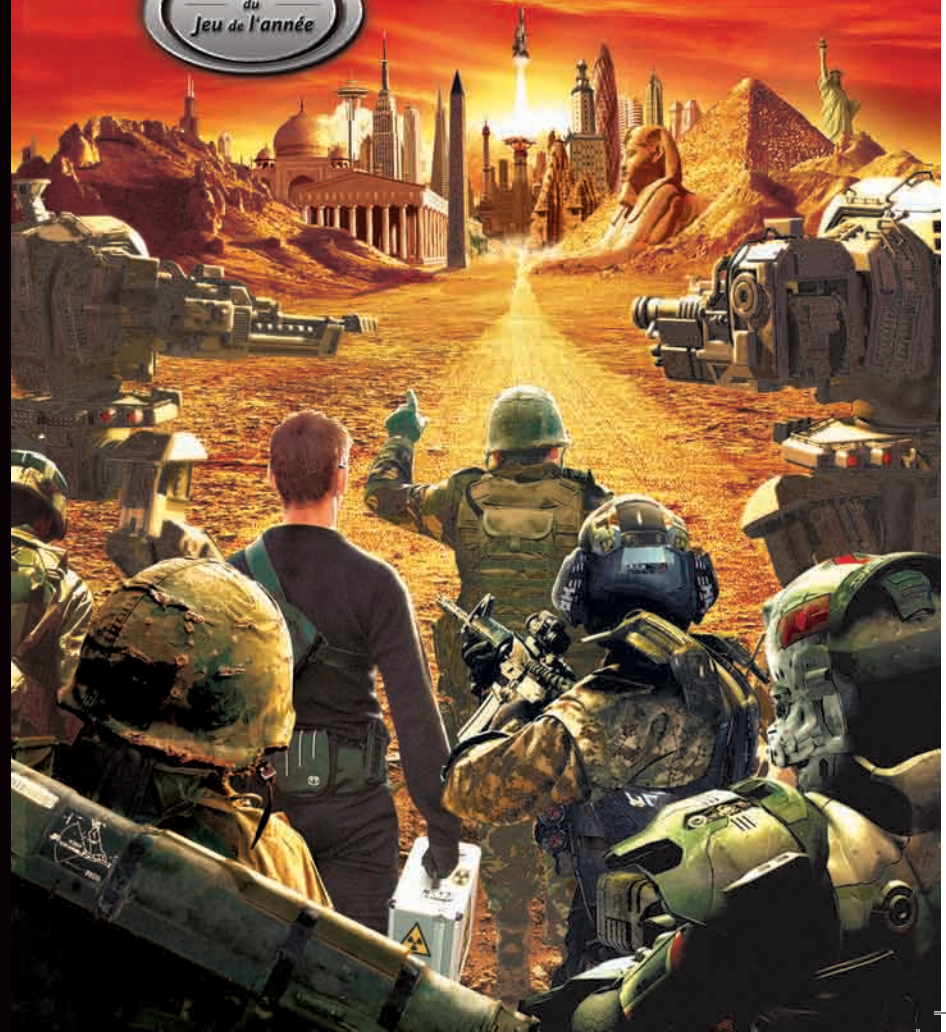


# SID MEIER'S CIVILIZATION BEYOND the SWORD

Extension  
du  
*Jeu de l'année*



© 2005-2009 Take-Two Interactive Software et ses filiales. Développé par Firaxis Games, Civilization IV: Beyond the Sword de Sid Meier, Civ, Civilization, 2K Games, le logo 2K Games, Firaxis Games, le logo Firaxis Games et Take-Two Interactive Software sont des marques et/ou des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. GameSpy et le visuel "Powered by GameSpy" sont des marques de GameSpy Industries, Inc. Version Mac publiée et distribuée sous licence par Aspyr Media. Aspyr et le logo "étoile" Aspyr sont des marques enregistrées au niveau fédéral d'Aspyr Media, Inc., et ne peuvent être utilisés ou reproduits sans l'autorisation écrite préalable d'Aspyr Media, Inc. Tous droits réservés. Utilise Bink Video. Copyright ©1997-2009 par RAD Game Tools, Inc. Utilise Miles Sound System. Copyright ©1991-2009 par RAD Game Tools, Inc. Des portions de ce logiciel sont incluses sous licence de Numerical Design, LTD © 2009 et Scaleform Corporation © 2009. Tous droits réservés. Mac et le logo Mac sont des marques d'Apple Computer, Inc., enregistrés aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. La copie, le désassemblage, la transmission, l'exposition publique, la location, l'utilisation à la demande ou le contournement de la protection contre la copie sont strictement interdits sans autorisation. Les autres marques et noms de marque appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Aspyr Media, Inc. PO Box 5861 Austin, Texas 78763.

# SOMMAIRE

## Chapitre 1

### **AU COMMENCEMENT** **3**

---

Introduction. . . . .	4
Installation. . . . .	6
Commencer une partie . . . . .	7
Site Internet de <i>Civilization IV</i> . . . . .	7

## Chapitre 2

### **NOUVEAUTES** **8**

---

Introduction. . . . .	9
Traits de caractère des dirigeants. . . . .	9
Le Grand général . . . . .	10
Espionnage . . . . .	10
Événements. . . . .	15
Démarrage avancé . . . . .	16
Sociétés commerciales . . . . .	16
Combat aérien et promotions . . . . .	19
Entretien des territoires étrangers et des colonies. . . . .	20
Amélioration des unités de siège . . . . .	20
Routes commerciales maritimes . . . . .	20
Nouvelles technologies . . . . .	21
Nouvelles unités . . . . .	21
Nouvelles promotions . . . . .	22
Nouveaux bâtiments. . . . .	22
Nouvelles merveilles. . . . .	22

Nouvelles améliorations . . . . .	23
Nouveaux dirigeants pour les civilisations existantes . . . . .	23
Nouvelles civilisations . . . . .	24

*Chapitre 3*

**NOUVEAUX SCENARIOS 26**

---

Introduction . . . . .	27
Comment lancer un scénario . . . . .	28
Aperçu des scénarios . . . . .	29

*Chapitre 4*

**MISES A JOUR PRINCIPALES 36**

---

Introduction . . . . .	37
Obtenir et installer les mises à jour . . . . .	37
Description des mises à jour . . . . .	37

**ANNEXES 40**

---

Raccourcis clavier . . . . .	41
Crédits . . . . .	45
Garantie limitée du logiciel et accord de licence . . . . .	50
Contacteur l'assistance technique d'aspyr . . . . .	52
Garantie limitée . . . . .	53

*Chapitre 1*  
**AU  
COMMENCEMENT**

## INTRODUCTION

### **Bienvenue dans Beyond the Sword !**

Bienvenue dans l'extension *Beyond the Sword* pour *Sid Meier's Civilization IV* ! *Beyond the Sword (BtS)* étend le monde de *Civilization IV* en ajoutant de nouveaux concepts, civilisations, dirigeants, bâtiments et unités ainsi que des scénarios inédits ! Le disque d'installation de *BtS* comprend aussi toutes les mises à jour des codes du jeu original *Civilization IV* depuis sa sortie. Consultez le site de *Civilization IV* pour connaître les mises à jour les plus récentes (voir ci-dessous).

**Important :** vous devez avoir une version de *Sid Meier's Civilization IV* installée sur votre ordinateur pour pouvoir utiliser cette extension. Vous ne pouvez pas jouer à *BtS* sans *Civilization IV*. Vous trouverez plus loin dans ce chapitre des indications sur l'installation de cette extension. Il n'est toutefois pas nécessaire d'avoir installé l'extension précédente sur votre ordinateur pour jouer à *BtS* (cela dit, Warlords est très bien, vous y devriez jeter un oeil !).

### **Le manuel**

Ce manuel décrit le contenu de *BtS*. Il est divisé en quatre chapitres et des annexes. Vous n'avez pas besoin de lire ce manuel pour jouer à *BtS* : si vous connaissez déjà *Civilization IV*, vous pouvez sauter le pas et commencer à jouer. Vous pourrez vous référer à ce manuel plus tard si vous rencontrez des éléments qui vous échappent.

La Civilopédia du jeu contient des informations très précises sur toutes les fonctions de l'extension. Consultez-la pour avoir encore plus de détails sur un sujet particulier. Voir plus loin pour plus d'informations à ce sujet.

### **Chapitre 1 : AU COMMENCEMENT**

Il s'agit de la section de présentation que vous êtes en train de lire.

### **Chapitre 2 : NOUVEAUTES**

Ce chapitre décrit les nouvelles civilisations ainsi que les dirigeants, les bâtiments, et les unités de *BtS*.

### **Chapitre 3 : NOUVEAUX SCENARIOS**

Ce chapitre décrit les nouveaux scénarios de *BtS*.

### **Chapitre 4 : MISES A JOUR PRINCIPALES**

Ce chapitre décrit les nouvelles règles et les changements de règles apportés à *Civilization IV* dans les précédentes mises à jour (patches) et dans cette extension.

## ANNEXES

Vous trouverez ici les raccourcis clavier, suivis des crédits, des informations de garantie, du téléphone de l'assistance technique et des informations sur le copyright.

### **La Civilopédia**

Lors de l'installation de *BtS*, la Civilopédia en ligne de *Civilization IV* sera mise à jour pour vous fournir une base de données complète sur les nouveautés de cette extension. Consultez-la aussi souvent que nécessaire.

Chaque scénario du jeu dispose de sa propre Civilopédia qui décrit tous les éléments du scénario. Si un élément est spécifique au scénario et n'apparaît pas dans le jeu principal, il sera référencé uniquement dans la Civilopédia propre au scénario, et non dans la Civilopédia du jeu principal.

Vous pouvez accéder à la Civilopédia depuis le menu principal du jeu. Si vous êtes dans une partie, cliquez sur le point d'interrogation (?) en haut à droite de la carte pour accéder à la Civilopédia.

## INSTALLATION

---

Insérez le DVD-ROM Civilization IV: Beyond the Sword de Sid Meier dans votre lecteur. Double-cliquez sur l'icône du disque qui apparaît sur votre bureau et suivez les instructions glisser-posser à l'écran. L'extension ne pourra être installée que si vous possédez Civilization IV de Sid Meier.

