coûta la vie à plus de 600 000 hommes.

Bâtiments

Etablir une forteresse avec une garnison vous permet de garder le contrôle d'une zone ou d'un territoire clé. Vous pouvez également conserver une armée en réserve dans une forteresse. Les troupes et les citoyens qui y sont en garnison ne sont en effet pas pris en compte dans votre limite de population. Mais attention, vous ne pouvez pas faire quitter la garnison à vos troupes si cela a pour effet de vous faire dépasser votre limite de population.

Bâtiments technologiques

Temple



Eres : toutes
Production : prêtres et prophètes
Recherches : avancées religieuses et spirituelles
Zone d'effet : protège contre les calamités

Les premiers hommes vénéraient la nature : les plantes, les pierres, les montagnes. Ils pensaient que toutes ces choses possédaient une signification spirituelle. Dès que les hommes ont commencé à s'installer, ils créèrent des endroits spécialement dédiés à la religion ou à la spiritualité. Certains édifices furent même établis à des endroits considérés important sur le plan spirituel. L'un des plus célèbres de ces premiers lieux de culte se trouve près de Salisbury en Angleterre, à Stonehenge. Si on ne connaît pas la vocation réelle de Stonehenge, son emplacement et son alignement parfait avec le soleil quand il se lève lors du solstice d'été permet de laisser penser qu'il fut érigé par des adorateurs du soleil. Sa construction fut entamée aux environs de 3100 avant JC, pour se terminer, trois phases de construction plus tard, au 16^{ème} siècle avant JC. Aujourd'hui encore, on peut en admirer les ruines.

La construction et l'emplacement des lieux de culte ont toujours été considérée comme fondamentaux. Ainsi, le concept d'élévation vers les cieux se retrouve dans de nombreux bâtiments religieux, des ziggurats (tours à étage) de Mésopotamie aux cathédrales européennes en passant par les clochers des églises modernes. Les Grecs de l'antiquité bâtirent leurs temples les plus importants sur les acropoles de leurs cités, le Parthénon d'Athènes en est l'un des meilleurs exemples. La facilité d'accès était également un élément primordial. Les temples devaient être disponibles partout où les gens choisiraient de vivre, afin de leur offrir un sanctuaire et la paix de l'esprit.

Les temples produisent des prêtres et des prophètes. De plus, la consolation qu'offrent les lieux sacrés à ceux qui cherchent un sanctuaire est une force spirituelle puissante. En conséquence, aucune calamité ne peut se produire aux alentours d'un temple.

Université



Eres : 3-14
Production : aucune
Recherches : avancées scientifiques, sociales et technologiques
Zone d'effet : protège contre la conversion

Une civilisation avance de manière soutenue grâce à l'éducation. A Sparte, au 8^{ème} siècle avant Jésus-Christ, l'éducation des enfants comprenait de nombreux éléments artistiques pour les deux sexes. Dans les années qui suivirent, pourtant, au fur et à mesure que l'accent était mis sur l'élément militaire, l'éducation consista davantage à transformer les filles en bonnes mères de famille et les garçons en bons soldats. Les garçons étaient groupés en petites classes formées en fonction de l'âge des enfants. Ils y apprenaient la discipline,

l'obéissance et la loyauté à Sparte. Dans le même temps, à Athènes, les préoccupations morales et artistiques prenaient le pas dans le cursus. Différentes disciplines, comme l'écriture, la poésie, la gymnastique, étaient enseignées dans différentes classes par différents maîtres. L'éducation supérieure se faisait dans des institutions comme l'Académie de Platon ou le Lycée d'Aristote.

Ce que nous appelons aujourd'hui université n'a pas évolué jusqu'au Moyen Age. L'Université de Bologne fut fondée au 11^{ème} siècle pour enseigner le droit. La Sorbonne, puis l'université d'Oxford, datent du 12^{ème} siècle. Ces institutions étaient composées de collèges et proposaient même des lieux de résidence aux étudiants. L'université de Paris était fondée sur un système en deux semestres, avec des examens terminaux. Les cours consistaient en conférences, en lectures de textes, en débats : un modèle que beaucoup d'universités suivent encore aujourd'hui.

Les éducations secondaire et supérieure restèrent liées à la religion pendant la Renaissance et la Réforme. Ce n'est qu'à la fin du 17^{ème} siècle qu'une conception laïque de la science remplaça la tradition religieuse à l'échelon universitaire. Aujourd'hui, les facultés sont connues pour leurs recherches et leurs agitations politiques.

Le processus éducatif a longtemps désiré fournir aux étudiants les connaissances voulues pour devenir des membres équilibrés de la société. Les personnes instruites avaient tendance à apprendre et à vivre selon les règles et les mœurs de leur civilisation. Il leur était dès lors plus difficile d'accepter des idées entrant en conflit avec leur système de pensée. Les missionnaires et les évangélistes des nations rivales auront plus de mal à faire des conversions en présence d'une université locale.

Hôpital



Eres : 3-14

Production : aucune

Recherches : avancées médicales

Zone d'effet : soigne les unités terrestres (sauf les cybers)

La guérison fut tout d'abord une question rituelle et sacrée entre les mains des sorciers. Les premiers hôpitaux étaient en fait des endroits où les patients attendaient une aide spirituelle. Les premiers hôpitaux permettaient essentiellement d'invoquer l'aide divine. En Grèce, et en d'autres lieux, on traitait par exemple les maladies par "incubation", c'est à dire par du repos dans un lieu saint. Certaines eaux avaient aussi la réputation d'être curatives : telle pourrait être l'origine de nos cures thermales actuelles. Plus tard, les docteurs grecs, notamment le célèbre Hippocrate, firent progresser la science médicale. Les premiers hôpitaux romains fondés sur les principes de la médecine grecque furent établis vers 100 avant Jésus-Christ pour soigner les soldats malades ou blessés.

La naissance du christianisme permit de transformer les hôpitaux en ces centres de soins que nous connaissons aujourd'hui. Au 6^{ème} siècle, l'Hôtel-Dieu de Lyon ouvrit ses portes. Il possédait un grand hall où s'alignaient les lits et le but était de s'occuper des malades et pas seulement de la maladie. Les infirmeries monastiques d'Europe et d'ailleurs traitaient les moines et les visiteurs de la même façon. A la fin du Moyen Age, les autorités civiles commencèrent à assumer la responsabilité de la santé publique. Au tournant du 16^{ème} siècle, l'Angleterre possédait à elle seule 200 hôpitaux séculiers. C'était la préfiguration de l'immense industrie de la santé qui devait bientôt se développer.

Vos hôpitaux sont les centres de soins de votre civilisation. Les hôpitaux redonnent lentement toute leur santé à leurs patients, y compris les servants des machines de guerre terrestres.

Bâtiments militaires

Caserne



Eres : toutes
Production : Infanterie, y compris les infirmiers
Recherches : amélioration d'unités
Zone d'effet : aucune

Il n'y a pas toujours eu des armées constituées. Les premiers groupes militaires consistaient en membres des tribus se groupant à l'occasion pour protéger ou obtenir des terrains de chasse face à une tribu rivale. Lorsque les humains se sédentarisèrent, l'idée d'un service organisé émergea. Les chefs des communautés rassemblaient un groupe de villageois pour mener des raids entre la saison des semailles et les récoltes. Avec l'amélioration de l'agriculture, la nourriture devint plus régulière. Une classe de soldats professionnels put émerger. L'infanterie était de loin la plus nombreuse. Ces soldats avaient initialement pour mission de défendre la communauté, mais ils pouvaient être utilisés pour attaquer d'autres territoires au cours de campagnes organisées.

L'apparition des soldats professionnels nécessita la création de lieux où ils puissent s'entraîner, dormir, manger, stocker leur équipement et se préparer à la guerre. Des casernes furent construites, aux frais de l'Etat. Le rôle des casernes s'étendit jusqu'à devenir un toit pour les familles des soldats et un lieu de fabrication d'armes. Aujourd'hui, les casernes contiennent tout ce dont les soldats ont besoin pour se préparer à accomplir leur mission : défendre le pays.

Dans les casernes, vous pouvez entraîner toutes sortes de fantassins, depuis l'infanterie primitive armée de gourdins et de lances aux soldats modernes équipés de fusils et de lasers. Dans les Eres les plus récentes, vous pouvez également entraîner des infirmiers.

Ecole d'archers



Eres : 2-7

Production : archers à pieds ou montés, autres unités de tir à distance

Recherches : amélioration d'unités

Zone d'effet : aucune

L'utilisation des arcs remonte à au moins 30 000 ans, comme en témoignent les peintures rupestres de chasseurs armés d'arcs. Les arcs évoluèrent en plusieurs catégories distinctes, y compris l'arc composite ou l'arbalète, qui possédaient tous leurs avantages et leurs inconvénients au combat. Les arbalètes étaient plus efficaces à courte distance et demandaient moins de maîtrise alors que l'arc, difficile à utiliser, pouvait tirer des flèches légères jusqu'à 500 mètres. Certains archers, comme les Mongols au 13^{ème} siècle par exemple, tiraient à dos de cheval, sacrifiant la précision à la vitesse.

Plus que d'autres soldats peut-être, les archers devaient être entraînés pour être efficaces. Certains archers, en Angleterre par exemple, étaient choisis et entraînés dès l'enfance pour devenir des experts. Le tir sur cibles et l'entraînement dans une école d'archers les préparaient à agir en condition de combat. Les écoles d'archers fournissaient également un lieu de stockage pratique pour les flèches et l'équipement.

Tous les types de guerriers à distance, y compris les archers, sont entraînés dans l'école d'archers.

Dock



Eres : 2-14

Production : bateaux de pêche, de transport, de guerre

Recherches : amélioration d'unités

Zone d'effet : réparation de tous les navires

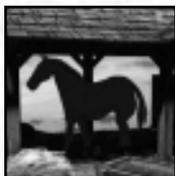
Depuis les époques les plus anciennes, les docks ont eu deux vocations : la construction et la réparation de navires d'une part, le chargement et déchargement des transports d'autre part. De nombreuses puissances méditerranéennes, comme les Grecs et les Phéniciens, ont connu leur heure de gloire grâce à leur utilisation de l'accès à la mer. La pêche, le commerce, le transport et finalement la guerre sont facilités par la construction de docks et par les progrès accomplis en matière de construction navale.

De nombreux types de docks sont apparus au cours de l'Histoire. Les plus primitifs n'étaient guère plus que des cloisons surmontées d'un pont permettant l'accès au navire à quai. Des appontements artificiels sur les bas-fonds furent construits pour permettre à de plus gros navires de venir à quai. Au 13^{ème} siècle avant Jésus-Christ, les Phéniciens construisaient des ports artificiels pour protéger les docks du vent et des marées. Les docks devinrent progressivement des complexes de digues, de cales sèches et d'entrepôts capables de s'occuper de nombreux navires en même temps.

Bâtiments

Les docks produisent des bateaux de pêche et des transports ainsi que des vaisseaux de guerre. Plusieurs classes de navires de guerre sont susceptibles d'être construits aux docks : vaisseaux de ligne (puis des cuirassés), galères (puis des galiotes), frégates et destroyers. Des réparations sont possibles aux docks : faite naviguer un navire endommagé jusqu'au dock pour commencer les réparations.

Ecuries



Eres : 3-10
Production : unités montées
Recherches : amélioration d'unités
Zone d'effet : aucune

Diverses preuves tendent à montrer que les chevaux furent domestiqués pour la première fois il y a plus de 5000 ans. Les chevaux primitifs étaient plus petits que ceux que nous connaissons aujourd'hui. Des siècles de sélection et d'élevage les ont transformés en animaux plus grands, plus puissants et plus aptes à la guerre.

Les chevaux furent utilisés au combat la première fois pour tirer des chariots, à la place des ânes et des autres animaux de peine. Les Hittites et les Egyptiens, entre autres civilisations, les utilisèrent avec brio pendant le second millénaire avant Jésus-Christ. Plus tard, les chevaux furent montés au combat, sans doute après le 4^{ème} siècle par les Byzantins et les tribus barbares de Germanie. Au Moyen Age, les chevaliers portaient des lances ou des épées qui en faisaient de redoutables adversaires, notamment lorsqu'ils attaquaient les fantassins en groupe coordonné.

L'utilisation de la cavalerie continua, avec des aménagements, jusqu'au début du 20^{ème} siècle. Avec la mécanisation qui commença pendant la Première guerre mondiale, la cavalerie disparut du champ de bataille. Mais les milieux militaires ont toujours conservé envers le cheval un sentiment de respect.

Les soldats montés (sauf les archers) ont besoin d'être entraînés dans une Ecurie. Ces hommes à l'excellente réputation peuvent porter des armes diverses, des armes de mêlée aux armes à feu en passant par les lances. Ils restent les forces les plus rapides sur le champ de bataille jusqu'à l'avènement de la mécanisation.

Arsenal



Eres : 4-14
Production : armes de siège, canons, artillerie et canons antichar (AC)
Recherches : amélioration d'unités
Zone d'effet : aucune

Les armes de siège ont connu de nombreux changements de l'antiquité à nos jours, mais leur utilisation est demeurée assez constante. En général, de telles armes ont servi à attaquer des positions fortifiées ou des concentrations de troupes terrestres. Aux alentours du 4^{ème} siècle avant Jésus-Christ, Dionysius, Ancien de Syracuse, utilisa des balistes dans sa guerre contre Carthage. Alexandre le Grand est également connu pour son utilisation de la poliorcétique. Les machines de siège, lorsqu'elles n'étaient pas construites sur place, étaient assemblées de pièces fabriquées par des artisans et transportées par l'intendance de l'armée en campagne.

Avec l'introduction en Europe de la poudre à canon, au 13^{ème} siècle, l'artillerie de siège connut une transformation en profondeur. Les projectiles lancés par moyens mécaniques firent place à des objets propulsés par des moyens chimiques. Des fonderies, utilisant les techniques de fonte des cloches, produisirent le cuivre et le bronze des premiers fûts de canon. Les premières pièces d'artillerie à poudre étaient à peine plus puissante que les armes de siège traditionnelles, mais les progrès de la balistique et de la chimie lui permirent de rapidement faire la différence. Vers la fin du 14^{ème} siècle, on construisait des canons de fer capables de tirer des projectiles de plus de 200 kilos à plus d'un kilomètre, mais pour conserver suffisamment de puissance à l'impact il était préférable de ne pas dépasser 300 mètres. L'artillerie ne connut pas de modification majeure avant le 19^{ème} siècle, où différentes améliorations rendirent les armes plus efficaces : le système d'absorption du recul, le chargement par l'arrière, le progrès des munitions, les pièces standardisées...

Vous pouvez construire de très nombreuses machines de siège et pièces d'artillerie dans Empire Earth. Vous pouvez commencer à fabriquer des machines de siège à l'Age du bronze. A la Renaissance, les catapultes, les béliers et les tours de siège de la poliorcétique médiévale laissent place aux canons forgés de bronze et de fer. Dans les Eres ultérieures, les armes à poudre sont remplacées par les lasers et d'autres armes à énergie.

Aéroport



Eres : 10-14

Production : avions et hélicoptères

Recherches : amélioration d'unités

Zone d'effet : réparation et ravitaillement des avions au hangar, réparation des hélicoptères proches

Dès que les frères Wright eurent accompli le premier vol dirigé d'un appareil plus lourd que l'air en 1903, les avions enflammèrent l'imagination du public.

Peu imaginèrent les changements que cet engin nouveau apporterait au monde. Il fallut même à l'Armée un certain temps pour saisir le potentiel des aéroplanes, puisqu'un intérêt pour la puissance aérienne ne fit jour qu'à l'aube de la Première guerre mondiale. Mais cet intérêt déclencha beaucoup des améliorations qui suivirent. Les avions commencèrent à voler plus vite, plus haut, plus longtemps. La sécurité des vols augmenta également. Les chasseurs et les bombardiers constituèrent deux catégories différentes d'avions de guerre, chacune déclinée sous différentes variantes. Après la Seconde guerre mondiale, les hélicoptères adjoignirent les avions dans l'arsenal de la plupart des nations.

Le concept d'aéroport ne fut développé que progressivement. Au début, les avions avaient souvent une base personnelle : n'importe quel champ pouvait servir de piste. Des fantaisistes faisaient le tour des villages dans leur biplan, offraient des tours payants et s'occupaient eux-mêmes de leur appareil. Mais, avec les progrès de la technologie et la prolifération des appareils, les structures permanentes devinrent indispensables. Des aéroports étaient nécessaires pour le ravitaillement et la maintenance, pour prendre et déposer des passagers et du fret. Dans les armées de l'air en expansion, la construction d'aéroports permettait de réparer et de réarmer les appareils et d'entraîner les pilotes.

Les aéroports produisent vos avions et vous permettent de donner des ordres à vos forces aériennes. Les avions placés dans un aéroport sont automatiquement réparés, ravitaillés et réarmés pour leur prochaine mission. Les hélicoptères, également construits à l'aéroport, sont réparés lorsqu'ils approchent d'un aéroport. Pour plus de détails sur la manière de contrôler vos forces aériennes, veuillez voir le chapitre VIII.

Chantier naval



Eres : 10-14
Production : sous-marins, porte-avions, hélicoptères Sea King
Recherches : amélioration d'unités
Zone d'effet : réparation de navire, de sous-marins et des hélicoptères Sea King

Lorsque les marines du 20^{ème} siècle commencèrent à utiliser de nouvelles classes de navires (les U-boats, les porte-avions...), des structures portuaires plus complexes furent nécessaires pour les accueillir. Des chantiers navals spécialisés commencèrent à construire ces nouveaux types de navires et fournirent des bassins spécialisés où s'effectuaient la maintenance, les réparations ou les changements d'équipage.

Pendant la Guerre Froide, de plus en plus de navires commencèrent à faire usage de la propulsion et des armes nucléaires. Il s'agissait d'éléments clés des stratégies militaires de nombreux pays. Ces bateaux étaient souvent en mer pendant de longs mois sans revenir à quai. Les chantiers navals fournissaient le ravitaillement de ces navires nucléaires et les préparaient à leur périple avec soin afin d'assurer la sécurité pendant ces longues campagnes en mer.