## COMMENCER UNE PARTIE

---

Vous commencez la partie de la même façon que dans Civilization IV. Cependant, une nouvelle procédure a été ajoutée au Menu solo : Contenu de Beyond the Sword. Cliquez dessus pour jouer l'un des scénarios de BtS. Voir le Chapitre 3 pour plus de détails sur les scénarios de BtS.

## LE SITE DE CIVILIZATION IV WWW.CIVIV.COM

---

Le site Internet de *Civilization IV* contient des informations constamment mises à jour sur *Civilization IV* et BtS. Il contient aussi des liens vers les sites où rencontrer d'autres joueurs pour des parties en ligne de Civilization IV. Le site est mis à jour en permanence. N'hésitez pas à aller y faire un tour.

Rendez-vous à l'adresse [www.CivIV.com](http://www.CivIV.com).



## Chapitre 2 **NOUVEAUTÉS**

## **INTRODUCTION**

---

*BtS* apporte son lot de nouveautés intéressantes à *Civilization IV*. Il comprend aussi certaines nouveautés apportées dans l'extension précédente, *Civilization IV : Warlords*. Les nouveautés sont décrites brièvement dans ce chapitre. Pour avoir la liste complète des nouveautés, consultez la section Concepts de *Beyond the Sword* dans la *Civilopédia*.

## **TRAITS DE CARACTÈRE DES DIRIGEANTS**

---

Les traits de caractères de *Warlords* sont aussi disponibles dans *BtS*. De plus, l'un des traits de caractère existants a été modifié pour améliorer l'équilibre du jeu. De nombreux traits de caractères des dirigeants ont été altérés pour s'adapter à ces changements. Consultez la *Civilopédia* pour connaître les traits de caractères actuels des dirigeants

### ***Nouveaux traits de caractère de Warlords***

#### **CHARISMATIQUE :**

**Effets :** +1 en bonheur par ville ; +1 en bonheur par monument et par Tour de radiodiffusion et -25 % d'EXP nécessaire pour promouvoir les unités.

#### **IMPERIALISTE :**

**Effets :** les Grands généraux sont créés deux fois plus rapidement ; production de Colons +50 %.

#### **PROTECTEUR :**

**Effets :** promotions gratuites Garnison I et Manoeuvres I pour les Archers et les unités équipées d'armes à feu. Vitesse de production doublée pour les remparts et les châteaux.

### ***Trait de caractère modifié***

#### **ACCESSIBLE :**

**Effets :** +2 santé par ville ; accélère de 25 % la production d'Ouvriers ; double la vitesse de production des Greniers et des Ports.

(Dans l'extension *Warlords*, le trait de caractère Accessible permettait aux joueurs d'accélérer de 50 % la production d'Ouvriers)

## LE GRAND GÉNÉRAL

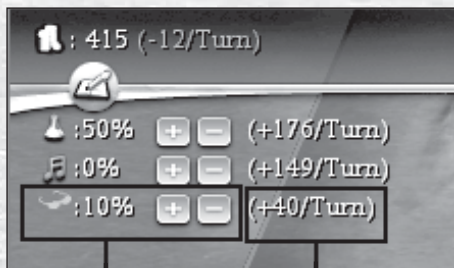
L'unité du Grand général était déjà présente dans Warlords. Elle apparaît lorsque vos unités ont acquis suffisamment d'expérience dans les batailles (consultez votre EXP sur l'écran Conseiller militaire [F5]). Vous pouvez rattacher le Grand général à une unité, lui procurant ainsi qu'aux autres unités de la case 20 points d'expérience à répartir de manière égale entre ces unités. Le Grand général peut aussi rejoindre une ville en tant qu'Instructeur militaire illustre, ou bien il peut être utilisé pour construire une Académie militaire. Consultez la Civilopédia pour plus d'informations.

## ESPIONNAGE

Ce nouveau système vous permet d'engager des opérations secrètes décisives contre vos adversaires. Grâce à l'espionnage, vous pouvez détruire les améliorations ennemies, inciter leurs villes à la rébellion et même voler leurs technologies de pointe. Bien sûr, les ennemis peuvent en faire autant, ne négligez donc pas les opérations de contre-espionnage !

L'espionnage est une arme puissante, mais chère. Vous devez puiser dans vos revenus commerciaux pour le financer, ce qui limite d'autant les fonds à investir dans la recherche technologique, l'expansion culturelle, l'achat d'améliorations pour vos unités, etc. Pour réussir, vous devez équilibrer ces intérêts divergents pour servir au mieux votre style de jeu.

Les sections suivantes décrivent le système d'espionnage. Consultez la Civilopédia pour plus d'informations.



CURSEUR  
D'ESPIONNAGE

POINTS  
D'ESPIONNAGE  
GAGNÉS À  
CHAQUE TOUR



CLIQUER SUR LE BOUTON D'ESPIONNAGE  
POUR ACCÉDER À L'ÉCRAN D'ESPIONNAGE

## Points d'espionnage

L'espionnage est disponible dès que vous découvrez l'Écriture. Le curseur Espionnage apparaît alors en haut à gauche de l'écran principal, sous les curseurs Recherche et Culture. Vous pouvez utiliser ce curseur pour investir dans l'Espionnage (cela réduira le montant disponible pour la Recherche et la Culture), ce qui vous donne à chaque tour des points d'espionnage. Certains bâtiments ou merveilles vous donnent gratuitement des points d'espionnage.

Pour dépenser ces points, allez dans l'écran d'espionnage.



## Ecran d'espionnage

L'écran d'espionnage est divisé en deux parties. Le panneau de gauche vous permet de distribuer vos points d'espionnage parmi les civilisations que vous rencontrez, et le panneau de droite vous indique les missions disponibles et leur coût (en points d'espionnage).

## *Panneau d'attribution des points d'espionnage*

Au début, vos points d'espionnage sont répartis équitablement entre toutes les civilisations rencontrées. Ajustez cette répartition avec le panneau gauche de l'écran d'espionnage (en cliquant sur les symboles + et - à côté des portraits des adversaires).

En augmentant l'élément Importance à côté du portrait d'un adversaire, vous augmentez le nombre de points d'espionnage que vous attribuez à cet adversaire. Si vous choisissez de mettre 1 point à un adversaire et 0 à un autre, tous vos points d'espionnage iront à chaque tour sur le premier adversaire. Si vous attribuez 2 points à un adversaire, 1 point à deux autres et 0 au dernier, le premier adversaire utilisera deux fois plus de points d'espionnage que les deux suivants, et le dernier n'en aura aucun, et ainsi de suite. Consultez la Civilopédia pour plus d'informations.

Le nombre de PE (points d'espionnage) à côté de l'importance attribuée à un adversaire vous indique combien de points ont déjà été investis sur lui. En dessous se trouve le pourcentage du coût des missions d'espionnage que vous souhaitez mettre contre l'adversaire en question. Ce nombre représente le bonus ou la pénalité en points d'espionnage lorsque vous exécutez des missions contre un adversaire. Ce nombre est basé sur les points que vous avez investis contre cet adversaire durant la partie. Si le pourcentage est inférieur à 100 %, vous avez investi plus de points d'espionnage contre cet adversaire que lui n'en a investis contre vous. Vos missions sont donc rentables. Si le pourcentage est supérieur à 100 %, c'est le contraire, ce qui rend les missions d'espionnage contre cet adversaire plus coûteuses.

L'élément central de la liste établit le nombre exact de points d'espionnage que vous gagnez par tour contre cet adversaire.

## *Panneau d'attribution de mission*

Le panneau droit de l'écran affiche toutes les missions d'espionnage et leur coût. Cliquez sur le portrait de l'adversaire contre lequel vous voulez exécuter une mission pour faire apparaître la liste de ses villes visibles. Cliquez sur une ville pour connaître le coût d'une mission contre celle-ci.

Le coût des missions varie en fonction de la taille de la ville, de la distance qui la sépare de votre civilisation, des religions représentées et de l'époque. Si le coût d'une mission n'est pas affiché, la mission nécessite plus d'informations. En général, il faut qu'un espion soit dans la case visée. Son emplacement exact détermine le coût final.

Le coût des missions d'espionnage augmente à mesure que vous progressez dans le jeu.

## *Espions*

Les espions peuvent être produits par une civilisation qui possède l'écriture. Les espions sont invisibles, sauf pour les autres espions. Ils peuvent pénétrer sur des territoires inexplorés et sur des territoires contrôlés par n'importe quelle civilisation. Les Espions possèdent la promotion Commando, ce qui leur permet d'utiliser les routes ennemies.

S'il se trouve dans un espace approprié, l'espion peut exécuter une mission d'espionnage par tour (voir ci-dessous). Plus un Espion reste sur une case, moins la mission d'espionnage contre cette case est coûteuse.

Les unités d'espions ne peuvent pas être tuées normalement. Au lieu de cela, lorsqu'elles sont découvertes par d'autres espions, elles ne peuvent plus exécuter de missions d'espionnage, ce qui les rend inutiles. Elles peuvent aussi être éliminées avec la mission Tuer les espions (voir ci-dessous). Vous pouvez empêcher les espions de pénétrer sur votre territoire avec la mission passive Les Espions ne peuvent traverser nos frontières.

## *Missions*

Pour exécuter une mission d'espionnage, un espion doit commencer son tour dans la ville ou la case cible. Cliquez sur le bouton d'action Mission d'espionnage. Le menu Choisir mission apparaît et affiche les missions disponibles pour cet emplacement. Cliquez sur une mission pour que l'espion l'exécute. L'espion disparaît après la mission.

Voici les missions d'espionnage possibles :

**Saboter l'aménagement** : détruit une amélioration ou une route ennemie.

**Saboter le bâtiment** : détruit un bâtiment dans une ville ennemie.

**Voler le trésor** : vole entre 10 et 100 % du trésor de votre adversaire.

**Propager la culture** : augmente votre niveau de culture dans une ville.

**Empoisonner l'eau** : augmente temporairement l'insalubrité d'une ville ennemie.

**Susciter le mécontentement** : augmente temporairement le Mécontentement dans une ville ennemie.

**Soutenir la révolte de la ville** : plonge une ville dans la révolte pendant un tour. Cela réduit les défenses de l'ennemi, mais pas ses frontières.

**Voler une technologie** : vole une technologie d'un adversaire.

**Influencer la doctrine** : l'adversaire adopte l'une de vos doctrines.

**Influencer la religion** : l'adversaire adopte votre religion d'état.

**Effectuer une mission de contre-espionnage** : double le coût des missions d'espionnage ennemies pendant dix tours.

## Missions passives

Les missions passives peuvent être exécutées en accumulant contre un adversaire le nombre de points d'espionnage nécessaire. Le niveau requis pour exécuter ces missions augmente avec les points d'espionnage de vos ennemis. Consultez régulièrement l'écran d'espionnage pour être sûr de ne pas être à la traîne.

Voici les missions passives possibles :

**Peut voir la démographie d'une ville :** vous permet de voir la démographie d'une ville ennemie sur l'écran d'informations [F9].

**Peut voir l'état des recherches :** vous permet de voir la recherche effectuée par votre adversaire et le nombre de tours avant qu'il ne termine cette recherche.

**Afficher la ville :** la ville ennemie est ajoutée à votre champ de vision.

**Enquêter sur la ville :** vous permet de voir l'écran d'une ville ennemie en double-cliquant sur cette ville.

**Les espions ne peuvent traverser nos frontières :** les espions des civilisations contre lesquelles vous avez amassé suffisamment de points ne peuvent traverser vos frontières.



EXÉCUTER MISSION  
D'ESPIONNAGE

## Espions spécialistes

Les Espions spécialistes fonctionnent comme les autres spécialistes et donnent un bonus d'espionnage. Ils augmentent aussi les chances d'obtenir un Espion illustre dans une ville. Le Tribunal, la Prison, le Service de renseignement, le Bureau de sécurité et le Kremlin permettent d'affecter un Espion spécialiste dans une ville.

## Espions illustres

Les Espions illustres sont une nouvelle classe de personnages illustres. Les chances qu'un Espion illustre apparaisse dépendent des bâtiments d'une ville et du nombre d'Espions spécialistes présents.

Les Espions illustres sont invisibles aux yeux des autres unités, y compris les Espions et les Espions illustres ennemis. Les Espions illustres peuvent explorer les territoires ennemis. Ils vous donnent un bonus de points d'espionnage très important contre une civilisation si vous en placez un dans l'une de leur ville. Les Espions illustres peuvent aussi rejoindre une ville en tant que "super spécialistes", ce qui augmente la Science et l'Espionnage de la ville. Ils peuvent aussi construire la merveille nationale Scotland Yard dans une ville, ce qui ajoute un bonus important à la production d'espionnage de cette ville.

## ÉVÉNEMENTS

Les événements aléatoires sont une nouveauté de BtS. Ils peuvent arriver à n'importe qui, n'importe quand dans la partie. Ils peuvent être bénéfiques ou catastrophiques. Certains sont automatiques, d'autres vous permettent de choisir la manière dont vous voulez réagir.

Vous pouvez aussi jouer à Civilization sans événements aléatoires. Pour les désactiver, choisissez l'option "Pas d'événements aléatoires" sur l'écran Partie personnalisée en solo ou sur l'écran Options en multijoueur.

Vous pouvez accéder à la liste de vos quêtes actives depuis l'écran de connexion [Cmd + TAB].



## DÉMARRAGE AVANCÉ

Cette nouvelle fonction vous permet de commencer une partie de *Civilization IV* avec des civilisations un peu plus avancées que d'habitude. Si vous choisissez cette option, vous commencez la partie avec une partie de la carte visible et une certaine quantité d'or. Vous pouvez utiliser cet or pour acheter des villes, de la population et de la culture mais aussi des bâtiments, des unités et des améliorations. Vous pouvez aussi acheter des technologies et améliorer le champ de vision. La disponibilité des bâtiments et des unités dépend de l'époque de la partie et des technologies et améliorations achetées. L'or de départ dépend du niveau de difficulté. Vous pouvez modifier la quantité d'or que vous recevez dans le menu Partie personnalisée.

Une fois la partie commencée, vous ne pouvez attaquer vos adversaires pendant 10 tours. Vous n'avez pas d'autres limitations. Construisez une métropole puissante ou bien un ensemble de villes plus petites. Créez une immense armée ou une petite milice. Rappelez-vous simplement qu'une fois la partie commencée, vous devez payer l'entretien de tout ce que vous avez acheté.

Pour faire un démarrage avancé, allez dans l'option Partie personnalisée sous le menu Solo. La liste de choix pour le démarrage avancé se situe dans les options de jeu. Elle est aussi disponible sur l'écran de démarrage des parties multijoueur.

## SOCIÉTÉS COMMERCIALES

Les Sociétés commerciales sont des entités qui produisent une grande quantité d'or ou de produits pour une ville, à condition qu'elles aient accès aux ressources nécessaires. Elles demandent cependant un coût d'entretien élevé. Utilisées correctement, elles peuvent rendre votre civilisation très riche, mais mal utilisées, elles peuvent vous causer beaucoup d'ennuis !

## Fonder une Société commerciale

Vous devez remplir plusieurs conditions avant de fonder une Société commerciale. Toutes les Sociétés commerciales ont besoin de la technologie Société commerciale ainsi qu'une technologie supplémentaire (qui varie en fonction de la Société commerciale). Une fois que vous avez recherché la technologie requise, vous devez déplacer un Personnage illustre dans une ville qui dispose d'une ou plusieurs ressources nécessaires à la Société commerciale. Vous pouvez ensuite utiliser ce Personnage illustre pour fonder le siège social de la Société commerciale. Le Personnage illustre requis varie en fonction des Sociétés commerciales.

## Bénéfices et handicaps des Sociétés commerciales

Une fois la Société commerciale fondée, elle entraîne un coût d'entretien. En retour, elle donne un bonus : Culture, Nourriture, Recherche, Or ou Production dans toutes les villes où se trouve cette société commerciale, ou encore un accès à une ressource différente. Exemple : Aluminium S.A. nécessite du Charbon mais fournit la ressource Aluminium.

De plus, le propriétaire du siège social de la Société commerciale reçoit un bonus d'or par ville dans laquelle se trouve cette Société (semblable à l'autel), qui fournit un bonus d'or par ville où est présente la religion de cet autel.

## Développer une Société commerciale

Une fois la Société commerciale construite dans une ville, cette dernière peut produire des Directeurs de société commerciale. Les Directeurs de société commerciale sont semblables aux Missionnaires. En créant des Directeurs de société commerciale, vous pouvez développer l'influence d'une Société commerciale à d'autres villes.

Cette action coûte de l'or, et le prix est plus élevé si la cible est une ville étrangère. Vous ne pouvez développer une Société commerciale que dans les villes qui disposent d'une ou plusieurs ressources nécessaires à celle-ci. En retour, vous recevez 5 Or par ville où se trouve votre Société commerciale. De plus, la ville cible reçoit tous les bénéfices/pénalités de la Société commerciale.

Le Directeur de société commerciale est détruit dans l'opération.

## Sociétés commerciales concurrentes

Vous pouvez avoir plusieurs Sociétés commerciales dans une ville, à condition qu'elles ne consomment pas la même ressource. Si vous placez une deuxième Société commerciale ainsi, la première disparaît de la ville. De plus, le coût d'installation sera plus élevé. Une Société commerciale ne peut pas se développer dans une ville qui a un siège social concurrent.

## ***Bloquer les Sociétés commerciales***

Vous pouvez bloquer les Sociétés commerciales qui veulent s'étendre à vos villes en adoptant le Mercantilisme. Vous pouvez rendre inopérantes la totalité des Sociétés commerciales de vos villes en adoptant la Nationalisation. Cependant, les Sociétés commerciales reviendront si vous changez d'économie.

### ***Liste des Sociétés commerciales***

#### **ALUMINIUM S.A.**

**Ressource nécessaire :** Charbon

**Personnage illustre nécessaire :** Savant illustre

**Technologies nécessaires :** Société commerciale et Vol avancé

**Bénéfices :** produit la ressource Aluminium, +2 Production par ressource nécessaire disponible

#### **LES GRANDS MOULINS CÉRÉALIERES**

**Ressource nécessaire :** Blé, Maïs ou Riz

**Personnage illustre nécessaire :** Marchand illustre

**Technologies nécessaires :** Société commerciale et Réfrigération

**Bénéfices :** +0,75 Nourriture par ressource nécessaire disponible

#### **BIJOUTIERS ASSOCIÉS**

**Ressource nécessaire :** Or, Argent ou Pierres précieuses

**Personnage illustre nécessaire :** Artiste illustre

**Technologies nécessaires :** Société commerciale et Mass médias

**Bénéfices :** +1 Or, +3 Culture par ressource nécessaire disponible.

#### **CONSTRUCTIONS CREATIVES**

**Ressource nécessaire :** Fer, Cuivre, Marbre, Aluminium ou Pierre

**Personnage illustre nécessaire :** Ingénieur illustre

**Technologies nécessaires :** Société commerciale et Combustion

**Bénéfices :** +0,5 Production par ressource nécessaire disponible

#### **MINING INC.**

**Ressource nécessaire :** Charbon, Fer, Cuivre, Or, Pierres précieuses ou Argent

**Personnage illustre nécessaire :** Ingénieur illustre

**Technologies nécessaires :** Société commerciale et Voies ferrées

**Bénéfices :** +1 Or par ressource nécessaire disponible

#### **SID'S SUSHI CO**

**Ressource nécessaire :** Crabe, Coquillage, Poisson ou Riz

**Personnage illustre nécessaire :** Marchand illustre

**Technologies nécessaires :** société commerciale et médecine

**Bénéfices :** 0,5 Nourriture par ressource nécessaire disponible

#### **ETHANOL INC.**

**Ressource nécessaire :** Maïs, Sucre ou Riz

**Personnage illustre nécessaire :** Savant illustre

**Technologies nécessaires :** Société commerciale et Matières plastiques

**Bénéfices :** produit la ressource Pétrole, +2 Recherche par ressource nécessaire disponible

## **COMBAT AÉRIEN ET PROMOTIONS**

Les unités aériennes assignées à la mission Interception forment à présent une défense contre les autres unités aériennes, comme le font les unités au sol. Lorsque deux unités engagent un combat aérien, la bataille continue jusqu'à ce qu'une unité soit vaincue ou se replie. Il y a donc trois issues possibles : l'attaquant est détruit, le défenseur est détruit ou bien chacun est blessé et se replie.