Les chantiers navals produisent des navires de guerre modernes et des hélicoptères de chasse anti-sous-marine. Comme le dock, le chantier naval peut réparer n'importe quel navire. Les porte-avions, construits au chantier naval, peuvent produire, lancer et réparer leurs propres avions de chasse ou de bombardement. A cet égard, il s'agit d'aéroports flottants.

Usine de chars



Eres : 10-14
Production : chars et véhicules antiaériens (AA)
Recherches : amélioration d'unités
Zone d'effet : aucune

Les Anglais développèrent et utilisèrent les premiers véhicules chenillés blindés pendant la Grande guerre. Le nom anglais des chars, "tanks", vient du désir britannique de maintenir le secret. Les véhicules étaient assemblés à partir de pièces détachées. Ces dernières étaient envoyées au front dans des caisses marquées "tanks" (réservoirs). Le premier assaut de chars eut lieu lors de la bataille de Cambrai en 1917. Bien que le succès initial de l'assaut britannique n'ait pas eu de suite, les Allemands l'ayant finalement repoussé, les chars avaient fait la démonstration de leur potentiel et allaient devenir un élément important de la guerre moderne. Il fallut pourtant longtemps avant de développer des structures de production spécialisées. Les Etats-Unis, en entrant en guerre en 1941, adaptèrent leur gigantesque industrie automobile en usines de construction de chars.

Les chars progressèrent considérablement pendant et après la Guerre Froide. Les ingénieurs améliorèrent les moteurs, les blindages et l'armement des chars. Ils introduisirent des systèmes de tir et de repérage contrôlés par ordinateur. Au milieu du 21^{ème} siècle, la sophistication des équipements et les nécessités de la sécurité menèrent à la fabrication d'usines de chars disposant de leur propre service de recherches et d'essais.

Notre civilisation peut commencer à construire des usines de chars au début de l'Ere atomique (Première guerre mondiale). En plus des chars, ces usines peuvent construire des véhicules antiaériens.

Usine cybernétique



Eres : 13-14
Production : cybers de combat
Recherches : amélioration d'unités
Zone d'effet : aucune

Des armes automatiques connues sous le nom de "cybers" firent leur apparition au 21^{ème} siècle dans le but initial d'éviter aux humains d'entrer dans des zones à risques. Les précurseurs de ces cybers étaient de petits robots téléguidés dont on se servait pour la reconnaissance et le déminage. Plus tard, des machines plus importantes furent légèrement armées et envoyées dans des zones hostiles pour y glaner des renseignements. Les premiers cybers véritablement autonomes apparurent au milieu du 21^{ème} siècle, lorsque la puissance de calcul et les réseaux neuronaux furent suffisamment développés pour fournir à ces machines une intelligence rudimentaire. Les progrès continus dans le domaine des matériels, de la propulsion, des systèmes d'armement et de l'intelligence artificielle menèrent finalement à l'apothéose des cybers.

Employés au début dans des escarmouches mineures, les cybers furent pour la première impliqués dans des combats à grande échelle pendant les guerres expansionnistes de la Novaya Russia. La capacité de ces machines à fonctionner sous tous types de conditions les rendait parfaites pour les missions qu'on leur confiait. Ensuite, les cybers devinrent un équipement standard de toutes les armées modernes et les usines cybernétiques se répandirent à travers le monde.

Les usines cybernétiques sont disponibles pendant l'Ere numérique et le Nano Age. Elles produisent des cybers de combat.

Laboratoire cybernétique



Eres : 13-14
Production : ultra-cybers
Recherches : aucune
Zone d'effet : aucune

Tous les cybers n'étaient pas construits à la chaîne dans des usines afin d'équiper telle ou telle armée. Certains étaient conçus pour un rôle spécifique et distinct sur le champ de bataille, en soutien des cybers de combat standards. Ces "ultra-cybers" pouvaient protéger des troupes alliées derrière un bouclier d'énergie ou opérer des réparations sur le terrain. D'autres étaient équipés d'armes secrètes qui produisaient des tempêtes d'antimatière ou des champs d'énergie paralysants. Un cyber insidieux, nom de code "Poséidon", fut développé pour capturer d'autres cybers en introduisant un programme pirate dans leur cible. Les machines suivantes furent en conséquence équipées d'antivirus destinés à contrer de telles attaques. Peu se montrèrent aussi efficaces qu'on l'avait espéré.

La recherche et le développement de ces machines plus spécialisées exigeaient des structures particulières et ultramodernes. Seules les nations les plus riches purent se permettre un tel investissement, mais, habilement utilisées, ces armes emportèrent souvent la décision sur le champ de bataille.

Les laboratoires cybernétiques, disponibles également pendant l'Ere numérique et le Nano Age, produisent des ultra-cybers divers. Pour de plus amples descriptions de ces cybers et de leurs aptitudes particulières, voir le chapitre VIII.



PRÉHISTOIRE		ÂGE DU CUIVRE			ÂGE SOMBRE		
500 000 a.v.JC	50 000 a.v.JC	5000 a.v.JC	2000 a.v.JC	500 a.v.JC	0	900 a.p.JC	
ÂGE DE PIERRE		ÂGE DU BRONZE			MOYEN ÂGE		

Ere numérique (2000 – 2100)

La prolifération des microprocesseurs et l'avènement d'Internet initièrent l'Ere de l'information ou Age numérique. Les communications rapprochèrent certaines parties du monde mais les tensions persistèrent dans d'autres zones. Le Nouvel ordre mondial qui prit le relais de la Guerre Froide se caractérisa par des conflits locaux impliquant des puissances régionales, avec l'intervention épisodique des nations les plus industrialisées. Pour mener ces guerres locales, le matériel militaire devait être très mobile, polyvalent et fiable. Et, bien sûr, il devait être percutant.

Des armes laser et des rayons à particules hautement condensés avaient été testés au début de l'Ere numérique. Mais leur taille et leurs immenses besoins en énergie les rendaient impropres à l'usage sur le terrain. Des cellules d'énergie extrêmement compactes, développées au début des années 2020, permirent l'utilisation des premières armes énergétiques utilisables, mais elles restaient encombrantes et risquaient toujours de tomber à cours d'alimentation en plein combat. L'avancée significative prit la forme de la technologie de fusion avancée, qui permit dès 2031 de remplacer les cellules d'énergie HD par des batteries à fusion plus petites et plus légères. Les armures de protection furent également améliorées pour repousser les rayons d'énergie tout en fournissant toujours une protection minimale contre les balles et les éclats d'obus. Leur conception initiale était d'une efficacité limitée, mais des matériels plus élaborés furent inventés, capables d'absorber les rayons, de capturer l'énergie et de la dissiper aux alentours.

Le développement le plus important dans le domaine militaire durant l'Ere numérique fut la création d'unités de combat mécanisées connues sous le nom de cybers. Ces robots de combat perfectionnés, d'abord télécommandés, furent finalement dotés d'une intelligence artificielle rudimentaire qui leur permettait d'accomplir seuls certaines missions. Dans les années 2050, des réseaux neuronaux incorporés sur des architectures de fibres optiques parvinrent à dépasser la complexité du cerveau humain. Le matériel fut doté d'algorithmes et d'une base réflexive élaborés et les géants mécaniques devinrent capables de penser. Ils accédèrent à la conscience. Les cybers devinrent tout naturellement le fer de lance des armées modernes. Propulsées par des batteries à fusion, équipées des armements les plus récents, ces merveilles de la guerre moderne furent employées massivement par Grigor Stoyanovich, fondateur de la Novaya Russia, durant les guerres d'expansion de son pays.

En science pure, deux avancées eurent des conséquences extraordinaires. La première fut l'achèvement du projet sur le génome humain au début du 21^{ème} siècle. La révolution génétique qui suivit dans le domaine médical fit passer l'espérance de vie des gens à 125 ans au tournant du 22^{ème} siècle. La seconde avancée fut la découverte de la "Théorie du Tout", qui fut considérée comme le "saint graal" de la physique. Appréhendée petit à petit par les scientifiques, la Théorie du Tout ne forma un ensemble cohérent que vers la fin du 21^{ème} siècle. Un nouveau monde s'ouvrait.

CHAPITRE XIV

CHOISIR UNE CIVILISATION

En gros, on peut voir l'Histoire connue comme une succession d'ascensions et de déclin de grandes civilisations. Certaines civilisations utilisèrent avec art leur mélange unique de caractéristiques sociales et culturelles pour atteindre un sommet dont la portée n'a pas diminué avec le temps. Mais, pour chaque civilisation éminente, beaucoup n'ont jamais atteint leur plein potentiel et n'ont laissé dans l'Histoire que des traces secondaires. De tels échecs concernent moins les soubassements de ces civilisations que leur inaptitude à les mettre en valeur.

Civilisations

Depuis le début, l'Histoire est un flux de civilisations. La désintégration de l'Empire romain, par exemple, a conduit à l'émergence de ce que l'on a appelé péjorativement l'Antiquité tardive (ou Bas empire) puis à l'émergence de la féodalité. Un millénaire plus tard, une exploration du monde sans précédent au tournant des 15^{ème} et 16^{ème} siècles permit l'expansion coloniale. L'Histoire du 20^{ème} siècle tourne essentiellement autour de conflits internationaux qui culminèrent dans deux guerres mondiales et une longue Guerre Froide.

Empire Earth vous offre la possibilité de mener une civilisation de votre choix dans la période qui vous intéresse de l'Histoire humaine. Vous pouvez également créer une civilisation sans la moindre base historique en utilisant l'éditeur de civilisation de Empire Earth. Quoi que vous choisissiez de jouer, vous avez une chance de laisser votre marque dans l'Histoire.

Les civilisations historiques

Empire Earth présente 21 grandes civilisations, chacune possédant ses propres avantages, chacune prête à vous mener à la domination du monde. Ces civilisations prédéfinies couvrent toutes les périodes de l'Histoire en incluant les Grecs, les Anglais, les Français, les Allemands ou les Russes. En fonction de la période que vous choisissez de jouer, il est préférable de choisir une civilisation appropriée. Mais ce n'est pas obligatoire, vous restez libre de vos choix.

Lorsque vous lancez une carte aléatoire de Empire Earth, vous avez 5 minutes pour choisir une civilisation qui vous convient. Cliquez simplement sur la couronne clignotante pour afficher la liste des civilisations prédéfinies (à moins que vous n'avez pas coché l'option Utiliser civ. personnalisées dans les options de jeu). Sélectionnez ensuite la civilisation qui vous intéresse et cliquez sur OK pour revenir à la partie.



REFERENCE : une liste des différentes civilisations prédéfinies et de leurs bonus se trouve dans l'Annexe A. Pour apprendre à mieux choisir une civilisation, référez-vous au chapitre III.

L'éditeur de civilisation

Ceux qui veulent laisser leur propre empreinte sur l'Histoire peuvent utiliser l'éditeur de civilisation de Empire Earth, qui permet de créer des civilisations personnalisées. Vous pouvez créer des civilisations différentes pour des situations de jeu différentes, si tel est votre bon plaisir. Par exemple, vous pouvez créer une civilisation spécifique à l'Ere atomique ou aux cartes insulaires. Vous pouvez créer des milliers de civilisations, pourtant le processus de création est très simple.

Les civilisations, dans Empire Earth, se distinguent les unes des autres par leurs caractéristiques uniques. Toutes les civilisations, par exemple, peuvent produire des chasseurs de combat dès l'Ere atomique, mais certaines en produisent de meilleurs en raison de leurs points forts spécifiques. Créer une civilisation dans l'éditeur consiste à choisir quels points forts ou "bonus" vous voulez donner à votre civilisation.



Charger Enregistrer L'éditeur de civilisation
Quitter

Bonus

Il y a environ 100 bonus parmi lesquels vous pouvez choisir ceux qui différencieront votre civilisation des autres. Les bonus sont organisés en rubriques générales, comme Avions – Bombardiers, Civ – Economie ou encore Chars. Différentes sortes de bonus sont disponibles (comme vous le voyez dans la liste ci-dessous).

Le pourcentage indique le surcroît apporté par chaque bonus. Par exemple, si vous choisissez d'acheter un bonus d'attaque de 20 % pour Cavalerie – A distance, toutes les unités de cavalerie utilisant des armes de jet que vous produirez pendant la partie posséderont une caractéristique d'Attaque accrue de 20 %. Chaque bonus que vous achetez est appliqué automatiquement, EN PLUS de chaque amélioration d'unité que vous choisissez de rechercher pendant le cours d'une partie. Comme les améliorations d'unités, les bonus que vous achetez pour vos unités s'affichent dans la zone d'amélioration des unités de l'interface utilisateur (après le signe "+"). Voir les chapitres III et VIII pour plus de détails sur les améliorations d'unités.



Editeur de civilisation

Bonus unités & bâtiments	Civ – Bonus économiques	Bonus généraux - Civ
Dégâts de zone	Ferme	Résistance conversion
Défense	Pêche	Bonus combat en montagne
Attaque	Mine d'or	Lim. population
Réduction coûts	Chasse et fourrage	
Autonomie	Mine de fer	
Points de vie	Carrière	
Portée	Bûcheron	
Cadence de tir		
Vitesse		
Construction plus rapide		



CONSEIL : Les bonus Généraux - Civ s'appliquent à toute votre civilisation. Vous pouvez rendre vos unités et vos bâtiments plus résistantes à la conversion grâce au bonus Résistance à la conversion, augmenter les dégâts quand ils attaquent du sommet d'une colline avec le bonus de combat en montagne, ou augmenter la capacité générale de votre population avec le bonus Lim. population. Les bonus Civ – Economie accroissent la capacité de collecte de vos citoyens (ou des bateaux de pêche).

Créer votre propre civilisation

Pour entrer dans l'éditeur de civilisation, cliquez sur le bouton Outils du menu principal de Empire Earth. Puis cliquez sur le bouton adéquat dans le menu Outils. Lorsque vous entrez dans l'éditeur, vous pouvez créer une nouvelle civilisation ou cliquer sur le bouton Charger pour reprendre une civilisation que vous avez déjà créée pour la modifier.



REMARQUE : quand vous jouez une partie sur carte aléatoire, si l'option Utiliser civ. personnalisées est cochée, vous pouvez entrer dans l'éditeur de civilisation pendant la partie lorsque vous devez choisir la civilisation avec laquelle vous allez jouer. Cliquez sur le bouton de sélection des civilisations pendant les 5 premières minutes de la partie pour afficher l'écran de civilisation et charger la civilisation personnalisée que vous voulez utiliser (mais vous pouvez aussi enregistrer la civilisation pour plus tard, si vous préférez).

Points de civilisation

Lorsque vous créez une nouvelle civilisation, vous disposez de points de civilisation permettant d'acheter les bonus de votre civilisation. Pour acheter un bonus spécifique, cliquez simplement sur lui dans la liste des bonus disponibles. Le bonus est immédiatement affecté à la liste et le nombre correspondant de points de civilisation est soustrait de votre capital. Remarquez que les autres bonus placés dans la même rubrique augmentent lorsque vous y avez choisi un bonus. Lorsque vous ne disposez plus de points de civilisation (ou que vous n'en avez plus assez), vous ne pouvez plus acheter d'autres bonus.

Vous pouvez "vendre" les bonus achetés pour récupérer des points de civilisation, que vous pouvez de nouveau dépenser librement. Pour vendre un bonus, cliquez simplement sur le bonus dans la liste. Le bonus retourne dans la liste des bonus disponibles et les points de civilisation que vous récupérez sont ajoutés à votre capital. Vous ne pouvez vendre des bonus que lorsque vous créez votre propre civilisation.

Enregistrer votre civilisation

Lorsque vous êtes satisfait des bonus que vous avez choisis, cliquez sur le bouton Enregistrer pour conserver les caractéristiques de votre civilisation. On vous demandera de choisir un nom pour votre civilisation (c'est celui qui apparaîtra au cours de la partie). Vos civilisations enregistrées sont disponibles dans les parties sur carte aléatoire de Empire Earth, aussi bien en multijoueur qu'en solitaire, tant que l'option Utiliser civ. personnalisées est activée. (Si cette option n'est pas cochée, vous devez utiliser l'une des civilisations prédéfinies.)



REMARQUE : vous ne pouvez enregistrer votre civilisation que si vous accédez à l'éditeur de civilisation depuis l'écran Outils ou depuis l'éditeur de scénarios. Vous ne pouvez pas enregistrer une civilisation au cours d'une partie.



REFERENCE : pour plus d'informations sur la sélection d'une civilisation pendant une partie, veuillez voir le chapitre III.



PREHISTOIRE		AGE DU CUIVRE			AGE SOMBRE		
500 000 a.v.JC	50 000 a.v.JC	5000 a.v.JC	2000 a.v.JC	500 a.v.JC	0	900 a.p.JC	
AGE DE PIERRE		AGE DU BRONZE			MOYEN AGE		

Nano Age (2100 – 2200)

Le processus de miniaturisation atteignit toute sa maturité à l'époque communément appelée le Nano Age. La nanotechnologie avait obtenu ses premiers succès au début du 21^{ème} siècle dans le domaine médical. Mais des améliorations ultérieures dans les techniques de l'image et de la manipulation permirent la création de "nanomachines", dont la taille ne dépassait pas le milliardième de mètre. Travaillant ensemble, ces machines stupéfiantes pouvaient, en théorie, construire n'importe quoi, atome par atome, y compris des clones d'elles-mêmes.

Programmer des milliards de nanomachines nécessaires à faire un objet utilisable dans un délai raisonnable était une difficulté majeure à dépasser. La solution fut de développer un système de codage simple, inspiré de l'ADN, capable de fournir les informations voulues sur la manière de construire un composé. Des structures plus importantes furent assemblées à partir de ces composés. Les ordinateurs Quanta, les plus puissants et les plus petits ordinateurs jamais construits, géraient les quantités colossales de données impliquées.