A présent, les unités aériennes de défense peuvent défendre contre plusieurs attaques dans le même tour, comme le font les unités au sol. Les Chasseurs et les Chasseurs à réaction sont les meilleurs défenseurs, avec un taux d'interception de 100 % si leur santé est maximale.

### ***Promotions de combat aérien***

Les changements apportés au combat aérien permettent aux unités aériennes de gagner de l'expérience et des promotions. Elles peuvent à présent obtenir les promotions Combat, Tenaille et Embuscade, ainsi que trois promotions spéciales :

**Interception :** augmente les chances d'intercepter un avion ennemi. L'Infanterie AA, la DCA mobile et l'Infanterie mécanisée peuvent aussi recevoir cette promotion.

**Portée :** augmente la portée de l'unité.

**As :** augmente les chances d'évasion de l'unité.

## ENTRETIEN ÉTRANGER ET COLONIES

---

L'entretien des villes prend à présent en compte un quatrième facteur en plus du nombre de villes de votre civilisation, de la présence de sociétés commerciales et de la distance avec la capitale). Le coût d'entretien à l'étranger ne s'applique qu'aux villes situées sur les continents qui n'accueillent pas votre capitale. Lorsque le nombre de villes d'un continent lointain atteint un certain niveau, leur coût d'entretien peut commencer à dépasser leur production.

Pour faire face à cela, vous devez transformer les villes des continents étrangers en colonies. En leur donnant le statut de colonie, elles créent leur propre civilisation et deviennent vos vassaux. Cela entraîne bien entendu des conséquences diplomatiques, militaires et sur la production. Voir la section Colonies, accessible par le menu principal de la Civilopédia.

## MODIFICATIONS DES UNITÉS DE SIÈGE

---

Les unités de siège ont été grandement modifiées dans *BtS* pour une question d'équilibre. Elles ont à présent des dommages maximaux. Lorsqu'une unité de siège attaque, elle cause des dommages pouvant atteindre sa limite de dommages avant de se replier. Une unité de siège n'attaque pas une unité dont la santé est inférieure à sa limite de dommages maximaux. Les unités de sièges qui défendent peuvent toujours détruire les unités attaquant.

De plus, certaines unités montées et certains hélicoptères reçoivent à présent l'Attaque de flanc contre les unités de siège. Si les unités montées spéciales attaquent des unités empilées contenant des unités de siège, elles infligeront des dommages à ces unités de siège. Cela dure tant que les unités montées survivent au combat. Cela signifie que même si une unité montée avec la compétence Attaque de flanc se replie, elle continuera d'infliger des dommages aux unités de siège.

## ROUTES COMMERCIALES MARITIMES

---

Vous pouvez à présent utiliser vos unités navales pour faire un blocus et même dépouiller les routes commerciales ennemies. Ces actions peuvent avoir un impact important sur l'économie de l'ennemi, ce qui rend le contrôle des océans plus important que jamais ! Consultez la Civilopédia pour plus d'informations.

### *Routes commerciales fluviales*

Les règles pour créer des routes commerciales fluviales ont été un peu modifiées. Vous devez à présent connaître la technologie de la Navigation à voile pour pouvoir avoir des routes commerciales fluviales.

## NOUVELLES TECHNOLOGIES

---

Cette extension fournit de nouvelles technologies. De plus, certaines technologies existantes ont été retirées ou légèrement modifiées pour être en accord avec les nouvelles et équilibrer le jeu. Consultez la Civilopédia et l'arbre des technologies pour plus d'informations.

**Vol avancé**

**Esthétique**

**Laser**

**Science militaire**

**Camouflage**

**Supraconducteurs**

## NOUVELLES UNITÉS

---

Les unités suivantes sont accessibles à toutes les civilisations (les nouvelles civilisations ont en plus leurs propres unités, voir ci-dessous).

**Dirigeable**

**Antichars**

**Sous-marin d'attaque**

**Cuirassier**

**Espion illustre**

**Missile à tête chercheuse**

**Missile de croisière**

**Artillerie mobile**

**DCA mobile**

**Parachutistes**

**Corsaire**

**Galion de guerre**

**Destroyer furtif**

**Arme nucléaire tactique**

### *Directeurs de société commerciale*

Chaque Société commerciale possède ses propres Directeurs, qui peuvent développer la société dans d'autres villes. Voir ci-dessus pour plus d'informations.

## NOUVELLES PROMOTIONS

---

Les unités aériennes bénéficient à présent de nouvelles promotions. Voir précédemment pour plus d'informations. De plus, une nouvelle promotion pour les unités au sol a été ajoutée.

**Forestier III** : + 2 Première attaque, + 50 % Attaque en jungle, + 50 % Attaque en forêt.

## NOUVEAUX BÂTIMENTS

---

BtS inclut de nouveaux bâtiments disponibles pour toutes les civilisations :

**Poste de douane**

**Parc industriel**

**Service de renseignement**

**Barrage**

**Transports en commun**

**Bureau de sécurité**

### **Bâtiments spécifiques à une civilisation**

Ce changement, déjà présent dans Warlords, donne à chaque civilisation ses propres bâtiments pour remplacer des bâtiments existants. Chaque bâtiment de ce type donne à sa civilisation un avantage spécial durant la partie.

Par exemple, les Perses construisent un Apothicaire plutôt qu'une Epicerie. L'Apothicaire donne un bonus supplémentaire de +2 en santé dans la ville où il se trouve, ce que ne faisait pas l'Epicerie. L'Apothicaire ne peut être construit que par les Perses.

Consultez la Civilopédia pour connaître les bâtiments spécifiques de chaque civilisation.

## NOUVELLES MERVEILLES

---

Voici la liste des merveilles de BtS :

**Le Palais apostolique\***

**Le Christ rédempteur**

**Le mausolée d'Halicarnasse**

**Les statues Moai**

**Le Parc national**

**La pagode Shwedagon**

**La Statue de Zeus**

*\*La merveille Palais apostolique : cette merveille de l'époque médiévale possède des compétences similaires à celles des Nations Unies (mais l'importance des votes dépend de la foi, et non de la taille). Consultez la Civilopédia pour plus d'informations sur cette nouvelle merveille unique.*

### **Merveilles sièges sociaux**

**Aluminium S.A.**

**Les grands moulins céréaliers**

**Bijoutiers associés**

**Constructions Créatives**

**Compagnie d'exploitation minière**

**Sid's Sushi Co.**

**Ethanol Inc.**

## NOUVELLE AMÉLIORATION : RÉSERVE FORESTIÈRE

---

La Réserve forestière est une nouvelle amélioration qui vient tard dans le jeu. Elle sert à développer les forêts et les jungles menacées.

## DE NOUVEAUX DIRIGEANTS POUR LES CIVILISATIONS EXISTANTES

---

En plus des dirigeants des nouvelles civilisations, de nouveaux dirigeants sont à présent disponibles pour les civilisations existantes :

**Abraham Lincoln pour les Etats-Unis d'Amérique**

**Boadicée pour les Celtes**

**Charles de Gaulle pour la France**

**Darius I pour la Perse**

**Périclès pour la Grèce**

**Soliman le Magnifique pour l'Empire ottoman**

## NOUVELLES CIVILISATIONS

Avec leurs dirigeants, unités et bâtiments. Voir la Civilopédia pour plus d'informations.

### EMPIRE BABYLONNIEN

**Dirigeant :** Hammurabi

**Unité spéciale :** Archer babylonien (remplace l'Archer)

**Bâtiment spécial :** Jardin (remplace le Colisée)

### EMPIRE BYZANTIN

**Dirigeant :** Justinien I

**Unité spéciale :** Cataphracte (remplace le Chevalier)

**Bâtiment spécial :** Hippodrome (remplace le Théâtre)

### EMPIRE NEERLANDAIS

**Dirigeant :** Guillaume d'Orange

**Unité spéciale :** East Indiaman (remplace le Galion)

**Bâtiment spécial :** Digue (remplace le Barrage)

### EMPIRE ETHIOPIEN

**Dirigeant :** Zara Yaqob

**Unité spéciale :** Guerrier oromo (remplace l'Arquebusier)

**Bâtiment spécial :** Stèle (remplace le Monument)

### SAINT EMPIRE ROMAIN GERMANIQUE

**Dirigeant :** Charlemagne

**Unité spéciale :** Lansquenet (remplace le Piquier)

**Bâtiment spécial :** Hôtel de ville (remplace le Tribunal)

### EMPIRE KHMER

**Dirigeant :** Sûryavarman II

**Unité spéciale :** Eléphant avec baliste (remplace l'Eléphant de guerre)

**Bâtiment spécial :** Baray (remplace l'Aqueduc)

### EMPIRE MAYA

**Dirigeant :** Pacal II

**Unité spéciale :** Holkan (remplace l'Unité équipée d'une lance)

**Bâtiment unique :** Terrain de jeu (remplace le Colisée)

### EMPIRE AMÉRINDIEN

**Dirigeant :** Sitting Bull

**Unité spéciale :** Soldat chien (remplace le Soldat avec hache)

**Bâtiment unique :** Totem (remplace le Monument)

### EMPIRE PORTUGAIS

**Leader:** Dirigeant : Joao II

Unité spéciale : Caraque (remplace la Caravelle)

Bâtiment unique : Feitoria (remplace le Marché)

### EMPIRE SUMERIEN

**Dirigeant :** Gilgamesh

**Unité spéciale :** Vautour (remplace le Soldat avec hache)

**Bâtiment unique :** Ziggourat (remplace le Tribunal)



## Chapitre 3

# NOUVEAUX SCÉNARIOS ET MODS

## INTRODUCTION

---

Dans *Civilization IV*, les scénarios et les mods mettent les joueurs à l'épreuve dans des situations ou des jeux pré-établis avec de nouvelles règles, unités, technologies et plus encore. Certains scénarios/mods de *BtS* sont basés sur des faits historiques et vous permettent de recréer des événements de l'Histoire, alors que d'autres sont inventés et vous permettent d'explorer des situations inédites.