Les nanomachines furent rapidement utilisées pour construire un large éventail de produits. Des structures biologiques furent mêlées à des structures mécaniques pour créer des cyborgs et d'autres hybrides. Les cybers, déjà très aboutis, furent encore perfectionnés pour devenir plus efficaces. Les chercheurs développèrent des virus artificiels qui pouvaient être utilisés pour toutes sortes de choses, du traitement médical au contrôle mental. La seule restriction concernait la nécessité de décrire d'abord les objets à l'échelon atomique, ce qui était généralement un processus des plus lents.

Les autres développements majeurs de cette époque concernent l'apprentissage de la synthèse de "l'antimatière", une substance exotique aux propriétés physiques incroyables. D'abord émise au 20^{ème} siècle, la Théorie du Tout mit l'antimatière au centre des interrogations au cours du 21^{ème} siècle. L'application de cette théorie permettait aux humains de faire quelque chose que l'on considérait jusque là impossible : voyager dans le temps. La nanotechnologie fournit les moyens de magnifier un phénomène connu sous le nom d'effet Casimir pour ouvrir un trou de ver : un tunnel à travers la texture de l'espace-temps. Une fois l'antimatière synthétisée de manière à agrandir et à stabiliser le trou de ver, les objets purent passer à travers. D'autres barrières technologiques furent enfoncées, par exemple le contrôle des forces violentes impliquées ou la maîtrise de la direction prise par le trou de ver, et le voyage dans le temps et la téléportation devinrent une réalité. La technologie fut même installée sur un cyber, nom de code Hadès.

Au Nano Age, l'humanité gagna lentement la maîtrise de la matière et de l'énergie, du temps et de l'espace. Du point de vue politique, un mouvement mondial en faveur d'une Terre libre et unifiée prit peu à peu de l'ampleur. En dépit de ces réussites et des possibilités virtuellement illimitées qu'elles engendraient, la vie sur Terre continuait semblable dans les grandes lignes à ce qu'elle avait été au cours des 500 millénaires précédents.

CHAPITRE XV

EDITEURS DE SCÉNARIOS/CAMPAGNE

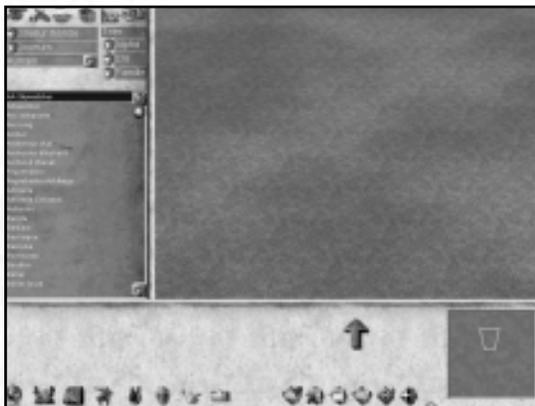
Les éditeurs de scénarios et de campagne de Empire Earth sont des outils souples et précis permettant de créer des cartes, des scénarios et des campagnes originales. Vous bénéficiez d'un contrôle maximum sur vos créations tout en profitant d'une grande facilité d'utilisation. L'éditeur de scénarios vous permet de créer des cartes pour Empire Earth et de définir les objectifs précis que le ou les joueurs doivent atteindre pour remporter la victoire. L'éditeur de campagne vous permet de relier les scénarios les uns aux autres pour constituer une campagne cohérente. Dans ce chapitre, vous trouverez une présentation de ces éditeurs. Le manuel complet se trouve sur le CD-Rom de Empire Earth.

Les options disponibles dans l'éditeur sont nombreuses, mais il est très simple d'en comprendre le fonctionnement de base. Les sections suivantes de ce chapitre vous brossent un tableau général de tout ce que vous pouvez faire avec l'éditeur de scénarios. (Le manuel complet se trouve sur le CD-Rom Empire Earth). Avec un peu de pratique, vous serez en mesure de créer toutes les situations de jeu imaginables.

Editeur de scénarios

L'éditeur de scénarios de Empire Earth a été conçu pour être le meilleur éditeur jamais pensé pour un jeu de stratégie en temps réel. Il fournit tous les outils dont vous avez besoin pour créer des scénarios originaux du degré de simplicité ou de complexité qui vous convient. Vous pouvez bâtir vos propres cartes pour Empire Earth, ajouter des événements déclencheurs, des conditions de victoire, des conditions de départ pour la partie et les joueurs. Vous pouvez également inclure des instructions et autres messages. Vous pouvez même créer vos propres séquences animées et vos propres cinématiques.

Les options disponibles dans l'éditeur sont nombreuses, mais il est très simple d'en comprendre le fonctionnement de base. Les sections suivantes de ce chapitre vous brossent un tableau général de tout ce que vous pouvez faire avec l'éditeur de scénarios. (Le manuel complet se trouve sur le CD-Rom Empire Earth). Avec un peu de pratique, vous serez en mesure de créer toutes les situations de jeu imaginables.



Editeur de scénarios : écran Unités

L'éditeur de scénarios est divisé en sept parties principales ou "écrans." Les boutons en bas à gauche de l'éditeur vous permettent d'accéder à tous les écrans (le huitième bouton vous amène à l'éditeur de civilisation décrit au chapitre XIV). Les boutons à gauche de la Mini-carte permettent d'enregistrer, de charger et d'accéder aux options de test. Dans l'éditeur de scénarios, les fonctions de la Mini-carte fonctionnent comme pendant une partie.



REMARQUE : le joueur 1 est toujours considéré comme étant un joueur humain, mais il n'est pas nécessaire que ce soit le seul joueur humain du scénario. Si vous envisagez d'utiliser des joueurs I.A. dans votre scénario, vous devez définir leur emplacement initial lorsque vous créez le scénario. La première unité terrestre (à l'exception donc des bâtiments) que vous placez sur la carte pour les joueurs I.A. définit leur base de départ. N'utilisez pas un navire qui placerait sur l'eau cette base de départ. Si vous le désirez, vous pouvez prévoir un événement déclencheur qui détruira cette unité dès le départ. Le joueur IA défendra sa base de départ et accomplira sur place la plupart de ses premières actions (à condition que ce soit un joueur actif).

Lancer l'éditeur de scénarios

Pour lancer l'éditeur de scénarios, cliquez sur le bouton Outils dans le menu principal de Empire Earth. Puis cliquez sur le bouton éditeur de scénario pour y accéder. Une carte vierge se charge automatiquement.

Déplacer la caméra

Dans l'éditeur de scénarios, vous contrôlez intégralement la caméra 3D de Empire Earth, vous pouvez donc voir toutes les zones de la carte sous l'angle de votre choix. Pour déplacer la caméra, maintenez appuyée la touche "_" tout en déplaçant votre souris (inutile de maintenir appuyée la touche Maj). En déplaçant la souris vers la droite ou la gauche, vous déplacez la caméra horizontalement. En bougeant vers l'avant et l'arrière, vous faites monter et descendre la caméra. La molette de la souris permet de zoomer et de dézoomer. Un peu de pratique est nécessaire pour s'habituer à déplacer la caméra dans trois dimensions, mais vous apprendrez vite à la maîtriser parfaitement. Pour revenir à la vue normale, appuyez sur la touche Origine de votre clavier.

Faire des films

L'éditeur de scénarios autorise la création de vos propres cinématiques en utilisant des déclencheurs. Les déclencheurs, en général, vous permettent de contrôler les actions et les événements de votre scénario. Pour faire un film, vous créez des déclencheurs spéciaux pour déplacer la caméra. Vous pouvez contraindre la caméra à se déplacer d'un lieu à un autre, à zoomer ou à dézoomer, à suivre des unités en déplacement, etc. Vous trouverez plus d'informations sur les cinématiques et le contrôle des caméras dans le manuel complet des éditeurs situé sur le CD-Rom de Empire Earth.

Charger, enregistrer et tester des scénarios

Les boutons à gauche de la Mini-carte fournissent un accès à de nombreuses options d'enregistrement et de chargement de l'éditeur de scénarios. De la gauche vers la droite, les boutons sont les suivants :

BOUTON	UTILISATION	DESCRIPTION
	Chargement rapide	Charge le dernier scénario enregistré en sauvegarde rapide (s'il y en a une) dans l'éditeur. Raccourci : "I".
	Sauvegarde rapide	Enregistre le scénario sur lequel vous travaillez actuellement dans le fichier EEQuickSave.scn dans le répertoire source de Empire Earth (i.e. là où se trouve le fichier .exe). A chaque fois que vous faites une Sauvegarde rapide, elle, écrase la précédente. Vous ne pouvez avoir plus d'une sauvegarde rapide en même temps. Raccourci : "M".
	Enregistrer.	Enregistre le scénario sur lequel vous travaillez actuellement via l'écran Enregistrer. L'écran Enregistrer vous permet de taper un nom pour le scénario ou de choisir un précédent scénario à écraser. Il est de bonne politique d'enregistrer souvent votre travail.
	Charger	Ouvre une fenêtre qui vous permet de charger un scénario déjà enregistré dans l'éditeur de scénarios.
	Test	Lance Empire Earth et charge le scénario sur lequel vous travaillez actuellement. Comme son nom l'indique, le bouton vous permet de tester votre scénario de manière à vous assurer qu'il fonctionne comme vous le désirez. Lorsque vous testez, appuyez sur la touche F1 pour revenir à l'éditeur de scénarios ou sur Entrée pour revenir au bouton éditeur dans le menu d'options.
	Quitter	Retour au menu Outils de Empire Earth.

Ecran de création de cartes

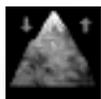


Lorsque vous créez un scénario, vous avez besoin d'une carte pour avoir quelque chose sur quoi travailler. La carte par défaut est vierge, recouverte d'herbe. Si vous le voulez, vous pouvez générer une base de carte différente. Il y a trois bases de carte différentes parmi lesquelles choisir : Vierge, Aléatoire et Modèle. Utiliser un fichier altitude est une option avancée expliquée dans le manuel sur CD ROM.

Pour créer une nouvelle base de carte :

1. Sélectionnez une base de carte : Vierge, Aléatoire ou Modèle.
2. Choisissez la taille de la carte. Pour les cartes vierges, vous pouvez choisir une largeur et une longueur mesurées en tuiles : par exemple, 50 x 50 ou 40 x 20. La longueur et la largeur de votre carte ne sont pas forcément identiques.
3. Sélectionnez un terrain par défaut pour les cartes vierges. Pour les cartes Aléatoire et Modèle, choisissez un type de carte.
4. Entrez un numéro pour les cartes Modèle. Chaque carte aléatoire de Empire Earth possède un numéro de modèle unique de façon à pouvoir être recréée à l'identique.
5. Cliquez sur "Créer carte" pour générer la nouvelle carte.

Ecran Relief



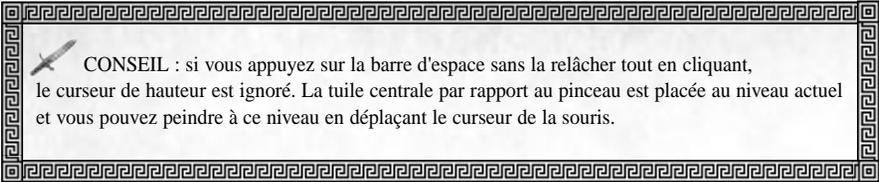
Pour varier la topographie de votre carte, vous pouvez créer des collines et des vallées. Il y a plusieurs hauteurs de dénivellation. Le niveau par défaut est zéro (0), à savoir juste au-dessus du niveau de la mer. Les terres dont le niveau est inférieur à zéro sont immergées. Un niveau de -1 est considéré comme un haut-fond et les troupes à pied

peuvent passer.

Niveau des terres

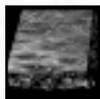
Pour modifier le relief :

1. Assurez-vous que le bouton Relief est sélectionné.
2. Choisissez une taille de pinceau.
3. Placez le curseur au niveau que vous souhaitez. Les niveaux négatifs désignent des terres immergées.
4. Sélectionnez parmi les options Placer collines, Placer falaises ou Placer flanc falaise :
 - Placer collines – Peint des pentes douces que les unités peuvent grimper.
 - Placer falaises – Peint des pentes raides que les unités ne peuvent grimper.
 - Placer flanc falaise – Modifie le dessin de la falaise.
5. Cliquez (et faites glisser si nécessaire) pour augmenter ou baisser le niveau des terres sous le pinceau. Toutes les tuiles sous le pinceau montent ou descendent à l'altitude indiquée par le curseur Altitude.



 **CONSEIL** : si vous appuyez sur la barre d'espace sans la relâcher tout en cliquant, le curseur de hauteur est ignoré. La tuile centrale par rapport au pinceau est placée au niveau actuel et vous pouvez peindre à ce niveau en déplaçant le curseur de la souris.

Ecran terrain



Plusieurs types de terrains sont disponibles dans Empire Earth, ils vous permettent de créer pratiquement tous les aspects visuels imaginables pour votre carte. Pour peindre du terrain :

1. Cliquez sur le bouton Terrain.
2. Sélectionnez la taille de pinceau qui vous convient.
3. Choisissez le type de terrain que vous voulez dans la liste.
4. Choisissez une couleur de terrain. Si vous ne choisissez pas une couleur, la couleur par défaut pour ce type de terrain est appliquée. Immédiatement à gauche de la Mini-carte, vous pouvez voir un aperçu du type de terrain et de la couleur sélectionnés.
5. Cliquez et faites glisser pour peindre avec le type de terrain et la couleur choisis.

N'oubliez pas que le terrain est peint sur les intersections (là où se rencontrent les tuiles) pas sur les tuiles elles-mêmes. Cela permet de s'assurer que les différents types de terrains se mélangent harmonieusement. Certains types de terrain, toutefois, "peignent" effectivement des unités (par exemple les types de terrain Ambiance et Forêt) sur la carte. Ces unités sont placées sur les tuiles et pas sur leurs intersections.

Bulldozer

Le bulldozer sur l'écran Terrain permet d'effacer des objets sur la carte (des unités, des arbres, etc.) Sélectionnez le bulldozer et une taille de pinceau qui vous convient, puis cliquez sur la carte pour effacer tous les objets sous le pinceau. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser le curseur pour effacer rapidement tous les objets d'une zone. Le terrain sous les objets n'est pas affecté.

Ecran Unités



En utilisant l'écran Unités, vous pouvez placer toutes sortes d'objets sur la carte, y compris des unités, des bâtiments, des héros, des objets neutres (objets d'ambiance, etc.). Ces objets seront disponibles pour les joueurs dès le début du scénario. Vous pouvez également placer des unités dans les transports, les aéroports et les forteresses. Tout comme dans le jeu, certaines unités ne peuvent être placées dans certains lieux. Par exemple, les navires doivent être placés sur l'eau, pas sur la terre.



REMARQUE : si vous avez l'intention d'utiliser des joueurs I.A. dans votre scénario, vous devez définir leur emplacement initial lorsque vous créez le scénario. La première unité terrestre (à l'exception donc des bâtiments) que vous placez sur la carte pour les joueurs I.A. définit leur base de départ. N'utilisez pas un navire qui placerait sur l'eau cette base de départ. Si vous le désirez, vous pouvez prévoir un événement déclencheur qui détruira cette unité dès le départ. Le joueur I.A. défendra sa base de départ et accomplira sur place la plupart de ses premières actions (à condition que ce soit un joueur actif).

Pour placer des objets sur la carte :

1. Sélectionnez Joueur monde pour placer des objets qui appartiennent au monde (et pas à un joueur), comme les arbres et les ressources diverses. Vous pouvez aussi sélectionner Joueur et choisir le joueur pour qui vous allez placer des objets.
2. Sélectionnez la catégorie d'objets que vous voulez placer en utilisant les boutons en haut à gauche de l'écran. Vous pouvez choisir : unités terrestres, unités aériennes (avions), unités navales (navires), structures (bâtiments), héros et objets environnement (y compris les ressources). Les objets appartenant à la catégorie sélectionnée apparaîtront dans la liste à gauche de l'écran. Toutes les ressources (sauf les animaux) doivent appartenir au Joueur monde.
3. Sélectionnez le type particulier d'objets que vous voulez dans la liste en cliquant dessus (cliquez par exemple sur "Chevalier"). Les boutons de filtre déterminent de quelle manière la liste est organisée : alphabétiquement ("Alpha"), par Ere ou par Famille.
4. Placez l'objet que vous avez sélectionné en cliquant sur la carte. Vous pouvez placer autant d'objets de ce type que vous voulez. La couleur rouge indique que l'objet ne peut être placé à cet endroit. Essayez un autre lieu. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour ne plus placer cet objet. (Ensuite, cliquer avec le bouton droit sur un objet placé l'efface de la carte). Les unités immobiles (les ressources, les bâtiments...) doivent être placées sur les tuiles de la carte tandis que les objets qui peuvent se déplacer (citoyens, navires, animaux...) peuvent être placés partout.



REMARQUE : vous pouvez passer à un autre joueur à tout moment en le sélectionnant dans la liste des joueurs.

Autres contrôles d'unités

- **Sélectionner** – Vous pouvez sélectionner des unités déjà placées sur la carte en utilisant toutes les méthodes de sélection normales (clic ou rectangle de sélection).
- **Effacer** – Cliquez avec le bouton droit sur une unité placée pour l'effacer. La touche Effacer du clavier obtient le même résultat avec une unité sélectionnée. Pour effacer d'un coup plusieurs unités, sélectionnez-les puis appuyez sur Maj-Effacer ou utilisez l'outil bulldozer dans l'écran Terrain.
- **Déplacer unités** – Double-cliquez sur un objet placé pour le saisir. Vous pouvez alors le déplacer vers un nouvel emplacement de la carte (cliquez pour le replacer). Vous ne pouvez déplacer qu'une unité à la fois.

Editeurs de scénarios/campagne

- **Pivoter** – Cliquez sur le bouton Pivoter (la flèche) pour faire bouger une unité dans le sens des aiguilles d'une montre et cliquez avec le bouton droit de la souris pour la faire tourner dans l'autre sens. La flèche indique la direction dans laquelle l'unité regarde. Vous pouvez également utiliser le bouton Pivoter pour des objets que vous êtes sur le point de placer sur la carte. Pour affiner le contrôle de l'orientation de l'unité, vous pouvez sélectionner une ou plusieurs unités sur la carte puis cliquer avec le bouton droit et faire glisser le curseur de la souris pour la ou les placer face à une nouvelle direction. Cela fonctionne comme dans une partie normale, à ceci près que les unités ne bougent pas, elles se réorientent seulement.

Ecran Déclencheurs



Dans cet écran, vous pouvez créer des "déclencheurs" qui contrôlent les actions et les événements qui rythment votre scénario. Créer des déclencheurs peut paraître difficile à première vue, mais ce n'est pas le cas. Une fois que vous avez saisi le truc, vous verrez à quel point l'éditeur de scénarios est facile à utiliser et puissant. Lisez le manuel fourni sur le CD-Rom de Empire Earth pour une explication complète des déclencheurs et des éléments qui les composent. En voici un aperçu général.

- **Déclencheur** – Un déclencheur est un ensemble de conditions et d'effets subséquents. Chaque déclencheur est périodiquement évalué par le moteur de jeu. Si les conditions d'un déclencheur sont considérées comme remplies, les effets se font sentir dans la partie.
- **Condition** – Une condition est une expression évaluant un état du jeu, un test évalue si elle est remplie ou non. Par exemple, une condition peut être : "Joueur 2 a une population supérieure ou égale à 100." Pendant le scénario, si la population du joueur 2 atteint ou dépasse 100, la condition est remplie. Si la population du joueur 2 est inférieure à 100, le test est négatif.
- **Effet** – Un effet est une action, un événement ou un changement de la partie qui peut être déclenché. Par exemple, un effet peut consister à fournir de nouvelles unités au joueur 1 ou à retirer 200 pierres aux joueurs I.A.
- **Objet** – Un objet est une unité ou une liste d'unités (ou de bâtiments), qui peuvent être combinés à un état, par exemple "possède 50 points de vie" ou "est proche de l'hôtel de ville du joueur 2." Il peut s'agir d'unités spécifiques choisies sur la carte ou de descriptions d'objets générales, comme "tout archer monté appartenant au joueur 1."
- **Zone** – Une zone est une région rectangulaire sélectionnée sur la carte, un continent ou un océan spécifique voire hors de la carte. Vous pouvez également sélectionner une ville.

Chaque élément est accessible en cliquant sur le bouton portant son nom. Par exemple, cliquez sur le bouton Objet si vous voulez définir un objet. Dans chaque catégorie, vous pouvez créer de nouveaux éléments, dupliquer ceux qui existent ou les effacer. Vous pouvez également ordonner les listes d'éléments et leur donner à chacun un nom particulier.

- **Nouveau** – Cliquez sur le bouton Nouveau pour créer un nouvel élément (par exemple un nouveau déclencheur ou un nouvel objet).
- **Dupliquer** – Sélectionnez un élément dans la liste puis cliquez sur le bouton Dupliquer pour le reproduire à l'identique. Le nom de l'élément comportera le suffixe "_Copy".

- **Effacer** – Sélectionnez un élément et cliquez sur le bouton Effacer pour l'enlever définitivement de la liste des éléments.
- **Ordonner** – Les flèches haute et basse à la gauche de la liste des éléments permettent de déplacer un élément vers le haut ou le bas de la liste. Sélectionnez un élément dans la liste et utilisez la flèche pour le faire monter ou descendre. Vous pouvez classer la liste par ordre alphabétique en appuyant sur le bouton Z (sauf la liste des déclencheurs car l'ordre des déclencheurs est important).
- **Nom** – Vous pouvez nommer l'élément sélectionné en tapant un mot dans le champ de texte correspondant. Des noms par défaut appelés "autonoms" sont montrés entre crochets (" $<$ " " $>$ ").
- **Cacher IU** – La coche placée juste à droite du bouton Quitter (en bas à droite) affiche ou cache la portion supérieure de l'IU dans l'écran Déclencheur. C'est utile si vous avez besoin de voir une plus grande partie de la carte à l'écran.

Éléments de base sur les déclencheurs

Cette section vous donnera quelques informations de base sur les déclencheurs, mais pour plus d'informations (exemples y compris), veuillez vous référer au manuel de l'éditeur sur le CD-Rom de Empire Earth.

Les déclencheurs sont faits de conditions et d'effets, lesquels sont composés avec des objets et des zones. Donc, pour créer un déclencheur, vous devez d'abord créer des objets et (éventuellement) des zones, puis des conditions et des effets. Chaque scénario possède généralement au moins un déclencheur, celui qui pose les conditions de victoire. Un déclencheur destiné à définir la victoire n'est pas nécessaire si vous décidez d'activer l'option Victoire autorisée (dans les options des joueurs). Si cette option est cochée, vous n'avez pas besoin de créer de déclencheurs pour votre scénario si vous n'en avez pas envie. Chaque déclencheur que vous créez doit être composé d'au moins une condition et un effet.

Il est recommandé de nommer vos déclencheurs de manière à les rendre plus faciles à identifier (les noms par défaut sont Trigger0, Trigger1, etc.). Une fois qu'un déclencheur est défini, il est périodiquement évalué pendant le scénario. Quand les conditions du déclencheur sont considérées comme remplies, le déclencheur réagit et ses effets s'ensuivent. Les déclencheurs sont évalués une fois par seconde de jeu.



REMARQUE : une seconde de jeu ne correspond pas forcément à une seconde de temps réel, cela dépend de la vitesse à laquelle la partie se déroule.

Ordre des déclencheurs

L'ordre des déclencheurs est important. Vous pouvez décider de l'ordre dans lequel vos déclencheurs sont évalués en sélectionnant un déclencheur dans la liste et en utilisant les flèches haute et basse à côté de la liste. L'ordre des déclencheurs est important parce que certains déclencheurs peuvent nécessiter que des déclencheurs précédents aient été activés pour fonctionner normalement. Par exemple, si Déclencheur1 crée 4 citoyens et Déclencheur2 dit aux 4 citoyens de ramasser du bois, il est nécessaire que Déclencheur1 apparaisse avant Déclencheur2 dans la liste des déclencheurs. Dans le cas contraire, Déclencheur2 n'aura aucun citoyen sur qui agir.

Formulation du déclencheur

Le déclencheur se présente sous la forme “SI... ALORS” (par exemple, SI Condition0 ALORS Effet0). Vous choisissez les conditions et les effets d'un déclencheur dans une liste : il y a une liste pour chaque condition et chaque effet. Chaque liste contient tous les effets et les conditions que vous avez créés pour le scénario (vous devez créer d'abord les conditions et les effets). Avant de choisir une condition ou un effet dans la liste, des valeurs par défaut sont utilisées. “Toujours vrai” est la condition par défaut et “Ne rien faire” est l'effet par défaut.

Les opérateurs booléens

Les conditions peuvent être combinées en utilisant les opérateurs booléens FAUX, ET ou OU. Les effets peuvent être combinés avec l'utilisation ET ou OU. L'opérateur FIN indique la dernière condition ou le dernier effet du déclencheur. Les opérateurs ET et OU sont choisis dans des menus déroulants entre les conditions et les effets. L'opérateur FAUX est activé par une boîte placée juste avant la condition qu'elle modifie. Pour les effets, un Délai (en secondes de jeu) peut être spécifié.

Les opérateurs booléens obéissent aux règles suivantes :

- **Ne pas** – Toute condition peut être précédée par un opérateur FAUX. L'opérateur FAUX ne s'applique qu'à la condition qui le suit immédiatement et aucune autre dans le déclencheur. Comme vous vous y attendez probablement, FAUX indique au déclencheur de considérer la condition comme remplie alors même qu'elle ne l'est pas.
- **Délai** – Spécifier un délai revient à ordonner au jeu d'attendre un nombre donné de secondes de jeu avant que l'effet correspondant n'apparaisse. Le délai court dès lors que les conditions sont considérées comme remplies et que le déclencheur est activé : il s'agit du temps zéro (0). Si différents effets liés au même déclencheur sont retardés par un délai, les différents délais sont tous relatifs à ce moment zéro et non les uns par rapport aux autres. Quel que soit le délai, il n'y a aucun moyen d'annuler un effet une fois qu'il a été déclenché.
- **Et** – Toute condition peut être immédiatement suivie de l'opérateur booléen ET. Si la condition précédant l'opérateur ET n'est pas remplie, la ou les conditions suivant l'opérateur ET ne seront pas évaluées. Les effets peuvent également être liés par l'opérateur ET.
- **Ou** – Toute condition peut être immédiatement suivie de l'opérateur booléen OU. L'opérateur OU relie logiquement toutes les conditions le précédant avec toutes les conditions le suivant (jusqu'à ce qu'un autre opérateur OU soit rencontré). Si les conditions précédant l'opérateur OU sont remplies, les conditions suivant l'opérateur ne sont pas évaluées. Pour les effets, l'opérateur OU peut être utilisé essentiellement pour rendre aléatoires les effets d'un déclencheur (par exemple, déclencher effet1 OU effet2 OU effet3).
- **Fin** – Fin est utilisé pour signaler la fin de la liste des conditions et la fin de la liste des effets dans la formulation du déclencheur. Il apparaît après la dernière condition et le dernier effet du déclencheur.

Lorsque soit ET soit OU sont choisis, un nouvel effet ou une nouvelle condition sont ajoutés automatiquement à la formulation du déclencheur (par exemple, la première condition du déclencheur s'appelle Condition0, la suivante Condition 1, etc.). Les flèches haute et basse qui apparaissent de part et d'autre de la formulation du déclencheur vous permettent de faire défiler les conditions et les effets. Vous pouvez avoir autant de conditions et d'effets dans un déclencheur que vous le voulez, mais souvenez-vous : plus un déclencheur est long, plus le moteur de jeu a besoin de temps pour l'évaluer. Il est possible que la fluidité du jeu en soit ralentie.

Effacer les conditions et les effets

Vous pouvez retirer des conditions et des effets de la formulation du déclencheur en cliquant sur le bouton Suppr qui correspond à l'élément que vous voulez retirer. Par exemple, cliquer sur le bouton Eff Condition1 efface la Condition1 de la formulation du déclencheur. La Condition2 (s'il y en a une) prend la place de la Condition1, la Condition3 devient Condition2, etc. Les boutons Eff n'apparaissent que s'il y a plus d'une condition ou plus d'un effet dans la formulation du déclencheur ; chaque déclencheur doit en effet posséder au moins une condition et un effet.

Ecran Joueur



Après les boutons des déclencheurs, vous trouvez ceux des joueurs. Dans l'écran Joueur, vous pouvez configurer les conditions initiales de chaque joueur dans le scénario. Cela comprend le nombre de joueurs dans le scénario, les ressources initiales, les technologies disponibles, les alliances, etc.

Les contrôles suivants sont disponibles sur les Pages joueur 1, 2 et I.A. :

- **Joueurs max** – Choisissez le nombre maximum de joueurs dans le scénario en utilisant le menu déroulant.
- **Tous joueurs** – Vous pouvez rapidement attribuer les mêmes réglages à tous les joueurs en sélectionnant les données de votre choix dans le champ Tous joueurs puis en cliquant sur le bouton Pour tous. Les données choisies sont attribuées à tous les joueurs.
- **Couleur joueur**– Choisissez la couleur pour tous les joueurs. Cliquez (ou cliquez avec le bouton droit) sur le bouton de couleur pour modifier la couleur du joueur.

Page joueur 1

Avec les contrôles de la Page joueur 1, vous pouvez régler les ressources et l'Ere de tous les joueurs.

- **Ressources** – Choisissez les ressources de départ de chaque joueur pris séparément ou de tous les joueurs ensemble. Tapez le montant dans le champ approprié pour le joueur de votre choix.
- **Eres** – Choisissez les Eres de départ et de fin de chaque joueur en utilisant le menu déroulant approprié. (C'est également possible avec le bouton Pour tous.)

Page joueur 2

Vous pouvez régler d'autres options avec le contrôle de la Page joueur 2. Les champs Tous joueurs et le bouton Pour tous permettent également de définir les conditions pour tous les joueurs en une seule fois, tout comme sur la Page 1. Les options de la Page 2 sont :

- **Joueur** – Vous pouvez taper un nom pour chaque joueur, par exemple le nom de la civilisation que le joueur est censé diriger dans le scénario.
- **Civilisation** – Sélectionnez la civilisation de chaque joueur dans le menu déroulant. La liste affiche toutes les civilisations disponibles.
- **CPU seulement** – Pour les parties en multijoueur. Si cette option est activée, le joueur doit être contrôlé par l'ordinateur et ne peut être retiré de la partie. Si elle n'est pas activée, le joueur peut être contrôlé soit par l'I.A. soit par un humain. L'hôte de la partie en décide.
- **CDV partagé** – Si cette option est cochée, ce joueur partage son CDV (Champ de Vision) avec tous les joueurs alliés du scénario, humains et I.A.

Réglages IA

Les contrôles de cette page fournissent des options avancées qui vous permettent de modifier le comportement de chaque joueur contrôlé par l'ordinateur pour toute la durée du scénario. Les comportements sont des données très générales qui vous permettent d'effectuer des réglages rapides pour chaque joueur I.A. Vous devez cocher l'option Actif si vous voulez que l'ordinateur prenne des décisions au-dessus du niveau de l'unité. Si cette option est désactivée, les autres options I.A. sont ignorées.

Vous pouvez modifier le comportement des joueurs I.A. plus directement en utilisant les déclencheurs d'effets I.A. Les contrôles disponibles sur cette page sont expliqués dans le manuel de l'éditeur de scénario sur le CD-Rom Empire Earth.

Page arbre des technologies

Cette page vous permet de modifier l'arbre des technologies pour tous les joueurs en activant ou en désactivant des unités individuelles, des bâtiments, des héros ou des technologies. Les objets désactivés ne seront pas disponibles pour ce joueur pendant le scénario. Certains objets sont "dépendants" les uns des autres. Si vous désactivez un objet, vous désactivez aussi ceux qui en dépendent. Par exemple, si vous désactivez l'amélioration des vaisseaux de ligne de l'Ere impériale, toutes les améliorations des navires subséquentes deviennent également impossibles.

Pour modifier l'arbre des technologies d'un joueur :

1. Choisissez le joueur pour qui modifier l'arbre des technologies dans le menu déroulant.
2. Sélectionnez le type d'objets ("Types d'unités") que vous voulez activer ou désactiver : unités, bâtiments, héros ou technologies. Vous pouvez afficher l'Ere dans laquelle l'objet devient disponible en cochant la boîte Afficher Eres. Les objets listés sont alors classés par Ere.
3. Déplacez le ou les objets que vous voulez désactiver de la liste Activer Technologies à la liste Désactiver Technologies (ou réciproquement). Pour cela, utilisez les boutons fournis. Déplacez l'objet sélectionné dans la liste (et tous les objets qui dépendent de lui) avec les boutons < et > ou tous les objets de la liste avec les boutons << et >>.

Page des options

La dernière page des joueurs vous permet de régler des options supplémentaires pour chacun des joueurs, y compris les dispositions diplomatiques (allié ou ennemi) des joueurs les uns par rapport aux autres.

Pour changer les relations diplomatiques de deux joueurs, cliquez sur l'icône d'intersection des deux joueurs. S'il n'y a que deux joueurs dans le scénario, il n'y aura qu'une intersection et seulement une icône. Les relations diplomatiques sont mutuelles : si le joueur 1 est l'ennemi du joueur 2, le joueur 2 doit être l'ennemi du joueur 1. Les couleurs de l'icône ont la signification suivante :

- Verte (disque complet) = Allié
- Rouge (disque brisé) = Ennemi

Autres options

Les autres contrôles de cette page sont les suivants :

- Limite d'unités** – Vous choisissez une limite générale de population qui sera divisée également entre les différents joueurs du scénario. Le nombre d'unités par joueur dépend du nombre de joueurs que vous avez fixé pour le scénario. Le nombre d'unités varie légèrement selon l'Ere dans laquelle un joueur commence (certaines technologies ajoutent à la limite de population d'un joueur et les recherches sur ces technologies s'effectuent automatiquement, à moins que ces technologies n'aient été désactivées dans le scénario).
- Merveilles pour la victoire** – Vous permet de choisir le nombre de Merveilles nécessaires pour remporter une victoire (si l'option Victoire autorisée est cochée). Si vous ne voulez pas que quelqu'un puisse gagner grâce aux merveilles, réglez cette valeur sur zéro (0).
- Victoire autorisée** – La victoire ou la défaite peut toujours dépendre de déclencheurs (voir la section Déclencheurs dans le manuel de l'éditeur fourni sur le CD-Rom de Empire Earth). Cependant, vous pouvez cocher cette option pour permettre à un joueur ou à une équipe de gagner en éliminant tous les adversaires du scénario par une conquête des plus basiques. Cette option est désactivée par défaut. Les concepteurs préfèrent généralement définir leurs propres conditions de victoire par le biais de déclencheurs.
- Equipes verrouillées** – Si cette option est activée, les joueurs ne peuvent pas modifier leurs allégeances diplomatiques pendant le scénario dans l'écran Alliances & Tributs. Le concepteur du scénario, bien sûr, peut prévoir des déclencheurs susceptibles de modifier les alliances.
- Codes** – Cochez cette option pour permettre aux joueurs d'utiliser les codes de triche de Empire Earth lorsqu'ils jouent le scénario. L'option est désactivée par défaut.
- Amélioration unités** – Cochez cette option pour permettre aux joueurs d'améliorer les caractéristiques des unités pendant le scénario. Si l'option est désactivée, les joueurs ne peuvent améliorer les caractéristiques de leurs unités au cours de la partie.

Ecran Scénario/Instructions



Sur cet écran de l'éditeur de scénarios, vous pouvez définir de nombreux éléments pour le scénario : instructions, indices, etc. Ces informations peuvent être modifiées pendant une partie par l'adjonction de déclencheurs appropriés. Toutes les informations ci-dessous sont affichées à leur place dans l'écran d'introduction du scénario.