Les scénarios et les mods incluent souvent des règles, des unités, des civilisations spéciales etc., qui n'apparaissent pas dans les parties normales de *Civilization IV*. Vous pouvez consulter un scénario dans la Civilopédia (voir ci-dessous) ou bien vous lancer directement.

### **Mods et scénarios**

Petit récapitulatif des termes utilisés : les scénarios et les mods sont des éléments très proches. Ils diffèrent cependant de manière importante. Un mod contient des règles et des unités modifiées qui altèrent l'univers de *Civilization IV* de façon évidente. Vous pouvez ainsi jouer à un jeu fantastique où une unité spéciale peut paralyser les autres unités ou bien causer des séismes. Sans aller aussi loin, un mod peut donner à toutes les unités du jeu des points de mouvements doublés, pour un jeu très rapide de guerre-éclair. La plupart des mods ne fournissent pas de cartes pré-établies : vous pouvez jouer à un mod sur toutes les cartes, y compris les cartes aléatoires standard de *Civilization IV*.

Dans le cas des scénarios, ils vous présentent un défi déjà établi, que vous devez surmonter. A chaque fois que vous faites un scénario, la situation est identique (bien que vous puissiez le jouer avec des civilisations différentes). Par exemple, un scénario peut recréer la bataille entre Rome et Carthage pour le contrôle de la Méditerranée. En fonction de sa configuration, vous pouvez jouer soit Rome, soit Carthage. Mais à chaque fois, la partie commence sur la même carte avec des unités et des villes aux emplacements pré-établis.

Pour compliquer les choses, plusieurs scénarios incluent des règles modifiées. Par exemple, le scénario Charlemagne présente une situation de départ dans laquelle de nombreux royaumes féodaux s'affrontent pour dominer l'Europe occidentale. De plus, les règles ont été modifiées et de nouvelles unités et technologies ont été ajoutées, afin de mieux refléter la réalité des guerres médiévales. Le scénario Charlemagne fait donc partie d'un mod...

### **Civilopédia pour les scénarios/mods**

Chaque Civilopédia de scénario/mod fait la liste des unités, des technologies, des civilisations, etc. qui apparaissent dans la partie. Si un nouvel objet a été ajouté, il sera inventorié dans la Civilopédia et, de la même façon, il n'y apparaîtra pas s'il n'est pas dans le scénario (par exemple, on ne trouvera pas d'infanterie AA dans un scénario de Charlemagne). Si un objet existant a été modifié pour mieux coller au scénario, la Civilopédia du scénario reflètera aussi ce changement.

## COMMENT LANCER LES SCÉNARIOS/MODS

Commencez la partie et cliquez sur Solo dans le menu principal. Ensuite, cliquez sur Contenu de Beyond the Sword pour accéder à la liste des scénarios/mods de l'extension.

Double-cliquez sur le scénario/mod avec lequel vous voulez jouer pour commencer la partie. En fonction du scénario ou du mod choisi, vous allez commencer immédiatement ou vous devrez créer le monde de la partie et/ou choisir votre civilisation avant de jouer.

### **Lancer une partie multijoueur**

Pour lancer une partie multijoueur ou un scénario de Beyond the Sword, allez dans le menu principal puis dans le menu avancé.

Sélectionnez Avancé, puis Charger un mod. Sélectionnez le scénario/mod avec lequel vous voulez jouer pour lancer le chargement. Lorsque celui-ci est terminé, sélectionnez Multijoueur. La procédure est ensuite la même que pour une partie multijoueur normale de Civilization. Entrez dans le salon, trouvez votre ami (qui doit lui aussi charger le scénario/mod) et conduisez votre civilisation à la victoire !

### **Sauvegarder et charger des scénarios/mods**

Pour charger/sauvegarder, la procédure est la même que pour Civilization IV. Accédez aux scénarios/mods précédemment sauvegardés depuis le menu principal en cliquant sur Solo, puis sur Charger partie. Pendant la partie, appuyez sur [Echap] pour sauvegarder ou charger une partie.

## APERÇU DES SCÉNARIOS

Cette extension inclut 11 scénarios/mods. En voici une petite description.

### **Conception de Firaxis**

#### **AFTERWORLD**

Par Tim McCracken

**Type :** scénario

**Joueurs :** 1

#### **Aperçu**

"After Word" est un scénario tactique au niveau de l'escouade dans lequel le joueur affronte des zombis et des morts-vivants.

#### **Description du scénario**

Dans un futur lointain, l'humanité contrôle la nature. Il ne contrôle pas seulement ses éléments, il la façonne. Les technologies comme le voyage à la vitesse de la lumière à travers des portails ondulatoires, les étoiles et les systèmes solaires artificiels ont permis à l'humanité un contrôle quasi-parfait de son environnement. L'harmonie entre les empires est assurée par un système axial centralisé appelé Augustine. Aucune autre forme de vie intelligente n'avait été découverte dans la galaxie. L'Humanité est en paix, mais seule.

Dans ce futur, le cerveau humain a été cartographié et la région cérébrale de la conscience a été isolée pour être retirée et stockée dans une matrice. Les criminels, les malheureux et les pauvres ont ainsi la possibilité de se décharger de leur personnalité et de la remplacer par une autre, reprogrammable. Leurs corps sont envoyés à l'usine pendant quelques décennies, tandis que leurs consciences sont maintenues en stase (pour être remises dans leur corps une fois leur peine effectuée). Le dispositif qu'on leur plante est appelé le Mécanisme de Travail Assisté. Ces travailleurs sont appelés les Golems.

Une forme de radiation inconnue a touché l'un des systèmes, transformant ses habitants en horribles créatures assoiffées de violence, les "Aberrations". Une équipe de recherche a été dépêchée sur place pour enquêter sur les Aberrations et leur environnement. Tous ses membres ont été portés disparus après avoir transmis cette étrange mise en garde : "Ils voient à l'intérieur."

Le scénario démarre lorsqu'une unité militaire d'élite est envoyée pour découvrir le sort de l'équipe de recherche et récupérer toute recherche effectuée. La mission est plus dangereuse et terrifiante que prévu, car les Aberrations ne représentent qu'une infime partie des horreurs qui hantent ces terres...

## **BROKEN STAR**

Par Jesse Crafts-Finch

**Type :** scénario

**Joueurs :** 1-8

### **Aperçu**

"Broken Star" est une immense partie de type Roi de la montagne : guerre sans pitié et diplomatie retorse.

### **Description du scénario**

La Russie est divisée et la guerre civile est sur nous ! Pour unir la Mère Patrie, vous pouvez faire venir des unités militaires des Etats-Unis ou des améliorations de promotions du marché noir chinois. Enrôlez le peuple russe ou soudoyez les forces ennemies. S'il le faut, déployez l'arme absolue, la bombe atomique.

## **CHARLEMAGNE**

Par Paul Murphy

**Type :** scénario

**Joueurs :** 1-5

### **Aperçu**

"Charlemagne" est un jeu de trahison et de retournements d'alliances dans lequel cinq royaumes s'affrontent avec des armées médiévales. Pour mieux refléter la guerre médiévale, les unités déployées sur un territoire ennemi ne peuvent pas se soigner elles-mêmes. Les armées en campagne doivent être accompagnées de convois d'approvisionnement pour se soigner hors de leurs terres

### **Scenario Description**

Dans "Charlemagne", cinq grands royaumes s'affrontent pour dominer l'Europe occidentale médiévale. Pour gagner, vous devez être un grand seigneur de guerre mais aussi un diplomate hors pair. Faites en sorte que vos adversaires restent en conflit pendant que vous construisez de puissantes armées de chevaliers, de fantassins, d'archers, d'équipement de siège et de convois d'approvisionnement. Gagnez les faveurs de Sa Sainteté en convertissant les païens au nord, au sud, à l'est et à l'ouest tout en stoppant l'avancée des cupides Ottomans venus d'Asie mineure. Dans cette partie meurtrière toute de trahison, de trahisons et de guerre sans pitié, pourrez-vous mettre vos nombreux ennemis à genoux et égaler les prouesses du grand Charlemagne en devenant Empereur du Saint Empire romain Germanique ?

## **DEFENSE**

Par Ed Piper

**Type :** scénario

**Joueurs :** 1

### **Aperçu**

"Défense" emmène *Civilization IV* sur un terrain inédit : celui des anciens jeux d'arcade ! Pour résumer, vous construisez deux villes et une horde d'unités, puis vous essayez de survivre aux vagues successives d'ennemis.

### **Description du scénario**

Avec une variante du Démarrage en fin de partie, placez une ou deux villes et quelques hommes. Confrontez-vous à l'horreur grandissante alors que des douzaines de lions se dirigent vers vos emplacements, suivis de près par des éléphants de guerre, des zombies et Dieu sait quoi d'autre ! Survivez à une vague pour obtenir de l'or et acheter des unités supplémentaires, des avancées technologiques, etc. Peu de stratégie, d'avancée culturelle ou de diplomatie dans ce scénario. Juste une bonne vieille baston !

## **CROSSROADS OF THE WORLD**

Par Liam Collins

**Type :** scénario

**Joueurs :** 1-5

### **Aperçu**

"Crossroads of the World" prend place dans le Moyen Orient du 13e siècle, là où les biens des trois continents sont achetés et vendus à des sommes astronomiques. Sur une terre avec peu de ressources naturelles, vous devez utiliser la nouvelle fonction Société commerciale pour dominer les routes commerciales lucratives et gagner les richesses nécessaires pour soutenir votre empire grandissant.

### **Description du scénario**

Alors que la société européenne ouvre ses portes au monde extérieur durant le 13e siècle, la Route de la Soie, cette route commerciale passant par la Turquie, l'Afrique et l'Asie Centrale, devient une source de richesses âprement disputée. Dans "Carrefour des civilisations", vous contrôlez l'une des grandes civilisations du Moyen Orient : les Ottomans, les Mamelouks, les Timurides, les Ethiopiens ou les Rassoulides. A leur tête, amassez des fortunes grâce aux richesses de la Route de la Soie ! Vous devez décider qui peut commercer avec qui. Vous devez développer les guildes marchandes dans vos villes ou éradiquer les entreprises commerciales qui vous dérangent. Utilisez vos richesses pour créer une nation de guerriers ou la prochaine superpuissance culturelle du Moyen Orient.