- **Carte inst. scén** – Choisissez le fichier JPEG pour la carte que vous voulez afficher dans l'écran d'introduction, là où les instructions sont données. Ces fichiers doivent être enregistrés dans le répertoire\data\scenario.
- **Film** – Choisissez la cinématique que vous voulez voir jouer avant le début du scénario. Ces fichiers doivent être enregistrés dans le répertoire ..\data\movies.
- **Audio inst.** – Choisissez le fichier MP3 à utiliser pour les effets sonores ou la musique dans l'écran d'introduction. Les fichiers MP3 doivent être enregistrés dans le répertoire ..\data\sounds.
- **Instructions du scénario** – Tapez les instructions pour le scénario. Elles peuvent comporter des ordres et des objectifs. Les instructions apparaissent au début du scénario dans l'écran d'introduction (avec les cartes et les sons, le cas échéant).
- **Conseils** – Dans ce champ, vous pouvez taper des indications pour le scénario. Les conseils sont affichés sur un écran séparé des instructions. Les joueurs ne les liront donc pas à moins qu'ils ne le désirent.
- **Histoire** – Ajouter des informations générales ou historiques pour le scénario dans ce champ. Ce n'est pas obligatoire mais cela peut être utile pour fournir des éléments de contexte historique ou pour affiner le scénario.

Editeur de civilisation



Vous pouvez entrer dans l'éditeur de civilisation pour créer des civilisations personnalisées pour vos scénarios. Référez-vous au chapitre XIV pour plus d'informations sur l'utilisation de l'éditeur de civilisation.

Editeur de campagne

L'éditeur de campagne permet de regrouper des scénarios créés avec l'éditeur de scénarios de Empire Earth pour en faire des campagnes complètes. Une campagne est un ensemble de scénarios présentés dans un ordre choisi par le concepteur. Il est donc nécessaire de concevoir d'abord les scénarios avant de pouvoir les réunir dans une campagne. Vous trouverez des explications complètes sur l'éditeur de campagne dans le manuel fourni sur le CD-Rom de Empire Earth.

Les campagnes doivent être placées dans le répertoire ..\data\campaigns pour pouvoir être utilisées. Vous pouvez accéder aux campagnes personnalisées depuis le menu Solo en cliquant sur le bouton Campagne puis sur le bouton de campagne personnalisée.



Editeur de campagne

Lancer l'éditeur de campagne

Pour ouvrir l'éditeur de campagne, cliquez sur le bouton Outils dans le menu principal de Empire Earth puis sur le bouton éditeur de campagne.

Utiliser l'éditeur de campagne

Il est très facile de créer une campagne. Il suffit que vous ayez préparé des scénarios susceptibles d'être regroupés. Donnez ensuite un nom à votre campagne, sélectionnez les scénarios et mettez-les dans l'ordre de votre choix, puis enregistrez la campagne. C'est tout. Une fois créée, une campagne contient tous les fichiers nécessaires pour chacun des scénarios qui la composent. Les fichiers associés (comme les images, les MP3, etc.) sont automatiquement enregistrés comme faisant partie de la campagne lorsque vous cliquez sur le bouton Enregistrer. La seule exception concerne les fichiers de cinématiques, qui doivent être enregistrés manuellement dans le répertoire ..\data\movies.



REFERENCE : vous trouverez des informations sur l'endroit où mettre des fichiers supplémentaires pour vos scénarios, comme les fichiers sonores et graphiques, dans la section Ecran Scénario/Instructions de ce chapitre (voir ci-dessus).

ANNEXE A

CIVILISATIONS

De la Préhistoire au Bas empire

Grèce antique : 18^{ème} – 2^{ème} siècle avant Jésus-Christ

Comme beaucoup de civilisations dotées d'une grande longévité, les Grecs ont traversé des périodes historiques variées. Différents peuples ont contrôlé la région selon les époques, chacun a contribué à constituer ce que l'on considère aujourd'hui comme l'héritage des Grecs.

Les premiers Grecs, connus sous le nom de Mycéniens, d'après l'antique cité de Mycène, menèrent ce qui reste probablement le siège le plus célèbre des temps anciens : la Guerre de Troie. D'abord considérée comme un mythe, la Guerre de Troie fut authentifiée par l'archéologie. Elle eut sans doute lieu vers 1250 avant Jésus-Christ. On dit que ce siège dura dix ans et la légende prétend que le cheval de Troie permit d'y mettre fin. Les soldats grecs se cachèrent à l'intérieur de la grande statue de bois laissée aux portes de Troie comme s'il s'agissait d'un cadeau aux dieux. Lorsque les Troyens le firent pénétrer dans leurs murs, les soldats sortirent et ouvrirent la porte de la ville à leurs camarades.

Le plus grand des empires d'origine grecque s'éleva au 4^{ème} siècle avant Jésus-Christ. Alexandre le Grand assujettit les cités-états grecques rebelles puis partit à la conquête de la Perse, de l'Égypte et de terres orientales aussi lointaines que l'Inde. Cela ne lui prit que 14 ans, de 336 à 323 avant Jésus-Christ. L'empire d'Alexandre se scinda à sa mort, mais l'héritage grec reste un pilier de la civilisation occidentale.

- Economie**
 - Collecte de ressources**
 - 20 % chasse et fourrage
 - 15 % mine d'or
 - Citoyens & Bateaux de pêche**
 - 20 % Vitesse
 - Civilisation - général**
 - 50 % Résistance conversion
- Militaire**
 - Infanterie - Lance/Mélée**
 - 25 % Attaque
 - 20 % Points de vie
 - 20 % Vitesse
 - Cavalerie - Lance/Mélée**
 - 25 % Attaque
 - 20 % Points de vie
 - 30 % Vitesse de construction
 - Machines de siège**
 - 25 % Attaque
 - 25 % Cadence de tir
 - 20 % Réduction du coût
- Navires**
 - Frégates & Croiseurs**
 - 25 % Attaque
 - 20 % Portée



Empire assyrien : 18^{ème} – 6^{ème} siècle avant Jésus-Christ

L'Assyrie, située entre plusieurs civilisations puissantes, combattit pendant des siècles pour dominer l'Asie occidentale. Elle développa en conséquence son potentiel militaire. Au 2^{ème} millénaire avant Jésus-Christ, les Assyriens étaient des sujets de Babylone et du royaume des Mitanni. Avec l'aide des Hittites, les Assyriens gagnèrent leur indépendance face aux Mitanni au 14^{ème} siècle avant Jésus-Christ, initiant ce que l'on appelle aujourd'hui la période médio-assyrienne. Cette période de puissance dura jusque vers 1200 avant Jésus-Christ, lorsque Babylone reprit la prépondérance.

L'Assyrie redevint une grande puissance au 10^{ème} siècle. Des rois forts menèrent à la victoire la formidable armée assyrienne contre les Babyloniens, les Araméens et d'autres peuples encore. L'armée était bien équipée et entraînée. Elle fut l'une des premières à disposer d'armes en fer. Des chefs professionnels commandaient les troupes. Le point fort de l'Assyrie était sa cavalerie, qui surclassait les cavaleries étiques des autres civilisations de l'époque. Au 7^{ème} siècle avant Jésus-Christ, au sommet de leur puissance, les Assyriens contrôlaient des terres qui allaient de l'Égypte et la Méditerranée orientale au Golfe persique.

Economie	Collecte de ressources
	20 % Chasse & fourrage
	20 % Ferme
	Citoyens & Bateaux de pêche
	35 % Portée
	Bâtiments, Murs & Tours
	50 % Points de vie
	30 % Vitesse de construction
	Civilisation - Général
	15 % Lim. population
Militaire	Archers - Fantassins
	20 % Attaque
	20 % Vitesse
	Cavalerie - Epée
	25 % Attaque
	20 % Points de vie
Cavalerie – A distance	
25 % Points de vie	
20 % Portée	
20 % Vitesse	

Babylone : 19^{ème} – 6^{ème} siècle avant Jésus-Christ

Le plus grand roi de la première dynastie babylonienne fut Hammurabi, qui régna de 1792 à 1750 avant Jésus-Christ. Hammurabi conquiert la Mésopotamie du sud, y compris la cité d'Uruk, et une partie de l'Assyrie. Le fameux code d'Hammurabi compte parmi les plus anciens écrits légaux et demeure l'un des plus équilibrés et des plus modernes de son temps. Des rois plus faibles, après Hammurabi, ne purent empêcher le déclin de la première dynastie. Babylone fut mise à sac en 1595 avant Jésus-Christ par les Hittites.

Les Kassites montèrent ensuite sur le trône et leur dynastie apporta presque 500 ans de prospérité à la région. Les luttes pour le pouvoir avec les Assyriens et les Elamites eurent lieu à la fin du 13^{ème} et pendant le 12^{ème} siècle avant Jésus-Christ. Le roi Nabuchodonosor I battit les Elamites à la fin du 12^{ème} siècle, mais les Assyriens absorbèrent finalement Babylone dans leur empire au 9^{ème} siècle avant Jésus-Christ.

La civilisation babylonienne revint au premier plan lorsque les Chaldéens connurent leur essor, après l'effondrement de l'empire assyrien au 7^{ème} siècle. Nabuchodonosor II, qui régna pendant plus de 40 ans jusqu'à sa mort en 561 avant Jésus-Christ, conquiert la Syrie et la Palestine. Il mit à sac la ville de Jérusalem. Il lança aussi une politique de grands travaux à Babylone et on pense qu'il fut l'initiateur de la tour de Babel, de nombreuses fortifications y compris l'impressionnante porte d'Ishtar et les fameux jardins suspendus.

Economie	Collecte de ressources
	20 % Bûcherons
	20 % Carrière
Religion	Citoyens & bateaux de pêche
	30 % Points de vie
	Bâtiments, Murs & Tours
Militaire	20 % Portée
	Prophètes
	20 % Portée
	20 % Vitesse
	Archers – Fantassins
	25 % Points de vie
	20 % Portée
	20 % Vitesse
	Infanterie – Lance/Mêlée
	25 % Attaque
	20 % Points de vie
	30 % Vitesse de construction
	Cavalerie – Lance/Mêlée
20 % Défense	
20 % Vitesse	
20 % Points de vie	

Byzantine :

2^{ème} siècle avant Jésus-Christ – 15^{ème} siècle

L'empire byzantin, constitué autour de Constantinople, a duré plus de mille ans. Les Byzantins possédaient une armée forte et furent à peu près les seuls à conserver l'art de la construction navale pendant l'Antiquité tardive. Au sommet de sa puissance, après le règne de Justinien 1^{er} au 6^{ème} siècle, l'empire incluait la Turquie actuelle, les Balkans, l'Égypte et l'Afrique du nord, l'Italie et même le sud de l'Espagne.

La cité originale de Byzantium était une colonie grecque. Elle fut incorporée à la République romaine lorsque la Grèce fut conquise par Rome au cours du 2^{ème} siècle avant Jésus-Christ. Des centaines d'années plus tard, en 330, l'empereur Constantin rebaptisa la cité Constantinople et en fit la nouvelle capitale de l'Empire romain d'orient. Rome s'effondra au 5^{ème} siècle après Jésus-Christ, mais l'Empire romain d'orient dura un millénaire de plus. Constantinople devint le centre du christianisme orthodoxe dont le développement se poursuivit, parallèlement au catholicisme romain mais de façon distincte.

La force militaire byzantine commença à décliner vers le 11^{ème} siècle au moment où les Turcs Ottomans gagnaient en force et en puissance. Les fortifications immenses de Constantinople tinrent l'ennemi en respect pendant des années, mais la cité fut finalement prise en 1453 par les Ottomans qui abattirent les murs grâce aux premiers canons.

Economie	Collecte de ressources
	20 % Ferme
	Citoyens & bateaux de pêche
	10 % Vitesse de construction
Militaire	Bâtiments, Murs & Tours
	50 % Points de vie
	15 % Réduction du coût
	Civilisation - Général
Navires	15 % Lim. population
	Infanterie - Epée
	25 % Attaque
	20 % Points de vie
	Infanterie - A distance
	20 % Portée
	20 % Vitesse
	Machines de siège
	20 % Zone de dégâts
	Vaisseaux de ligne & porte-avions
	20 % Attaque
	30 % Vitesse de construction

Civilisations

Carthage : 9^{ème} – 2^{ème} siècle avant Jésus-Christ

Selon les sources traditionnelles, les Phéniciens de la cité-état de Tyr fondèrent la ville de Carthage en 814 avant Jésus-Christ, mais cette date pourrait être trop lointaine.. Le nom Carthage signifie littéralement "nouvelle ville". La colonie rudimentaire devint progressivement un centre commercial majeur et finalement une puissance méditerranéenne.

C'est avec les Guerres puniques que l'on perçoit le mieux la place historique de Carthage : des combats menés périodiquement contre Rome au 3^{ème} et au 2^{ème} siècle avant Jésus-Christ. Les Carthaginois avaient gardé de leurs racines phéniciennes une puissante tradition maritime et une remarquable marine. Cela leur procura des avantages non négligeables pendant la Première guerre punique, dont l'enjeu principal fut surtout le contrôle de la Sicile.

La Deuxième guerre punique fut déclenchée par des revendications territoriales en Espagne. Les forces carthaginoises, sous le commandement habile de Hannibal, traversèrent les Alpes et pénétrèrent en Italie. Hannibal et son armée remportèrent de nombreuses victoires qui faillirent abattre Rome, mais l'usure et le manque de ravitaillement ralentirent sa campagne. Après 15 ans en Italie, Hannibal fut rappelé à Carthage pour lutter contre l'invasion romaine. Il fut battu à la bataille de Zama (202 avant JC) et Carthage contrainte de se rendre. Carthage tenta de retrouver son éclat au milieu du 2ème siècle, mais Rome, mesurant le risque d'une Carthage forte, détruisit la ville au cours de la Troisième et ultime guerre punique. Un siècle plus tard, la ville fut reconstruite et devint une colonie romaine.

Economie	Collecte de ressources
	20 % Pêche
	20 % Carrière
	Citoyens & bateaux de pêche
	20 % Réduction du coût
Militaire	Civilisation - Général
	20 % Bonus combat en montagne
	Infanterie - A distance
	20 % Défense
	20 % Réduction du coût
	Cavalerie - Epée
	20 % Points de vie
	20 % Défense
Navires	Cavalerie - Lance/Mêlée
	25 % Attaque
	20 % Vitesse
	30 % Vitesse de construction
	Galères, Transports & Sous-marins
	20 % Portée
	20 % Réduction du coût

Le royaume d'Israël : 19^{ème} – 1^{er} siècle avant Jésus-Christ

Le peuple hébreu migra de la Mésopotamie du nord vers Canaan, près de la Palestine, au 19^{ème} siècle avant JC. Ils se déplacèrent ensuite vers le delta du Nil, où ils furent réduits en esclavage par Pharaon (probablement Ramsès II). Au 13^{ème} siècle avant JC, selon les estimations contemporaines, le prophète Moïse conduisit son peuple hors d'Egypte au cours de l'Exode. Les sources traditionnelles font état d'un pacte avec Dieu : la protection divine leur était accordée contre l'acceptation des lois divines. Dieu leur promit aussi la terre de Canaan et les Hébreux prirent le nom d'Israélites.

Au tournant du 10^{ème} siècle avant Jésus-Christ, les 12 tribus d'Israël vivant à Canaan furent unifiées en un royaume unique sous la direction du roi Saül. Les deux rois suivants, David et Salomon, incorporèrent de nouveaux territoires et le royaume atteignit le faite de sa puissance. Une scission apparut au siècle suivant : 10 des 12 tribus établirent un second royaume d'Israël au nord. Au sud fut fondé le royaume de Juda, gardant pour capitale Jérusalem. Le royaume du nord tomba sous le joug assyrien au 8^{ème} siècle avant JC. Le royaume du sud prospéra avant d'être finalement conquis par les Babyloniens sous le règne de Nabuchodonosor II au début du 6^{ème} siècle.

Au cours des siècles suivants, Jérusalem et les terres avoisinantes furent d'abord contrôlés par l'empire perse, puis par les Grecs après les conquêtes d'Alexandre le Grand. Une indépendance d'une centaine d'années fut octroyée au pays au 2^{ème} siècle avant Jésus-Christ par la puissance militaire des Maccabées. La région fut ensuite soumise par les Romains.

Economie	Collecte de ressources
	20 % Pêche
	15 % Mine de fer
Religion	Citoyens & bateaux de pêche
	10 % Vitesse de construction
	Prêtres
	20 % Points de vie
	20 % Réduction du coût
Militaire	30 % Vitesse de construction
	Prophètes
	20 % Points de vie
	20 % Portée
	Archers - Fantassins
	20 % Défense
	25 % Points de vie
20 % Portée	
Navires	Infanterie - Epée
	20 % Points de vie
	20 % Vitesse
	Vaisseaux de ligne & porte-avions
	20 % Attaque
	Frégates & Croiseurs
	20 % Attaque
	Galères, Transports & Sous-marins
	20 % Attaque

Du Moyen Age à l'Ere industrielle

Autriche : 10^{ème} – 20^{ème} siècle

L'histoire de l'Autriche, surtout au commencement, est très mêlée à celle de toute la zone alémanique. Avec les conquêtes de Charlemagne au tournant du 9^{ème} siècle, les terres d'Autriche furent incorporées pendant des siècles à la structure souple de royaumes connus sous le nom de Saint Empire romain-germanique. Après Charlemagne, différentes dynasties régnèrent sur l'Autriche.

Rudolf de Habsbourg fut élu roi sous le nom de Rudolf I^{er} en 1273 par les princes locaux du Saint Empire romain-germanique. En 1276, il envahit l'Autriche, l'arrachant au prince de Bohême Otakar II, qui avait cherché à monter sur le trône allemand. Rudolf laissa l'Autriche à ses deux fils. La famille des Habsbourg allait rester à la tête du pays pendant presque 750 ans.

Les conflits entre l'Autriche et les Ottomans furent nombreux du 16^{ème} au 18^{ème} siècle et Vienne elle-même fut menacée en plus d'une occasion. Le prince Eugène de Savoie aida à repousser les Turcs sous les murs de Vienne en 1683. Il commanda ensuite les forces combinées de l'Autriche et de ses alliés et chassa les Turcs de la Hongrie voisine (ce qui, accessoirement, permit à l'Autriche de dominer la Hongrie au point de créer l'empire austro-hongrois en 1867). Les victoires sur les Ottomans dans les Balkans convainquirent l'ennemi héréditaire de signer la paix avec l'Autriche en 1699. Mais les hostilités reprurent moins de 20 ans plus tard et le prince Eugène fut rappelé. Il gagna plusieurs batailles décisives et fit le siège de Belgrade, alors contrôlée par les Turcs (1718). La puissance et l'influence de l'Autriche augmenta considérablement durant cette période et elle demeura une puissance européenne majeure jusqu'au 20^{ème} siècle.