## **FINAL FRONTIER**

Par Jon Shafer

**Type** : mod

**Joueurs** : 1 - 8

### **Aperçu**

"Final Frontier" est un scénario d'exploration et de combats spatiaux dans une dystopie située dans l'avenir, où les aspirations spirituelles de l'Homme l'ont mené au bord de sa propre extinction. Prenez le contrôle de l'une des colonies de la Terre. Explorez, développez et exterminiez tous ceux qui vous gênent.

### **Description du scénario**

*"Toutes les communications avec la Terre sont coupées. Les vaisseaux de transport tant attendus ne sont jamais arrivés et tous ceux qui sont partis dans les deux derniers mois sont portés disparus. Les vaisseaux de la Démocratie Populaire Terrienne (DPT) stationnés dans les environs, qui avaient été chargés d'identifier la source du problème, ne donnent plus signe de vie. Nous ne pouvons dire ce qu'il se passe."*

*"Si cette situation devait durer, tout risque de pénurie serait à écarter. Cependant, l'impact politique risque d'être important. L'agitation qui fait suite aux révélations sur les pratiques commerciales de la DPT a pris une nouvelle dimension. La situation actuelle, couplée au sentiment grandissant de défiance à l'égard des responsables politiques, nous offre la possibilité de nous affranchir de la DPT."*

*"Ce qui ne nous facilite pas la tâche, c'est qu'en raison du monopole de la DPT sur tous les moyens de communication interstellaires, nous ignorons tout des autres colonies. Nous ne pouvons que supposer que quelque chose de grave est arrivé sur Terre. C'est à vous, Commandant, de définir notre mode d'action."*

- Rapport d'instructions du Congrès des Colonies, 8 janvier 2302 ap. J.-C.

## **GODS OF OLD**

Par Ed Piper

**Type** : mod

**Joueurs** : 1-16

### **Aperçu**

"Gods of Old" se joue comme une partie normale de Civilization IV. La seule différence vient du remplacement de toutes les religions par les Dieux de l'ancienne Mésopotamie. Et ces dieux sont en colère.

### **Description du scénario**

Vous pouvez construire une civilisation qui résiste à l'épreuve du temps, mais qu'en est-il d'une civilisation qui survit à la colère des dieux ? "Dieux de l'ancien temps" est une partie d'affrontement religieux et de divinités jalouses.

Vous avez le choix entre sept anciens dieux mésopotamiens, chacun possédant sa propre compétence spéciale. Honorez une divinité et construisez-lui des temples et des monuments. Créez des Inquisiteurs pour purger les religions ennemies de vos villes. Servez bien votre divinité et il châtiara vos ennemis avec un puissant désastre : séisme, épidémie, rouille et même une chute de météorites. Vous pourrez ensuite les soumettre avec vos chars, votre artillerie et vos bombardiers.

Donnez-moi cette bonne vieille religion...

## **NEXT WAR**

Par Paul Murphy

**Type** : scénario ou mod

**Joueurs** : 1-4 (scénario) ; 1-8 (épique)

### **Aperçu**

"Next War" se déroule dans un futur proche, dans lequel les grands empires s'affrontent avec de puissantes armes futuristes comme les cyborgs (des guerriers cybernétiques), les dreadnoughts (d'immenses méga-chars) et des robots de combat (pilotés par des humains).

### **Description du scénario/mod**

"Next War" peut être joué de deux façons. Vous pouvez jouer le scénario, dans lequel vous êtes face à une situation pré-établie, dans un futur proche durant lequel la Terre est divisée en cinq méga empires engagés dans une escalade guerrière pour le contrôle de ressources de plus en plus rares. Vous pouvez aussi jouer en mod, dans une partie de *Civilization IV* standard dans laquelle vous avez accès aux armes futuristes de Next War en atteignant les niveaux de technologie requis.

## Scénarios/mods créés par les fans

### FALL FROM HEAVEN

Par Derek "Kael" Paxton, Michael "AlazkanAssassin" Hall

Chalid, Jon "Corlindale" Duus, Philippe "C.Roland" Côté-Léger, Eli "Loki" Markham, Randy "Niki's-Knight" Miller, Martin "Ploeperpengel" Zutz, Stephan "seZereth" Weiß, Ben "Talchas" Segall, Ilia "White Rabbit" Draznin, William "Wilboman" Nordan, Tom "Woodelf" Snyder

**Joueurs :** 1

**Type :** mod

#### **Aperçu**

Le premier mod fantasy pour Civilization IV, avec un arbre des technologies entièrement remanié, trois nouvelles civilisations ainsi que des bâtiments et des unités comme vous n'en avez jamais vu dans Civilization. Partez à la conquête d'un monde de mysticisme et de magie à la tête d'unités de héros, de chevaucheurs de mammoth et d'ogres de pierre améliorés. Remportez la victoire ultime : la fabrication de l'épée Tueuse de dieux et la destruction du Dieu de l'Hiver.

#### **Description du mod**

Mulcarn, le Dieu de l'Hiver, domine à présent Création. Pour que l'humanité survive, la Tueuse de dieux doit être reforgée, Mulcarn tué et l'hiver éternel doit s'achever.

Combattez sur des terres ravagées par des blizzards qui changent les terrains qu'ils traversent. Utilisez des sorts et invoquez des créatures qui combattront pour vous. Contrôlez de puissants héros pour affronter des ogres, des golems, un dragon et enfin, le Dieu de l'Hiver en personne

### RHYE'S AND FALL OF CIVILIZATIONS

Par Gabriele Trovato (plus connu sous le nom de "Rhye")

**Type :** mod

**Joueurs :** 1

#### **Aperçu**

"Rhye's and Fall of Civilizations" est un scénario se déroulant sur Terre simulant la grandeur et la décadence des civilisations de l'Histoire du Monde. C'est la suite de "Rhye's of Civilization", l'une des extensions les plus populaires jamais créées pour *Sid Meier's Civilization III*.

#### **Description du scénario**

"Rhye's and Fall of Civilizations" vous permet d'expérimenter les aléas de la croissance et du développement humains. Vous pouvez jouer avec une très ancienne civilisation (comme l'Egypte), puis, avec votre progression et l'arrivée de nouvelles civilisations, vous pouvez prendre le contrôle d'une nouvelle civilisation et conquérir la civilisation égyptienne décadente que vous venez d'abandonner.

Au cours du temps, les plus anciennes civilisations disparaîtront d'elles-mêmes, détruites par les guerres civiles, les gouvernements corrompus et les attaques barbares massives. Chaque civilisation de la partie est très différente des autres. Chacune possède ses propres compétences, des conditions de victoires uniques et des objectifs d'IA (intelligence artificielle) uniques, ce qui permet de rejouer sans jamais se lasser !

### WWII: THE ROAD TO WAR

**Conception :** Dale Kent

**Graphismes :** David Sobotka, Tony Kiehl, les modders fanatiques de Civilization

**Type :** scénario

**Joueurs :** 1 à 16

#### **Aperçu**

Prenez le commandement des Alliés ou de l'Axe dans ce scénario vous plongeant dans la Seconde Guerre Mondiale.

#### **Description du scénario**

En 1936, un ordre nouveau a brutalement émergé en Europe Centrale et au Japon. Réglez sur une nation d'Europe ou du Pacifique et participez au combat entre la démocratie, le communisme et le fascisme pour la domination du monde. Choisissez-vous la voie historique, ou forgerez-vous votre propre destinée ? Construisez une puissante armée pour bombarder les unités, les villes et les côtes ennemies. Utilisez vos bombardiers pour écraser les défenses des villes ou détruire la production, ou pour simplement terroriser la population en visant les bâtiments civils. Développez des technologies pour débloquer des éléments militaires spécialisés et augmenter l'efficacité de vos industries. Utilisez vos unités auxiliaires telles que les parachutistes, espions, missiles et têtes nucléaires pour inspirer la peur à vos ennemis. Et surtout, préparez-vous à vous défendre ou à frapper vos ennemis vite et fort avant qu'ils ne fassent de même !



## Chapitre 4

# MISES À JOUR PRINCIPALES

## INTRODUCTION

---

Depuis sa sortie, nous avons fait bon nombre de réglages/retouches sur le code dans *Civilization IV*. La plupart de ces changements sont invisibles pour le joueur : correction de bugs, de fuites de mémoire, de problèmes de compatibilité du matériel, etc. Mais nous avons également appliqué quelques modifications au jeu en lui-même, pour régler des problèmes d'équilibre et rendre le jeu plus amusant. Ces changements sont sortis de manière périodique sous forme de correctifs, téléchargeables sur le site Internet.

## OBTENIR ET INSTALLER LES MISES À JOUR

---

Les mises à jour seront disponibles à leur sortie sur le site Aspyr ([www.aspyr.com](http://www.aspyr.com)).

## DESCRIPTION DES MISES À JOUR

---

La liste complète des mises à jour de *Civilization IV* incluses dans cette extension se trouve dans le fichier "Lisezmoi.txt" qui se trouve dans le répertoire du jeu lorsque vous installez BtS. Tout changement apporté aux unités, technologies, civilisations, concepts, etc. est répertorié dans la CiviloPédia. Consultez "Changements de règles pour *Beyond the Sword*" dans "Concepts de *Beyond the Sword*", dans le menu principal de la CiviloPédia.

Voici la liste des changements particulièrement importants que vous devriez connaître.

### **Arbre des technologies**

La nouvelle technologie Esthétique a été ajoutée. Cette technologie est nécessaire pour accéder au Théâtre et à la Littérature et pour construire de nombreuses merveilles.

Les Fibres optiques nécessitent le Laser ou l'Informatique.

La Robotique ne nécessite plus directement les Matières plastiques.

L'Informatique nécessite les Matières plastiques.

### **Changements apportés aux bâtiments**

Les Aéroports augmentent de 4 à 8 le nombre d'unités aériennes autorisées pour une ville et fournissent +3 EXP à toutes les unités aériennes (voir la section Combat aérien au Chapitre 2).

Le Tribunal, le Château et la Prison fournissent des points d'espionnage ou des bonus de points d'espionnage (voir Espionnage au Chapitre 2).

Les Usines provoquent l'insalubrité si elles sont en relation avec le Charbon ou le Pétrole.