Economie

Collecte de ressources

20 % Chasse & Fourrage

Citoyens & bateaux de pêche

30 % Attaque

20 % Réduction du coût

Civilisation - Général

50 % Résistance conversion

Militaire

Infanterie - Lance/Mêlée

25 % Attaque

20 % Points de vie

20 % Vitesse

Cavalerie - Epée

25 % Attaque

20 % Défense

20 % Vitesse

Canons & Canons antichars

25 % Points de vie

20 % Défense

30 % Vitesse de construction

Angleterre : 6^{ème} - 19^{ème} siècle

Ce que l'on appelle Angleterre commença à prendre forme à la fin du 5^{ème} et au 6^{ème} siècle, lorsque les tribus germaniques et saxonnes envahirent les îles britanniques et s'y installèrent. Nombre de petits royaumes se firent jour, mais les similitudes linguistiques et culturelles menèrent au développement d'une nation anglaise unifiée.

Pendant les siècles suivants, les Celtes, les Vikings et d'autres groupes attaquèrent des régions de l'Angleterre, mais ce sont les Normands qui conquièrent véritablement le pays en 1066. Les exploits de Guillaume de Normandie (qu'on allait surnommer "le Conquérant") établirent les conditions des conflits futurs entre la France et l'Angleterre.

Les Anglais obtinrent plusieurs victoires importantes contre les Français dans les siècles qui suivirent, mais ne gardèrent jamais longtemps un territoire conquis. Vers la fin de la Guerre de cent ans, le roi Henri V d'Angleterre battit les Français, surtout grâce à ses archers. Henri serait devenu roi de France s'il n'était mort en 1422 et les conjectures les plus vastes sont possibles sur ce que l'Histoire aurait pu être s'il avait vécu. Son fils Henri VI, alors enfant, fut brièvement roi des deux pays, mais l'union politique ne dura pas : Charles VII revendiqua le trône de France et l'Angleterre finit par perdre la Guerre de cent ans en 1453.

La puissance de l'Angleterre connut des hauts et des bas, atteignant des sommets sous de fortes personnalités comme Elisabeth 1^{ère}. Durant son règne, la marine anglaise battit l'invincible armada espagnole, ce qui plaça l'Angleterre à la tête de la plus puissante flotte du monde. Sous la reine Victoria, au 19^{ème} siècle, l'empire britannique s'étendit tout autour du monde, au point qu'on disait que le soleil ne s'y couchait jamais.

Economie	Collecte de ressources
	20 % Pêche
	15 % Mine d'or
Militaire	Citoyens & bateaux de pêche
	10 % Vitesse de construction
	Bâtiments, Murs & Tours
	20 % Portée
	15 % Réduction du coût
	Archers - Fantassins
Navires	20 % Portée
	Infanterie - A distance
	25 % Points de vie
	20 % Portée
	Cavalerie - A distance
	20 % Réduction du coût
	Machines de siège
25 % Cadence de tir	
30 % Points de vie	
Navires	Vaisseaux de ligne & porte-avions
	20 % Attaque
	30 % Vitesse de construction

Civilisations

Les Francs : 5^{ème} – 19^{ème} siècle

Au tournant du 6^{ème} siècle, les tribus connues sous le nom collectif de Francs furent unifiées par Clovis. Avec l'affaiblissement du pouvoir romain dans cette région, les Francs s'étendirent autour du Rhin et de la Belgique et s'emparèrent du nord de la Gaule. Les successeurs de Clovis étendirent le territoire franc, notamment à l'est du Rhin.

Au 8^{ème} siècle, une nouvelle dynastie de dirigeants, les Carolingiens, accéda au pouvoir. Le plus connu des dirigeants de cette famille, le plus fameux en Europe dans toute cette période, fut Charlemagne ("Charles le Grand"). Charlemagne conquiert le nord de l'Italie et le sud de l'Allemagne avant de soumettre les Saxons du continent. Il unifia presque tout le monde chrétien occidental (à l'exception de l'Espagne et de l'Angleterre) en une entité politique cohérente. Sa puissance était telle qu'en l'an 800 le Pape Léon III le couronna à la tête du Saint Empire romain-germanique. Son empire ne lui survécut pas longtemps, mais il marqua profondément l'Europe, notamment en France et en Allemagne.

Après cette période, la France commença à s'extraire lentement de ses racines franques. A la fin du 12^{ème} siècle, les rois étaient connus comme roi de France (et non plus comme rois francs). La France prenait la place parmi les puissances majeures d'Europe. Les querelles territoriales perpétuelles avec l'Angleterre furent largement réglées par la Guerre de cent ans. Le roi Charles VII, avec l'aide spectaculaire de sainte Jeanne d'Arc, parvint à reprendre presque toutes les possessions anglaises sur le territoire français en 1453. Bien plus tard, l'empire français de Napoléon, en 1810, s'étendait sur toute l'Europe du Portugal à la Russie.

Economie	Collecte de ressources
	20 % Bûcherons
	15 % Mine d'or
	Bâtiments, Murs & Tours
	20 % Attaque
	15 % Réduction du coût
	Civilisation - Général
	50 % Résistance conversion
Religion	Prophètes
	20 % Portée
	20 % Réduction du coût
Militaire	Cavalerie - Lance/Mêlée
	20 % Points de vie
	Cavalerie - Epée
	20 % Points de vie
	20 % Vitesse
	20 % Réduction du coût
	Machines de siège
	25 % Attaque
	30 % Points de vie

Les royaumes d'Italie : 8^{ème} – 19^{ème} siècle

La désintégration de l'Empire romain conduisit à un éparpillement des régions italiennes jusqu'au 19^{ème} siècle. De nombreuses puissances (dont les Ostrogoths, les Byzantins, les Lombards et les Francs) contrôlèrent des parcelles de la péninsule chacune à leur tour. Après la dissolution de l'empire franc de Charlemagne, les dirigeants allemands, utilisant les empereurs romain-germaniques, contrôlèrent le nord de l'Italie jusqu'au 14^{ème} siècle. Ensuite, une myriade d'Etats et de royaumes indépendants se partagèrent la région.

L'Italie médiévale, en dépit de sa fragmentation, témoigna d'une remarquable vigueur culturelle et économique. Des cités-états comme Venise, Pise et Gênes (plus tard Milan et Florence) se développèrent. Ces Etats marchands possédaient des marines puissantes, une réelle robustesse économique, des comptoirs et des colonies tout autour de la Méditerranée. De plus, la papauté, à Rome, quoique sujette aux fluctuations politiques du pays, continua à influencer sur le développement du christianisme en Europe de l'ouest. Au cours des 12^{ème} et 13^{ème} siècles, une renaissance intellectuelle se fit jour chez les moines catholiques comme Anselme et Thomas d'Aquin. Au 14^{ème} siècle, la vitalité, la diversité et la prospérité de l'Italie (notamment au nord) posèrent les bases de la Renaissance italienne.

Economie	Collecte de ressources	20 % Carrière
	Citoyens & bateaux de pêche	20 % Réduction du coût
	Bâtiments, Murs & Tours	50 % Points de vie 30 % Vitesse de construction
	Civilisation - Général	20 % Bonus combat en montagne
	Religion	Prêtres
Militaire	Infanterie - A distance	25 % Points de vie 20 % Réduction du coût
	Cavalerie - Epée	30 % Vitesse de construction
	Cavalerie - A distance	20 % Attaque 20 % Défense
	Navires	Frégates & Croiseurs

Civilisations

L'empire Ottoman : 13^{ème} – 20^{ème} siècle

L'empire islamique des Ottomans grandit en puissance et s'étendit au moment où l'empire chrétien de Byzance s'affaissait. Le nom "Ottoman" dérive du nom d'un chef de guerre, Osman, qui fonda la dynastie ottomane au tournant du 14^{ème} siècle. La montée en puissance des Ottomans commença avec la conquête de l'Anatolie contre les rivaux byzantins et musulmans. L'empire s'étendit vers l'Europe du sud-est et les Balkans. La ville de Constantinople fut évitée : ses défenses étaient trop importantes pour les troupes ottomanes de l'époque, surtout composées d'éléments de cavalerie.

En 1402, les Ottomans furent battus à la bataille d'Ankara par les Mongols commandés par Timur (connu aussi sous le nom de Tamerlane). Leur expansion connut une courte pause. Mais les Ottomans retrouvèrent rapidement leur allant et reprirent la domination des terres qu'ils avaient déjà conquises. Des soulèvements européens furent matés et la décision fut finalement prise de s'attaquer à Constantinople. Le siège de la capitale byzantine commença en avril 1453 et dura presque 8 semaines avant que les canons ne finissent par en détruire les murs. Le sultan Mehmed II rebaptisa la cité Istanbul et elle devint la nouvelle capitale de l'empire ottoman.

L'empire atteint son apogée sous le règne de Soliman I, surnommé le Législateur ou le Magnifique. Les Ottomans prirent Belgrade, la Hongrie et furent stoppés à Vienne en 1529 par manque de ravitaillement. L'empire s'étendit aussi à l'est vers Bagdad et le golfe persique, vers l'Egypte et l'Afrique du nord, vers l'est et le sud. L'empire ottoman déclina lentement, mais perdura jusqu'au début du 20^{ème} siècle.

Economie	Collecte de ressources
	20 % Bûcherons
	20 % Carrière
	Citoyens & bateaux de pêche
	20 % Vitesse
	10 % Vitesse de construction
	Civilisation - Général
	15 % Lim. population
Religion	Prêtres
	20 % Points de vie
	20 % Réduction du coût
Militaire	Cavalerie - A distance
	20 % Attaque
	25 % Points de vie
	20 % Portée
	Canons & Canons antichars
	20 % Réduction du coût
	30 % Vitesse de construction

Espagne : 6^{ème} – 19^{ème} siècle

Après le déclin de la puissance romaine, la péninsule ibérique resta largement entre les mains des Wisigoths, une des peuplades dites barbares d'origine germanique. Les Wisigoths se convertirent au christianisme et contrôlèrent l'Espagne jusqu'à l'invasion islamique du 8^{ème} siècle. Malgré la richesse et le brillant de la civilisation musulmane des Maures, les royaumes chrétiens confinés dans les montagnes du nord étaient bien décidés à reconquérir les territoires spoliés.

Au cours des cinq siècles suivants, la Reconquête progressa, d'abord lentement puis avec une énergie croissante. Au 13^{ème} siècle, la domination maure avait été réduite à la région de Grenade, dans le sud. Les royaumes d'Aragon et de Castille gagnaient en puissance et chacun souhaitait chasser complètement les Maures d'Espagne. Au 15^{ème} siècle, Isabelle de Castille épousa Ferdinand d'Aragon, unifiant les deux royaumes. Leurs forces combinées permirent de reprendre Grenade et mit fin à la Reconquête en 1492.

La même année, Christophe Colomb fit voile vers le Nouveau Monde avec le soutien d'Isabelle. Les Espagnols s'emparèrent de terres et de richesses dans les Caraïbes, l'Amérique du sud et l'Amérique centrale et même dans des régions d'Amérique du nord. Tout en assujettissant les peuples locaux, ils voulurent les éduquer et les christianiser. La politique coloniale officielle s'avéra dans les faits moins sévère que chez d'autres Etats européens de la même période. Grâce à une infanterie bien entraînée et aguerrie, et grâce aux richesses d'outre-mer, l'Espagne devint la plus grande puissance européenne du 16^{ème} siècle.

Economie	Collecte de ressources
	20 % Ferme
	15 % Mine de fer
	Citoyens & bateaux de pêche
	20 % Vitesse
Militaire	Civilisation - Général
	20 % Bonus combat en montagne
	Infanterie - Lance/Mêlée
	25 % Attaque
	20 % Points de vie
	30 % Vitesse de construction
	Infanterie - A distance
	20 % Attaque
	25 % Points de vie
	30 % Vitesse de construction
Navires	Galères, Transports & Sous-marins
	20 % Attaque
	25 % Points de vie
	20 % Réduction du coût

Ere atomique – Nano Age

France: 19^{ème} siècle -

La Révolution française et l'empire forgé par Napoléon changèrent à jamais la France. Des décennies de luttes politiques internes suivirent les guerres napoléoniennes, mais tout au long du 19^{ème} siècle la France demeura un Etat puissant avec lequel les autres puissances européennes étaient obligées de compter.

La France conclut des alliances avec la Russie et la Grande-Bretagne avant le déclenchement de la Grande guerre dans l'espoir d'isoler son puissant voisin, l'Allemagne. Lorsque la Première guerre mondiale éclata, les combats dégénérent rapidement en guerre de tranchées et le nord-est de la France fut ravagé. Mais le front français tint bon et les alliés remportèrent la victoire en 1918. Les autorités françaises, décidées à protéger la France contre d'autres invasions, imposèrent des conditions draconiennes aux vaincus dans le Traité de Versailles, destiné à fixer les conditions de la paix. La France et les autres pays alliés reçurent des compensations de guerre de la part de l'Allemagne et des territoires en Europe et ailleurs.

Entre les deux guerres mondiales, les Français construisirent l'impressionnante ligne Maginot le long de la frontière allemande, de la Suisse à la Belgique. Ces fortifications massives étaient une merveille de modernité, imprenable en assaut frontal. Lorsque la Seconde guerre mondiale éclata, le Haut Commandement allemand fut contraint de faire passer ses troupes à travers la Belgique neutre pour contourner la ligne.

En dépit d'un Armistice formel en 1940, la Résistance française agit durant toute la guerre, gagnant progressivement en puissance et infligeant des dégâts aux troupes d'occupation. Lorsque les forces alliées débarquèrent en Normandie le 6 juin 1944, la Résistance assaillit constamment l'armée allemande pendant son repli. Paris fut libéré et, le 19 août, les forces de la France Libre entrèrent dans la ville.

Economie	Collecte de ressources
	20 % Bûcherons 15 % Mine de fer
Militaire	Citoyens & bateaux de pêche
	30 % Points de vie 35 % Portée
	Bâtiments, Murs & Tours
	20 % Attaque 50 % Points de vie
	Infanterie - A distance
	20 % Attaque 25 % Points de vie 20 % Portée
	Canons & Canons antichars
	20 % Portée 20 % Vitesse 30 % Vitesse de construction

Allemagne : 19^{ème} siècle -

L'Allemagne moderne naquit de l'unification des Etats allemands par Otto von Bismarck dans la seconde moitié du 19^{ème} siècle. L'Allemagne possédait la plus vaste et la mieux équipée des armées d'Europe. Au tournant du 20^{ème} siècle, elle s'appropriait à l'utiliser.

La Première guerre mondiale commença en 1914 après l'assassinat de l'Archiduc Ferdinand d'Autriche-Hongrie par un nationaliste serbe. Un système complexe de traités et d'alliances plongea rapidement l'Europe dans la guerre. L'Allemagne, alliée à l'Autriche-Hongrie, mobilisa ses forces dans l'espoir d'abattre la France avant que la Russie n'ait totalement mobilisé ses forces. Mais le front occidental se figea et la guerre perdura pendant quatre années sanglantes. Sur mer, les britanniques l'emportaient sur les Allemands et ces derniers tentèrent de couler les navires de surface et les convois de ravitaillement avec les U-boats. Lorsque la Première guerre mondiale prit fin en 1918, les différends entre nations européennes n'étaient pas réglés. Qui plus est, les termes intransigeants du Traité de Versailles alimentèrent le sentiment d'injustice en Allemagne.

La Seconde guerre mondiale commença en 1939 lorsque l'Allemagne, dirigée par Adolph Hitler et un parti national socialiste totalitaire (Nazi), envahit la Pologne. L'Allemagne avait commencé à se réarmer dans les années 1930, en violation d'un traité de Versailles que personne ne faisait appliquer. Grâce à la stratégie de la "Blitzkrieg", qui employait massivement des divisions de chars Panzer et des avions dans des mouvements rapides, les Allemands s'emparèrent rapidement de l'Europe. A la fin de 1941, l'Allemagne contrôlait presque tout le continent de l'Atlantique aux abords de Moscou et de la Norvège aux Balkans, sans oublier l'Afrique du nord.

Economie	Collecte de ressources
	20 % Carrière
	Citoyens & bateaux de pêche
	30 % Points de vie
	20 % Réduction du coût
Militaire	Chars
	20 % Attaque
	10 % Défense
	25 % Points de vie
Navires	Galères, Transports & Sous-marins
	20 % Attaque
	25 % Points de vie
	20 % Portée
Air	Chasseurs et Chasseurs-bombardiers
	20 % Attaque
	25 % Points de vie
	30 % Vitesse de construction
	Bombardiers
	20 % Autonomie
	20 % Réduction du coût

Civilisations

Grande-Bretagne : 19^{ème} siècle -

La Grande-Bretagne, officiellement appelée Royaume-Uni, entra dans le 20^{ème} siècle avec le rang de puissance majeure. L'industrialisation et de nombreuses guerres menées au long du 19^{ème} siècle avaient développé ses capacités militaires, permis la construction de la première flotte mondiale et dopé son économie. L'Angleterre pensait comme d'autres nations que la Grande guerre serait courte, mais les combats durèrent quatre ans.

L'Europe commença à glisser vers une nouvelle guerre dans les années 1930. Les efforts diplomatiques pour maintenir la paix, notamment de la part de l'Angleterre, échouèrent. La Grande Bretagne se retrouva seule face à l'Allemagne après l'Armistice signé par la France en 1940. La Luftwaffe allemande déclencha une guerre aérienne contre la nation insulaire, espérant vaincre l'Angleterre par des bombardements : ce fut la Bataille d'Angleterre. La Royal Air Force parvint à abattre les appareils allemands plus rapidement qu'on ne pouvait les remplacer et la menace aérienne prit fin en 1941. Trois ans plus tard, une force d'invasion alliée fut assemblée en Grande Bretagne, traversa la Manche en juin et débarqua en Normandie. En mai 1945, Berlin fut prise et la guerre s'acheva en Europe.