Les Ecuries deviennent obsolètes avec la découverte du Vol avancé.

Les Monuments et les Obélisques deviennent obsolètes avec l'Astronomie.

Les Palais fournissent +1 point d'espionnage.

Les Laboratoires nécessitent à présent la technologie Supraconducteurs.

L'Académie militaire nécessite la technologie Science militaire.

## **Changements apportés aux unités**

Les Espions ont été mis à jour (voir Espionnage au Chapitre 2).

Les unités de siège ont à présent des limites maximales de dommages qu'elles peuvent infliger sur leurs cibles lorsqu'elles attaquent une unité directement ou par dommages collatéraux. Les unités montées et les hélicoptères peuvent à présent effectuer des Attaques de flanc contre des unités de siège sélectionnées (voir Modifications des unités de siège au Chapitre 2).

Le seuil du Grand général a été augmenté. Il faut à présent plus d'expérience de combat pour obtenir un Grand général.

Vous ne pouvez avoir que 4 unités aériennes simultanément dans une ville. Avec la construction d'un aéroport, ce chiffre passe à 8.

Les Grenadiers nécessitent la Science militaire à la place de la Chimie.

Les Trirèmes nécessitent la Métallurgie.

La Phalange grecque remplace en tant qu'unité spéciale les Soldats avec hache. Cette unité commence avec la promotion Marche.

L'unité spéciale japonaise Samourai commence à présent avec la promotion Manœuvre I.

La Cavalerie nécessite à présent Fusil (ainsi que Tradition militaire).

## **Promotions**

Les unités aériennes ont leurs propres promotions.

## **Améliorations**

Les Voies ferrées peuvent à présent être construites lorsque vous accédez au Charbon ou au Pétrole.

Les Forts ont été mis à jour dans les extensions. Ils peuvent à présent être construits en dehors de vos frontières et fournir des bonus d'attaque, de défense et de guérison aux unités amies. Ils peuvent aussi accueillir des navires et des avions.

## **Merveilles**

Le Parthénon nécessite la technologie Esthétique.

La merveille Scotland Yard peut uniquement être construite avec un Espion illustre (sur le modèle des autels nécessitant un Prophète illustre). Elle fournit un bonus d'espionnage (voir Espionnage au Chapitre 2).

De nombreuses merveilles fournissent à présent des points d'Espions illustres (voir Espionnage).

Toutes les merveilles nationales fournissent à présent +1 point de Personnage illustre au lieu de +2.

Stonehenge devient à présent obsolète avec la découverte de l'Astronomie.

## **La Course à l'espace**

Vous pouvez maintenant voir vos vaisseaux spatiaux en construction en accédant à l'écran de visualisation de la Course à l'espace, sur l'écran des Conditions de victoire [F8]. D'ici, vous pouvez avoir une vue rapprochée de votre vaisseau spatial et le personnaliser.

Les différentes technologies nécessaires aux nombreuses parties des vaisseaux spatiaux diffèrent de celles contenues dans *Civilization IV*. Consultez la Civilopédia pour ces changements.

Vous pouvez lancer un vaisseau spatial avec les pièces minimum ou construire des systèmes supplémentaires pour améliorer ses performances.

Les vaisseaux spatiaux ont à présent un délai d'arrivée après leur lancement. La durée de ce délai dépend du nombre de composants que vous avez utilisés dans sa construction.

## **Changements apportés à l'interface**

Les unités ennemies qui pénètrent dans votre territoire scintillent en rouge.

Les écrans des conseillers étranger et militaire ont été élargis.

Les informations sur les tours passés et l'époque actuelle sont à présent affichées sur l'Ecran principal.

## **Changements apportés aux traits de caractère**

Les dirigeants avec le trait de caractère Accessible augmentent la vitesse de production d'Ouvriers de 25% (au lieu de 50%).

## **Changements apportés à la jouabilité**

Vous devez à présent rechercher la Navigation à voile pour commercer sur les fleuves (voir Fonctionnalité du commerce au Chapitre 2).

## **Changements apportés au mode multijoueur**

Tours d'équipes simultanés : les joueurs d'une même équipe en mode Partie multijoueur en équipe jouent simultanément.

## **Changements apportés aux civilisations**

L'entretien pour l'Esclavage a été passé au niveau Moyen.

Avec le Mercantilisme, les Sociétés commerciales étrangères n'ont aucun effet dans vos villes.

Avec la Nationalisation, aucune Société commerciale n'a d'effet dans vos villes. Vous n'avez plus de bonus des Moulins à eaux ou des Ateliers. A la place, vous gagnez un bonus de +25% à la production.

L'Esprit national fournit un bonus de points d'espionnage de +25%.

Le Système de castes reçoit un bonus de nourriture des Ateliers.

L'Ecologie reçoit un bonus de nourriture des Réserves forestières, des Moulins à vent et des Moulins à eau.

## ANNEXES

## COMMANDES CLAVIER

### *Touche*                      *Fonction*

#### *Unités*

Touches numériques	Déplacer unité
[B]	Bombarder
[B]	Construire ville (avec colon)
[C], bouton 3 de la souris	Centrer sur l'unité
[E]	Explorer avec l'unité (auto)
[F]	Fortifier
[G]	Mode "Aller vers"
[L]	Charger (sur navire)
[S]	Sentinelle
[MAJ-U]	Décharger (les navires)
[Z]	Attendre
[Alt-Clic]	Regrouper toutes les unités sur une case
[Cmd-touche]	Affecter l'unité ou groupe sélectionné à cette touche numérique
[Cmd-Clic]	Regrouper toutes les unités d'un même type sur une case.
[Suppr]	Détruire l'unité
Maj-Clic]	Menu contextuel case
[Barre espace]	Sauter un tour
[Shift - H]	Sélectionner toutes les unités blessées d'une case

#### *Commandes Ouvriers*

[Q]	Construire aménagements (auto)
[H]	Construire un camp
[I]	Construire une ferme
[K]	Construire un atelier
[L]	Construire une scierie
[J]	Construire une mine
[N]	Construire réseau commercial (auto)
[A]	Construire une carrière
[R]	Construire une route/voie ferrée
[T]	Construire un cottage

[Alt-C]	Supprimer forêt ou jungle
[Alt-R]	Mode "Route vers"
[MAJ+Cmd+C]	Améliorer la ville la plus proche (auto)
[Cmd-F]	Construire un fort
[MAJ-P]	Créer un pâturage, une plantation
[MAJ-Z]	Construire un moulin à eau (sur une rivière), un moulin à vent (sur une colline)
[MAJ-Z]	Construire une exploitation vinicole (vin), creuser un puit (pétrole)
[F]	Réserve forestière

### **Bateaux-ateliers**

[F]	Construire des filets de pêche
[O]	Construire des plateformes offshore
[MAJ-Z]	Construire des baleiniers
[R]	Construire une route commerciale

### **Unités aériennes**

[B]	Mode Bombardement aérien (villes/cases ennemies)
[R]	Mode Reconnaissance
[S]	Frappe aérienne (unités ennemies)
[Alt-R]	Réaffecter
[I]	Mode Interception

### **Conseillers**

[F1]	Conseiller aux affaires intérieures
[F2]	Conseiller financier
[F3]	Conseiller doctrinal
[F4]	Conseiller diplomatique
[F5]	Conseiller militaire
[F6]	Conseiller scientifique
[F7]	Conseiller religieux
[F8]	Victoire
[F9]	Démographie
[F10]	Capitale
[F11]	Vue du globe
[F12]	Civilopédia

### **Général**

[P]	Marquer la carte
[Alt-I]	Supprimer interface
[Alt-A]	Abandonner la partie
[Cmd-Z]	Accéder à l'éditeur de mondes
[Alt-D]	Changer le nom du joueur/de la civilisation
[Cmd-touche]	Sauvegarder un programme de production (dans l'écran de ville)
Touche numérique	Utiliser un programme de production sauvegardé (dans l'écran de ville)
[Cmd-B]	Afficher ou masquer la carte vierge
[Cmd-I]	Réduire l'interface
[Cmd-L]	Charger partie
[Cmd-M]	Allumer/éteindre musique
[Cmd-O]	Menu options
[Cmd-R]	Afficher/masquer les ressources
[Cmd-S]	Sauvegarder partie
[Cmd-T]	Activer/désactiver grille
[Cmd-Y]	Activer/désactiver rendements des cases
[Cmd-flèche gauche]	Verrouiller angle de caméra à 45 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre
[Cmd-flèche droite]	Verrouiller angle de caméra à 45 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
[Entrée]	Faire défiler les unités, avancer au tour suivant
[V]	Faire défiler les unités, revenir à l'unité précédente
[Echap]	Quitter écran/ouvrir menu
[;]	Revenir à l'unité précédente (même case)
[:]	Aller à l'unité suivante (même case)
[!]	Parcourir les unités actives d'ouvriers
[Orig.], [Fin]	Parcourir les villes
[Inser]	Ouvrir l'écran de la ville alliée la plus proche
[Flèches gauche/droite]	Aller à la ville suivante (dans l'écran de ville)
[Page Préc.]	Zoom arrière
[Page Suiv.]	Zoom avant
[Pause]	Jeu sur pause
[Impr. écran]	Faire une capture d'écran

[Maj-Entrée]	Aller à la fin du tour
[Maj-Flèche gauche]	Pivoter la caméra dans le sens des aiguilles d'une montre
[Maj-Flèche droite]	Pivoter la caméra dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
[Tab]	Discuter avec l'équipe
[Maj-Tab]	Discuter avec tous
[Option-Tab]	Journal de discussion/des événements
[Arrêt défil.]	Messages vocaux avec l'équipe
[Maj-Arrêt défil.]	Messages vocaux avec tous
[Cmd-Arrêt défil.]	Messages vocaux dans écran diplomatie
[Alt-S]	Créer signe
[Alt-U]	Changer drapeaux d'unité
[Cmd+Alt-S]	Sauvegarder groupe
[Maj-F5]	Sauvegarde rapide
[Maj-F8]	Chargement rapide
[Alt+Maj-D]	Outils administrateur
[Cmd+Maj-H]	Ecran Panthéon
[Cmd-E]	Ecran d'espionnage
[Alt-F1]	Indépendance colonie