Des décennies plus tard, en 1982, la Grande Bretagne se batit pour la possession des Malouines. Une force d'invasion argentine prit les îles, affirmant qu'elles leur revenaient de droit. Les Britanniques envoyèrent un contingent dans les îles. Les combats eurent lieu essentiellement dans les airs et sur mer et firent une large place aux missiles guidés air-air et air-mer. Les Anglais vainquirent les Argentins après deux mois de combat.

Economie	Collecte de ressources
	20 % Chasse & fourrage
	15 % Mine d'or
	Citoyens & bateaux de pêche
	20 % Vitesse
	Bâtiments, Murs & Tours
	20 % Attaque
	20 % Portée
	30 % Vitesse de construction
Militaire	Canons & Canons antichars
	20 % Attaque
	25 % Points de vie
	20 % Vitesse
Navires	Frégates & Croiseurs
	25 % Points de vie
	20 % Vitesse
	30 % Vitesse de construction
Air	Chasseurs et Chasseurs-bombardiers
	20 % Portée
	20 % Vitesse
	30 % Vitesse de construction

Italie : 19^{ème} siècle -

Les royaumes disparates de la péninsule et des îles italiennes commencèrent à s'unir au cours du 19^{ème} siècle. Des querelles territoriales avec l'Autriche et la France furent enfin résolues, parfois par la guerre. En 1870, l'unification fut achevée et Rome établie comme capitale de l'Italie.

Lorsque la Grande guerre éclata en 1914, l'Italie négocia avec les deux camps et rejoignit finalement les Alliés dans l'espoir de gains territoriaux. Les forces italiennes se retrouvèrent vite engluées dans une guerre défensive destinée à défendre la frontière alpine contre l'Autriche. Les Alliés furent finalement vainqueurs, mais la victoire coûta cher à l'Italie. Elle obtint des concessions territoriales, mais elle avait perdu 600 000 hommes et se retrouvait plongée dans une crise économique et politique.

C'est dans ce contexte troublé que Benito Mussolini prit le pouvoir. Grâce à des alliances politiques habiles, le parti fasciste de Mussolini parvint à dominer le gouvernement italien. On retrouva même un chef de l'opposition assassiné en 1924. Mussolini commença à transformer l'Italie en un Etat fasciste pour maintenir sa prépondérance. Les garanties constitutionnelles furent abolies et la presse fut soumise au contrôle du gouvernement. Mussolini chercha aussi à étendre l'influence de l'Italie en Afrique et s'empara de l'Ethiopie en 1936.

Il développa des liens avec l'Allemagne de Hitler dans les années 1930, à la grande frayeur de nombreux italiens. Mais le contrôle fasciste était solide et l'opposition facilement muselée. L'infâme axe Rome-Berlin fut forgé en 1938. En dépit de cette alliance, Mussolini n'entra dans la guerre qu'en juin 1940, une fois encore dans l'espoir de conquêtes territoriales. Mais le peuple italien ne suivait pas son chef fasciste. Lorsque les forces alliées envahirent l'Italie en 1943, Mussolini fut déposé et le roi rétabli. Quelques mois plus tard, l'Italie déclara la guerre à l'Allemagne.

Economie	Collecte de ressources
	20 % Pêche
	20 % Carrière
	Bâtiments, Murs & Tours
	20 % Attaque
	20 % Portée
	30 % Vitesse de construction
	Civilisation - Général
	50 % Résistance conversion
	Militaire
Infanterie - A distance	
20 % Réduction du coût	
30 % Vitesse de construction	
Machines de siège	
25 % Attaque	
30 % Points de vie	
25 % Cadence de tir	
Canons & Canons antichars	
20 % Portée	
Air	
Hélicoptères	
20 % Portée	
20 % Vitesse	
30 % Vitesse de construction	

Civilisations

Russie : 20^{ème} - 21^{ème} siècle

La Russie se retira du premier conflit mondial après la révolution Bolchevik de 1917. Après des années agitées, l'Union des Républiques Soviétiques Socialistes fut constituée. La Russie était l'Etat prépondérant de la nouvelle union. Moscou devint la capitale de l'URSS.

Les Soviétiques, dirigés par Joseph Staline, signèrent un pacte de non-agression avec l'Allemagne à la veille de la Seconde guerre mondiale, mais le traité ne dura pas. Hitler ordonna l'invasion de la Russie et de l'Union soviétique en 1941. Après quelques-uns des combats les plus terribles de toute la guerre, l'Armée rouge repoussa l'envahisseur jusqu'en Allemagne et prit Berlin en 1945. Après la guerre, les Soviétiques reçurent le contrôle de l'Allemagne de l'Est et de Berlin Est.

La Russie perdit environ 9 millions d'hommes pendant la première guerre et l'URSS au moins 20 millions pendant la seconde. Déterminée à protéger ses frontières, l'Union soviétique s'empara méthodiquement de toute l'Europe de l'est et en fit une chaîne d'Etats tampons sur sa frontière occidentale. Des gouvernements fantoches furent installés et le Rideau de fer tomba entre l'Est et l'Ouest. L'Armée rouge, avec ses chars modernes et ses troupes innombrables, devint probablement la force militaire terrestre la plus puissante du monde.

En 1949, l'URSS choqua l'occident en testant avec succès sa première bombe nucléaire, rompant le monopole des Etats-Unis. La Guerre froide entre le Monde libre et le bloc communiste s'approfondit et dura encore 40 ans. Les Soviétiques lancèrent leur premier satellite orbital, Spoutnik, en 1957. Le premier homme dans l'espace fut Youri Gagarine, en 1961.

Economie	Collecte de ressources
	20 % Ferme
	20 % Bûcherons
	Citoyens & bateaux de pêche
	10 % Vitesse de construction
	Bâtiments, Murs & Tours
	20 % Attaque
	Civilisation - Général
	15 % Lim. population
Militaire	Infanterie - A distance
	25 % Points de vie
	30 % Vitesse de construction
	Machines de siège
	20 % Portée
	20 % Zone de dégats
	Chars
	20 % Portée
	10 % Défense
Navires	Frégates & Croiseurs
	20 % Réduction du coût

Les Etats-Unis : 18^{ème} siècle -

Les Etats-Unis arrachèrent leur indépendance aux Anglais en 1782, mais au début de la Grande guerre les deux nations étaient en bons termes. Les USA soutinrent matériellement l'effort de guerre allié avant de s'engager finalement dans la guerre en 1917. Les Alliés remportèrent la victoire en 1918 et les Etats-Unis accédèrent au statut de puissance mondiale.

Au début de la Seconde guerre mondiale, les USA envoyèrent à nouveau d'énormes convois de matériel en Europe. L'attaque de Pearl Harbor en décembre 1941 marqua l'entrée officielle du pays dans la guerre. Il était délicat de mener une guerre sur deux fronts et les USA décidèrent de se consacrer d'abord à la victoire en Europe. Après le débarquement de Normandie en juin 1944, les Alliés du front occidental foncèrent vers Berlin. La guerre en Europe prit fin en mai 1945.

Dans le Pacifique, les forces américaines parvinrent à avancer malgré les impressionnantes forces japonaises. A la bataille de Midway, en juin 1942, les avions américains coulèrent quatre porte-avions japonais irremplaçables. Après avoir fui l'Australie, le général MacArthur reconquit les Philippines en 1945 après avoir progressé d'île en île. La guerre du Pacifique prit fin avec l'utilisation par les Américains d'une nouvelle arme terrifiante : la bombe atomique.

La lutte d'influence entre les USA et l'URSS après la Seconde guerre mondiale domina la politique étrangère des deux pays et d'à peu près toutes les nations du globe pendant 40 ans. Cette période nommée Guerre Froide fut marquée par la méfiance et les accrochages politiques. Une course à l'armement fit rage entre les deux nations, qui stockèrent des centaines d'armes nucléaires tout en développant des armes conventionnelles perfectionnées. Les USA construisirent des bombardiers, des chasseurs et des hélicoptères en espérant prendre la suprématie aérienne en cas de guerre. Les navires de guerre furent également modernisés et produits en grand nombre. Le coût de préparation de cette guerre potentielle fut lourd pour les deux pays mais la puissance économique américaine prévalut finalement.

Economie	Collecte de ressources
	15 % Mine d'or
	15 % Mine de fer
	Citoyens & bateaux de pêche
	30 % Attaque
	20 % Vitesse
	Bâtiments, Murs & Tours
	15 % Réduction du coût
	30 % Vitesse de construction
	Civilisation - Général
15 % Lim. population	
Militaire	Chars
	20 % Réduction du coût
Navires	Vaisseaux de ligne & porte-avions
	25 % Points de vie
	20 % Portée
Air	Chasseurs et Chasseurs-bombardiers
	20 % Portée
	20 % Autonomie
	Bombardiers
	20 % Attaque
	20 % Vitesse
	20 % Autonomie
	Hélicoptères
	25 % Points de vie

Ere numérique – Nano Age

Chine : 20^{ème} siècle -

Avec quatre millénaires d'Histoire derrière elle, la Chine moderne commença à émerger avec la Révolution de 1949. A la fin du 20^{ème} siècle, la Chine était prête à devenir l'une des plus grandes puissances jamais vues.

La force de la Chine repose dans sa démographie. C'est le pays le plus peuplé du monde et elle a utilisé cette ressource inépuisable pour parvenir à ses fins. En 1949, la Chine était essentiellement un pays agricole et la modernisation fut assez rapide pour un pays d'un tel gigantisme. La Chine testa sa première arme nucléaire en 1964. Après le retour en son sein de la Hong Kong britannique en 1997, l'évolution vers les industries high-tech commencée dans les années 1990 se poursuivit à grande vitesse. Dans les années 2020, le niveau technologique général de la Chine avait rejoint ou dépassé celui de la plupart des pays occidentaux. A l'exception de quelques régions rurales dans la Chine orientale, le pays était aussi moderne qu'aucun autre dans le monde.

La transition vers une armée cybernétique commença au milieu du 21^{ème} siècle. En plus d'aligner le plus grand nombre de combattants humains au monde, la puissance militaire de la Chine s'étoffa de cybermachines opérationnelles et en perfectionnement constant. Elle demeurait l'une des armées les plus modernes du monde. La Chine était en conséquence bien préparée à affronter les menaces extérieures.

Economie	Collecte de ressources 20 % Ferme
	Citoyens & bateaux de pêche 20 % Réduction du coût
	Civilisation - Général 15 % Lim. population 20 % Bonus combat en montagne
Militaire	Canons & Canons antichars 20 % Défense 25 % Points de vie 20 % Réduction du coût
	Cybers - Ultra 20 % Défense 25 % Points de vie 30 % Vitesse de construction
Air	Chasseurs et Chasseurs-bombardiers 20 % Réduction du coût
	Hélicoptères 20 % Attaque 25 % Points de vie 30 % Vitesse de construction

Novaya Russia : 21^{ème} siècle -

La chute de l'URSS au début des années 1990 conduisit à une génération de quasi-stagnation en Russie. Certains Etats de l'ancien Bloc de l'Est parvinrent à transformer leur économie et leur gouvernement assez rapidement, mais la Russie, la plus vaste et la plus peuplée des anciennes républiques socialistes, eut à se battre pour trouver sa place dans la nouvelle donne géopolitique. Dans les années 2010, peu de choses avaient changé. Le peuple russe restait englué dans le désastre post-communiste.

Après les émeutes déclenchées par la pénurie de 2016, un jeune nationaliste russe fit son apparition sur la scène publique. Déçu par les réformes à l'occidentale et désireux de rétablir une Russie forte, Grigor Stoyanovich déclencha une succession d'événements qui allait remettre son pays au centre des préoccupations du monde.

Economie	Collecte de ressources	20 % Bûcherons
	Citoyens & bateaux de pêche	30 % Points de vie 20 % Réduction du coût
	Bâtiments, Murs & Tours	50 % Points de vie 20 % Portée
	Militaire	Machines de siège 30 % Points de vie 20 % Portée 25 % Cadence de tir
	Cybers - Combat	20 % Attaque 20 % Portée
	Cybers - Ultra	25 % Points de vie 20 % Vitesse 20 % Réduction du coût

Civilisations

Forces rebelles : 21^{ème} siècle -

L'établissement de Novaya Russia ne fut pas apprécié par tous les Russes. Un mouvement de résistance, les Rebelles, exerça une pression permanente sur Grigor Stoyanovich et son nouvel Etat. La méthode des Rebelles consistait à frapper fort et à changer aussitôt l'emplacement de leur base : ils purent ainsi multiplier leurs opérations pendant des décennies. Un réseau souterrain de vendeurs d'armes les fournissait en armements modernes.

Les succès contre l'Etat géant permirent à des factions sympathisantes d'apparaître à l'extérieur du pays, notamment en Europe, en Asie du sud-est et plus tard sur le continent américain. Ce qui n'était initialement qu'un réseau de résistance en Novaya Russia devint un réseau rebelle international dont l'objectif était l'éradication de tous les totalitarismes et la création d'une Terre libre entièrement fondée sur des principes humanitaires. Les chefs des Rebelles établirent des bases secrètes et des structures de production partout dans le monde. Ces actions séparées et pourtant solidaires étaient si dispersées qu'au tournant du 22^{ème} siècle, le mouvement pour la Terre Libre était dans les faits devenu invincible. Il était impossible d'en abattre tous les membres. Le mouvement qui avait commencé comme une rébellion était peut-être en train de devenir la force qui propulserait l'humanité, de ses racines tribales et divisées, vers une Terre unifiée.

Economie	Collecte de ressources 15 % Mine de fer
	Citoyens & bateaux de pêche 10 % Vitesse de construction
Militaire	Infanterie - A distance 20 % Attaque 25 % Points de vie 20 % Portée
	Chars 20 % Attaque 20 % Portée
	Cybers - Combat 20 % Portée 20 % Réduction du coût
Air	Bombardiers 25 % Points de vie 20 % Vitesse



"Les Aigles attaquent" par Mark Churms ©1999

ANNEXE B

RACCOURCIS CLAVIER

Touche Action

Vue

Flèche haute	Défiler vers le haut
Flèche basse	Défiler vers le bas
Flèche gauche	Défiler vers la gauche
Flèche droite	Défiler vers la droite
\$	Zoomer
^	Dézoomer
Deux points	Suivre unité
F2	Permuter entre les modes Zoom
F5	Permuter entre les 3 modes de vision des Unités masquées
F9	Capture d'écran avec l'IU
Maj – F9	Capture d'écran sans IU
Ctrl – F9	Capture basse résolution de toute la carte
Alt – F9	Capture haute résolution de toute la carte
Espace	Aller sur les lieux du dernier événement joueur (maintenez appuyé pour voir la liste des événements récents)

Sélection

Tab	Inactifs
Point virgule	Unité militaire inactive
Q	Bombardier nucléaire inactif
B	Bombardier inactif
D	Chasseur-bombardier inactif
F	Chasseur inactif
Ctrl - #	Créer groupe #
Maj - #	Ajouter sélection au groupe #
Alt - #	Sélectionner et centrer groupe #
#	Sélectionner groupe # (Appuyez sur le chiffre du groupe)
##	Sélectionner et centrer groupe # (Appuyez sur le chiffre deux fois)

Touche Action

Sélection (suite)

H	Sélectionner et centrer Hôtel de ville
Ctrl - A	Sélectionner et centrer Ecole d'archers
Ctrl - B	Sélectionner et centrer Caserne
Ctrl - C	Sélectionner et centrer Arsenal
Ctrl - D	Sélectionner et centrer Dock
Ctrl - F	Sélectionner et centrer Usine de chars
Ctrl - G	Sélectionner et centrer Grenier
Ctrl - I	Sélectionner et centrer Base missiles (Campagnes seulement)
Ctrl - N	Sélectionner et centrer Comptoir
Ctrl - Q	Sélectionner et centrer Aéroport
Ctrl - R	Sélectionner et centrer Usine cybernétique
Ctrl - S	Sélectionner et centrer Ecurie
Ctrl - V	Sélectionner et centrer Chantier naval
Ctrl - X	Sélectionner et centrer Laboratoire cybernétique
Ctrl - Y	Sélectionner et centrer Temple

Contrôles

Pav Num +	Accélérer la vitesse de jeu
Pav Num -	Ralentir la vitesse de jeu
Echap	Annule action en cours (met fin à la cinématique dans les scénarios)
Entrée	Discussion
F1	Retour à l'éditeur de scénario (En mode Test)
F3	Pause
F4	Sauvegarde rapide
Maj - F4	Sauvegarde rapide
Ctrl - F4	Charger sauvegarde automatique
F10	Options
F11	Permute affichage Horloge/vitesse de jeu et nombre d'images/seconde
Alt - F	Mode marqueur
Page haut	Afficher messages précédents
Ctrl - Maj - W	Attaque massive contre le joueur IA - joueurs IA alliés vous soutiennent (en mode Un joueur seulement)
Ctrl - Alt - W	Attaque massive contre le joueur IA - joueurs IA alliés ne vous soutiennent pas (en mode Un joueur seulement)

Ordres unités

Maj	Montrer liste objectifs / Ajouter objectif (avec une autre touche)
B	Comportements unités
G	Garnison / Peupler un bâtiment
L	Explorer
,	Formations
P	Stop
D	Sortir du transport ou de la forteresse
W	Patrouiller (unités militaires terrestres seulement)
Effacer	Tuer première unité sélectionnée
Maj – Effacer	Tuer toutes les unités sélectionnées

Comportements unités

Alt – Q	Agressif
Alt – D	Défendre
Alt – G	Garder (Défense d'une zone)
Alt – S	Eclaireur

Citoyens

Q	Construire Ecole d'archers ou Canon AA
B	Construire Caserne
C	Construire Arsenal
D	Construire Dock
E	Construire Maison
F	Construire Usine de chars
J	Construire Grenier/Ferme
N	Construire Comptoir
O	Construire Forteresse
A	Construire Aéroport
R	Construire Usine cybernétique
S	Construire Ecurie
T	Construire Tour
U	Construire Université
V	Construire Chantier naval
Z	Construire Mur
X	Construire Laboratoire cybernétique
Y	Construire Temple
W	Construire Hôpital

Prêtres

C Convertir

Prophètes

Q Peste

C Ouragan

E Tremblement de terre

F Tempête de feu

R Malaria

V Eruption volcanique

Tempest

Q Tempête antimatière

R Résonateur

Hadès

E Téléportation

T Saut temporel

V Nano-Virus

Apollon

C Rayon à ion

R Réparer

S Bouclier de diffraction

Furies

D Autodestruction

Poséidon

C Assimiler

Transports

D Décharger

Héros stratégés

C Cri de guerre

Bâtiments

I Fixer point de ralliement

Hôtel de ville / Capitole (H)

C Créer citoyen

E Entraîner Héros stratège

R Entraîner Héros guerrier

B Produire Ballon de repérage

D Entraîner Chien de reconnaissance

Q Rechercher Changement Ere

G Rechercher Technologies d'extraction d'or

N Rechercher Technologies Chasse / Fourrage

S Rechercher Technologies d'extraction de fer

T Rechercher Technologies d'extraction de pierres

U Rechercher Amélioration Mur et Tour

Z Rechercher Technologies bûcheron

Ecole d'archers (Ctrl-Q)

Q Entraîner Archers

C Entraîner Archers à cheval

E Entraîner Lanceurs de lances

F Entraîner Archer sur éléphant

X Entraîner Arbalète

Caserne (Ctrl-B)

B Entraîner Lance-grenades et Bazooka

C Entraîner Infirmière

D Entraîner Garde d'élite

E Entraîner Unités perçantes (Lance) et lance-flammes

F Entraîner Canonniers et Mortiers

G Entraîner Mitrailleuse

N Entraîner Barbare

R Entraîner Tireurs d'élite

S Entraîner Unités de mêlée (Epée) et soldats à Stinger

T Entraîner Partisan

V Entraîner Viking

Z Entraîner Frondeur

Dock (Ctrl-D)

B	Construire Vaisseau de ligne
C	Construire Croiseur (Antiaérien)
D	Construire Frégate
F	Construire Bateau de pêche
G	Construire Galère/Galion
T	Construire Transport

Ecurie (Ctrl-S)

C	Entraîner Cavalerie de mêlée
E	Entraîner Cavalerie perçante (lance)
F	Entraîner Eléphant de guerre
G	Entraîner Cavalerie arme à feu
S	Entraîner Cavalerie perse

Arsenal (Ctrl-C)

Q	Construire Canons Antichars (AC)
B	Construire Artillerie
C	Construire Machines de siège
E	Construire Canon
G	Construire Canon de siège
R	Construire Béliers
S	Construire Armes de combat (avant invention de la poudre)
T	Construire Tours de siège

Chantier naval (Ctrl-V)

C	Construire Porte-avions
G	Construire Sea King (Anti-sous-marins)
S	Construire Sous-marins d'attaque
T	Construire Sous-marins nucléaires lanceurs de missiles

Usine de chars (Ctrl-F)

Q	Construire Unités mobiles AA
S	Construire Chars AC
T	Construire Chars AP

Raccourcis clavier

Aéroport (Ctrl-A)

V	Fixer point de ralliement Bombardier nucléaire
X	Fixer point de ralliement Bombardier / Hélicoptère
W	Fixer point de ralliement Chasseur
Q	Construire Bombardier nucléaire
B	Construire Bombardiers
C	Construire Hélicoptère antichar (AC)
E	Construire Hélicoptère d'attaque
F	Construire Chasseur-bombardier
G	Construire Sea King (Anti-sous-marin)
R	Construire Hélicoptère de transport
S	Construire Chasseurs
T	Construire Avions antichars (AC)

Porte-avions (Ctrl-A)

F	Construire Chasseur/Bombardier
---	--------------------------------

Usine cybernétique (Ctrl-R)

Q	Construire Cyber Arès
C	Construire Cyber Pandora
R	Construire Cyber Hypérior
T	Construire Cyber Minotaure
W	Construire Cyber Zeus

Laboratoire cybernétique (Ctrl-X)

Q	Construire Cyber Apollo
D	Construire Cyber Hadès
E	Construire Cyber Poséidon
F	Construire Cyber Furies
T	Construire Cyber Tempête

Temple (Ctrl-Y)

E	Entraîner Prêtre
R	Entraîner Prophète
Q	Rechercher Tech pour améliorer Portée Temple
B	Rechercher Tech pour permettre Conversion Bâtiments
C	Rechercher Tech pour permettre Conversion Prêtres
D	Rechercher Tech pour accroître Vitesse Prophètes
F	Rechercher Tech pour accroître PV Prêtres
,	Rechercher Tech pour accroître Taux de récupération Prêtres
N	Rechercher Tech pour accroître Portée Prophètes
P	Rechercher Tech pour accroître PV Prophètes
S	Rechercher Tech pour accroître Vitesse Prêtres
T	Rechercher Tech pour accroître Portée Prêtres

Université

B	Rechercher Tech pour accroître Champ de Vision Bâtiments
F	Rechercher Tech pour accroître PV Bâtiment
R	Rechercher Tech pour accroître Portée Université
S	Rechercher Tech pour accroître Taux de réparation Dock
T	Rechercher Tech pour accroître Coût des Tributs

Hôpital

Q	Rechercher Tech pour accroître PV et Attaque Citoyens
C	Rechercher Tech pour accroître Lim. population
R	Rechercher Tech pour accroître Taux de soins Hôpital
S	Rechercher Tech pour accroître Vitesse citoyens

Grenier

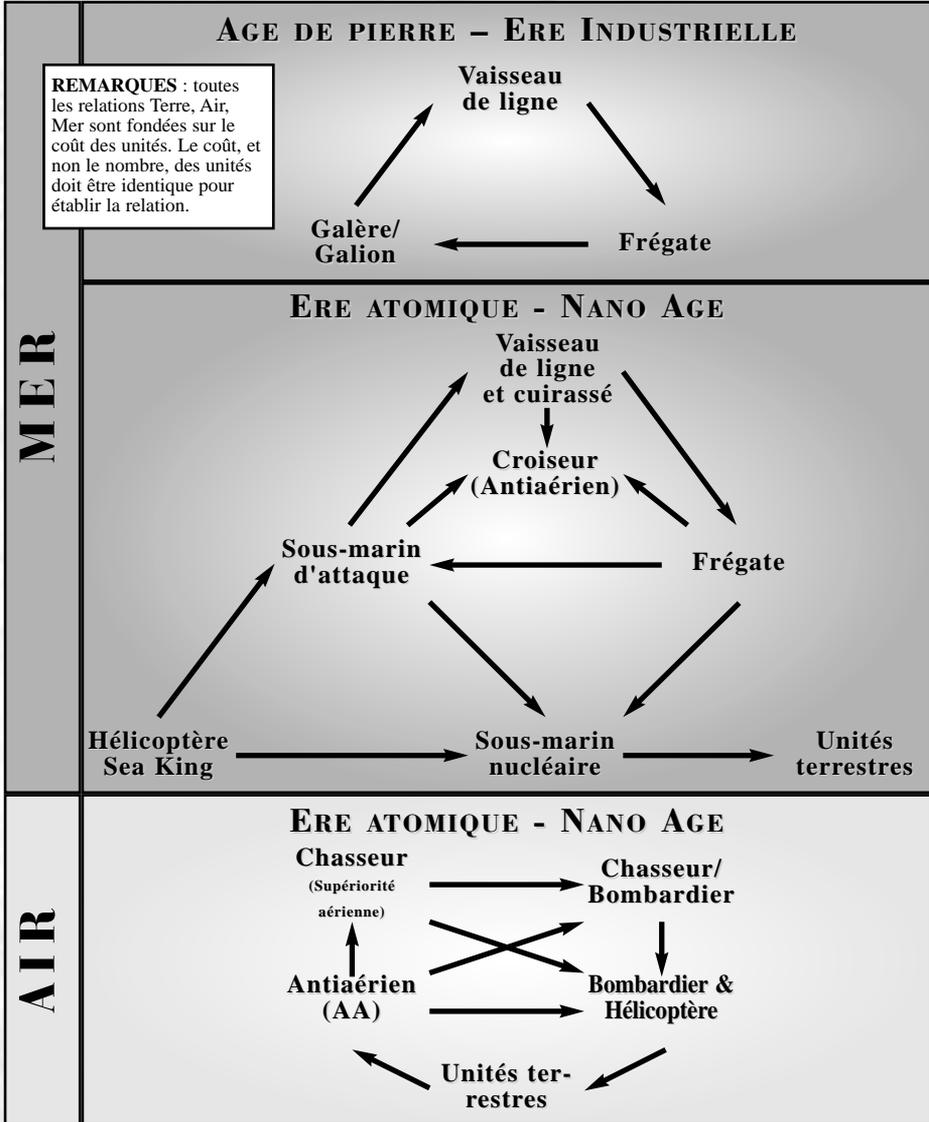
F	Rechercher Tech pour accroître Taux de fermage
R	Planter Fermes

Mur

G	Faire Porte
---	-------------

ANNEXE C

RELATIONS UNITÉS



EMPIRE EARTH

CRÉDITS

Stainless Steel Studios, Inc.

Programmeurs

Scott Marison – Chef
Chad Dawson
Dan Higgins
Keith Patella
Bob Scott
Greg Seegert
Shawn Shoemaker
Brian Stephens
Michael Tatro
Charlie Cleveland
Dan Johnson

Infographistes

Steve Ashley – Chef
Josh Buck
Jeff Carroll
Jason Childress
Eric Dannerhoj
Cory Strader
Ben Smith

Conception du jeu

Rick “Mr. Grinch” Goodman
Jon “Blood Donor” Alenson

Conception multijoueur

Richard “Methos” Bishop - Chef
Mike “YoungGunZ” Enchino
Damon “Stratus” Gauthier
Ryan “Age of Egos” Geiler
Nate “REDLINE” Jacques
Sunny “Crexis” Sihota
Ben “Ranger” Wilson



Conception mode Un joueur

Christopher "Eggman" Theriault - Chef
Gordon "The Old Campaigner" Farrell
Jason "The Rasher" Dillman
Tim "Yogurt" Mitchell
Ben Schneider
GJ Snyder III
Stephen "Lobby" Ryan

Producteur

James Hsieh

Concepteur du son

Scott Haraldsen

Documentation

Stefan B. Arnold

Directeur du recrutement et des opérations

Dara-Lynn C. Pelechatz

Opérations

Brian Zuzelo
Katherine Kelly

Musique

Steve Maitland
Ed Lima

Acteurs

Nikolle Doolan
David J. Fielding
Jeremy Gottlieb
Ken Letendre
Frank Mitchell
Doug Weeks

Crédits

Equipe de test multijoueur

Rich "Mrfixit" Andrews
Willy "Willy" Annand
Tim "Grand Pooba" Campbell
Teresa "Dana Ri" Cardwell
Che "Poisonberry" Chang
Paul "187" Clayton
Mathieu "Lightning_CN" Couillard
Keith "Iketh" Downes
Jon "Jonny Quest" Ebbert
Daniel "Major Eloff" Eloff
Gaspard "Elfanor" Gilot
Magnus H."Loko" Haslebo
Kevin "Dhamon" Hoeschele
Eric "VG Messiah" Holmberg-Weidler
Kristine "Nanogirl" Ishii
Chris "Janman" Janson
Ronnie "Jinx" Jenkins

Esben "Blackgrail" Johannsen
Jacob "High" Lendeldt
James "Thump" Mecham
Alan "Vasago" Michaud
Sean "Zip" Morris
Brian "Kleitus" Noonan
Robert Geoff "Malachi" Price
Mike "FallofRome" Rudolph
Yalina "Anne" See
Greg "Shaf" Shaffer
Randy "Stalin" Solberg
Andrew "Kaban" Temlyakov
Jeff "Gutter Rat" Wehnes
Lila "Theta" Yee
Miguel "Maynard" Bombach
Dustyn Brown
Andrew "Frustration" Chen

Webmaster

David Head

Comité canin pour le moral des troupes

Renko

Sierra Studios

Développement produit

Richard Robinson – Producteur exécutif
Ross Perez – Producteur, Sierra.com
Ron Daniels – Producteur associé, Sierra.com
Mike Nicolino – Chef ingénieur, Sierra.com
Bill Dewey – Ingénieur technique, Sierra.com

Relations Publiques

Genevieve Ostergard – Directrice
Adam Kahn – Gestion
Annie Eckles – Gestion associée
Stephane Vallet – Relations publiques internationales

Marketing

Craig Davidson – Directeur du Marketing
 Charles Grover Holtzclaw – Chef de marque
 Adam Fossa – Chef de marque associé
 Cedric Marechal – Responsable Marketing Jeux International
 Matthias Boudier – Chef de Produit International

Opération

Zakia Elfenniri – Responsable de la Logistique Europe
 Eric Chatelet – Acheteur
 Fabien Tisle – Responsable des Achats Europe
 Gilles Marion – Directeur des Achats et de la Logistique Europe

Assurance Qualité

Cambridge

Dave “WIGGLER” Collins – Chef testeur
 David “Stinkubus” Fielding – Chef testeur
 Tom “Player” Murray – Asst. Chef testeur
 Danah “Phoenix” Alexander – Testeur
 John “JoD” Cataldo – Testeur

Austin “WAAAAGH!!!” Habershaw – Testeur
 Eric “Capt. Nipples” Krasnauskas – Testeur
 Blaine “Schism” Loder – Testeur
 Dan “Valence” McClure – Testeur
 John “Jatrix” Shubert – Testeur

Bellevue

Gary “Koros” Stevens – Directeur
 Chad “Omega Red” Martin – Chef testeur
 Jim “Shadow Fu” Gentle – Testeur Senior
 Abhishake “Harley” Behl – Testeur
 Darren “Boldarm” Cannon – Testeur

Ken “Sunshine” Eaton – Testeur
 Jason “ButterTaco” Furler – Testeur
 Darren “DarrenTheCruel” Park – Testeur
 Lester “Mr. Wags” Stocker – Testeur
 Brian “Il Palazzo” Wilkinson – Testeur

Impressions Games

Producteur

Jon Payne

Assurance Qualité

Greg Sheppard – Gestion
 Clay Heaton – Chef testeur
 Blair Evans – Assistant chef testeur
 Rudolf Carlstein – Testeur
 Juan Martinez – Testeur

Albert Meranda – Testeur
 John McAuley – Testeur
 Jesse Nunes – Testeur
 Mark West – Testeur

Vivendi Universal Interactive Publishing

Equipe de localisation

Bartolomeo DiBebbedetto
 Pearse Finegan
 Bill Sweeney
 David Whelan

Joan Murphy
 Ivan McCloskey
 James McManus
 Damien Monaghan



Crédits

Remerciements spéciaux

Sites de fans Empire Earth

Pour leurs efforts constants, leur enthousiasme et leur soutien sans faille

Equipe de testeurs externes

Adam Morris, Andrew Kenny, Chris McCarthy, Jeff Kingston, Joe Porter, John Campbell, Robert Roth, Sean Marnell, William Blake, Michelle Morris, Ho Yin Au, David Yee, Mike Lambert, Kristine Ishii, Robert Wilkie, Brandon Bates, Matt Edwards, Ben "Gandalf" Koziol, Eric Holmberg, David DuVall, Drew Card, Kerry Dolan

Blur Studios

Pour leur excellent travail sur les cinématiques

Le War Times Journal

Pour l'utilisation de leurs immenses ressources en ligne <http://www.wtj.com/>

Licences

Utilise Miles Sound System
Copyright © 1991-2001
par RAD Game Tools, Inc.

Utilise Bink Video
Copyright © 1991-2001
par RAD Game Tools, Inc.

Utilise le logiciel du groupe indépendant JPEG
© 1991-1998
By Thomas G. Lane

Archives Photos
530 West 25th Street
New York, NY 10001
© Images selon crédits

MARK CHURMS



Remerciements spéciaux à Mark Churms pour l'utilisation de son impressionnante illustration d'Alexandre sur la boîte de Empire Earth (de "Alexandre à Issus, 333 av. JC"). Mark a également participé aux illustrations de ce manuel, du calendrier Empire Earth et du site Web officiel (EmpireEarth.com). Pendant les dix dernières années, Mark a peint de nombreuses toiles historiques, des temps anciens à l'époque contemporaine. D'origine britannique et vivant aujourd'hui aux USA, Mark est l'un des plus grands noms de la peinture militaire.

De nombreux artistes historiques se sont consacrés à une période donnée, mais Mark Churms s'est essayé à une grande variété de sujets historiques. Ses talents artistiques et sa méticulosité historique lui ont valu l'admiration, les louanges et la fidélité des collectionneurs d'objets militaires.

Voyez revivre devant vous l'action dramatique des grands événements militaires ! Chevauchez avec Alexandre le Grand vers les combats ! Attaquez au milieu des soldats de Rome ! Défiiez un chevalier anglais en combat singulier ! Rejoignez les rangs de William Wallace, dans sa grande révolte écossaise ! Prenez la mer à bord du HMS Victory avec le vice-amiral Nelson et combattez à Trafalgar ! Chargez au cœur de l'action avec la cavalerie lourde de Napoléon à Borodino et Waterloo. Décidez des destinées américaines à la bataille de Gettysburg.

Les combats se poursuivent au 20ème siècle, sur terre, sur mer et dans les airs. Regardez les Américains au combat pendant la Première guerre mondiale ou les attaques des kamikazes contre les navires de la Seconde guerre mondiale. Combattez sur les hauteurs gelées des malouines et préparez-vous à la guerre informatisée du Golfe persique et des temps futurs.

Les talents artistiques de Mark Churms décorent les murs d'innombrables musées et lieux historiques. Mais vous pouvez en bénéficier à titre privé. Imaginez l'intérêt, les conversations et l'admiration que cela va inspirer...

Pour plus d'informations, veuillez visiter le site officiel de l'artiste à l'adresse : www.markchurms.com.