### Commandes caméra

[Alt-O]	Aplanir angle de caméra
[Cmd-S]	Faire défiler les modes de caméra
[Cmd+Alt-F]	Activer/désactiver la caméra libre
[Cmd+Maj-F]	Activer/désactiver la caméra à la souris
[Alt-F]	Activer/désactiver vue inversée

## CRÉDITS

### *Civilization Series Creator*

Sid Meier

### *Civilization IV Designer*

Soren Johnson

### **Civ4: Beyond the Sword Development Team**

#### *Production Team*

Jesse Smith, Producer

Clint McCaul,

Associate Producer

Scott Wittbecker,

Production Assistant

Liam Collins,

Production Assistant

#### *Art Team*

Dorian Newcomb, Lead Artist

Jerome Atherholt

Mike Bates

Kevin Bradley

Rob Cloutier

Nathan Gordon

Alex Kim

Steve Ogden

Nick Rusko-Berger

Tom Symonds

#### *Design Team*

Alex Mantzaris, Lead Designer

Jon Shafer, Lead Designer

Liam Collins

Jesse Crafts-Finch

Timothy McCracken

Paul Murphy

Ed Piper

#### *Programming Team*

Alex Mantzaris,

Lead Programmer

Jason Winokur, 3D Programmer

Sergey Tiraspolksy, Tools and Automation

#### *Writers*

Paul Murphy, Manual and

Lead Writer

Liam Collins

Jesse Crafts-Finch

Jon Shafer

#### *Audio Team*

Michael Curran,

Lead Audio Designer

Mark Cromer, Sound Designer

Dean Ray Johnson

Roland Rizzo

### *Composers*

Mark Cromer

Michael Curran

Roland Rizzo

### *Quality Assurance*

Timothy McCracken,

QA Manager

Grant Frazier, QA Project Lead

Patrick Glascoe

Scott Wittbecker

### **Additional Functional Support**

#### *Production*

Trevor Ruben

Sergey Tiraspolksy

#### *Art*

Brian Feldges

Seth Spaulding

#### *Programming*

Mike Breikreutz

Jon Shafer

#### *Music Composition*

Dean Ray Johnson

Timothy McCracken

### **Additional External Support**

#### *Art*

Jack Snyder

Matthew Skuntnik

Russell Vaccaro III

#### *Design Consultant*

Robert "Sirian" Thomas

Dale "Dale" Kent

Derek "Kael" Paxton

Gabriel "Rhye" Trovato

#### *Programming*

Blake Walsh, AI Programmer

### **Firaxis Games**

President / CEO

Steve Martin

Chief Creative Officer

Sid Meier

Executive Producer

Barry Caudill

*Technology Leads*

Ken Grey  
Jake Solomon  
Mustafa Thamer  
Don Wuenschell

*Art Director*  
Seth Spaulding

*Marketing Director*  
Kelley Gilmore

*IT Manager*  
Josh Scanlan

*Manager, Online Marketing*  
Dennis Shirk

*Human Resources Manager*  
Susan Meier

*Office Manager*  
Donna Rubb

**Additional**

*Introduction Movies*  
Janimation

*Voice Over Production & Post Production*  
Wave Generation

*Voice Over Production Directed By*  
David Lipés

*Recording Engineer*  
Samuel Girardin

*Voice Over Editor*  
Michel Marchant

*BTS Choir Recorded at Studio Unknown*

*Engineer*  
Kevin Hill

*Vocal Score Transcription*  
Geoff Knorr

*Singers*  
Jillian Goldin  
Paul Mulligan  
Britt Oken-Ecker  
James Parks  
Emily Sanchez  
Amanda Varrone  
Nicholas Werner  
Nathan Wyatt

*Fall From Heaven Team*  
Derek 'Kael' Paxton, Lead  
Michael 'AlazkanAssassin' Hall  
Chalid  
Jon 'Corlindale' Duus  
Philippe 'C. Roland' Côté-Léger  
Eli 'Loki' Markham  
Randy 'Niki's-Knight' Miller  
Martin 'Ploeperpengel' Zutz

Stephan 'seZereth' Weiß  
Ben 'Talchas' Segall  
Ilia 'White Rabbit' Draznin  
William 'Wilboman' Nordan  
Tom 'Woodelf' Snyder

*Road to War Team*  
Dale Kent, Lead  
David Sobotka  
Tony Kiehl

*Rhye's and Fall Team*  
Gabriel 'Rhye' Trovato  
Oscar 'Elhoim' Velzi  
Josiah Adán "Whitefire" Meyer  
Alex "OzzyKP" Koroknay-Palicz

*Ethnically Diverse Units*  
Philippe "C.Roland" Côté-Léger  
Ilia "White Rabbit" Draznin  
Kenneth "Impaler" Ferland  
Michael "AlazkanAssassin" Hall  
Derek "Kael" Paxton  
Alexander "Alexander01" Strub  
Oscar "Elhoim" Velzi  
Stephan "seZereth" Weiß  
Martin "Ploeperpengel" Zutz  
Danthrax

*Play Session Testers*  
Aaron "Zhenon" Riel  
Aaron "Zhenon" Riel  
Alex "OzzyKP" Koroknay-Palicz  
Alexander "Alexander01" Strub  
Andrej "player1" Damjanovic  
Andrew "ainwood" Inwood  
Andrew Johnson  
Anthony "Dominae" Petryk  
Ben Sarsgard  
Blake Walsh  
Dale  
Daniel "El Mariachi" Pereira  
Daniel "Zaldar" Cole  
Daniels "Solver" Umanovskis  
danthrax  
Dave "Hexagonian" Sobotka  
David "DaveMcW" McWilliams  
DeyReepher  
Eli "Loki" Markham  
Eystein "Willburn" Hansen  
Frank Moore  
Gabriele "Rhye" Trovato  
Gloria "Nolan" Carson  
Gogf  
Henning "Pfeffersack" Assfalg  
Ilia "White Rabbit" Draznin  
Jeffrey "Atlas" Ringhausen  
Joe "Snoopy369" Matise  
Jon "CanuckSoldier" Ryder

Kael  
Kai "ColdFever" Fiebach  
Kelly "Yin" McLaughlin  
Kevin "Krill" Rill  
Kristian "KriFos" Foshaug  
Marcus "Aussie\_Lurker" Hicks  
Mark "MookieNJ" Swiss  
Martin "Ploeperpengel" Zutz  
Michael "AlazkanAssassin" Hall  
Nicholas "Abyss" Karl  
Niilo "vorshlumpf" Van Steinburg  
Oscar "Elhoim" Velzi  
Peter "Gyathaar" Pettersen  
Peter "Maniac" Steenbeke  
Philippe "C.Roland" Côté-Léger  
Phillipp "Cham" Goetze  
Radek "vondrack" Vondracek  
Randy "Nikis-Knight" Miller  
Rob Cheng  
Robert "CyberShy" Plomp  
Scott "DeathtoALL" Forehan  
SeZereth

Sirian  
Speaker  
Stephan "seZereth" Weiß  
Tatu "proviisori" Lajunen  
Viktor "Gramphos" Griph  
Whitefire  
Wouter "Locutus" Snijders  
*Scaleform Team*  
Brendan Iribe  
Michael Antonov  
Sven Dixon  
David Cook  
Andrew Reisse

*Special Thanks*  
To the supportive members of  
Frankenstein for all their help!!  
Civ Fanatics and Apolyton!!  
The Civ4 Community  
All of our Loving and Understanding  
Families and Friends!!

**2K Publishing**

*President*  
Christoph Hartmann  
C.O.O.  
David Ismailer  
*VP Product Development*  
Greg Gobbi  
*Development Manager*  
Jon Payne  
*Technical Director*  
Tim Perry

*Associate Producer*  
Jason Bergman  
*VP Marketing*  
Sarah Anderson  
*Director of Marketing*  
Tom Bass  
*Senior Product Manager*  
Matt Kassan

*Marketing Coordinator/*  
*Community Manager*  
Eric Monacelli  
*Senior Production Manager*  
Jack Scalici  
*Production Manager*  
Lydia Jenner  
*Director of Public Relations*  
Marcelyn Ditter

*Art Director,*  
*Creative Services*  
Lesley Zinn

*Web Manager*  
Gabe Abarcar  
*Web Designer*  
John Kauderer

*Director of Operations*  
Dorian Rehfield  
*VP Sales & Licensing*  
Steve Glickstein

*Strategic Sales and Licensing*  
*Manager*  
Paul Crockett

*Media Specialist*  
Larry Stephens

*Quality Assurance Director*  
Lawrence Durham

*Standards Lead*  
Michael Greening

*Standards Senior*  
Paul Diaz

*Standards Team*  
Matt Newhouse  
Michael Melody  
Cory Bernhardt  
Eric Lane  
George Soluk  
Andrew Garrett

*Lead Tester*  
Michael Chang

Senior Tester  
Tristan Clark  
Jason Wilson

#### *Quality Assurance Team*

Chelsy Berry  
Larry Bolden  
Jon Bunch  
Ian Clark  
John Dickerson  
Griffin Funk  
Chris Gutierrez  
Willie Hein  
Twan Intarathuch  
Kevan Killion  
Eugene Kim  
Chris Lehmann  
Karen McOscar  
Mike Mercer  
Sean Miller  
Matt Mullen  
Chalermchai Plianpho  
Jeremy Ranzinger  
Cash Russell  
Dane Smith  
Kevin Tuber  
Justin Waller  
Shawn Watson

*QA Asset Coordinator*  
David Barksdale

#### **2K International**

*General Manager*  
Neil Ralley

*International Marketing Director*  
Matthias Wehner

*International PR Director*  
Markus Wilding

*International Product Manager*  
Ben Wyer-Roberts

*International PR Manager*  
Karl Unterholzner

*Licensing Director*  
Claire Roberts

*International Marketing Assistant*  
Sam Woodward

#### **2K International Product Development**

*International Producer*  
Sajjad Majid

*Localisation Manager*  
Scott Morrow

*Development Team*  
Daniel Bailie  
Denby Grace  
Matthew Seymour  
Mark Ward

#### *External Localisation Teams*

Around The Word  
Effective Media GmbH  
Synthesis International Srl  
Synthesis Iberia

#### **2K International Quality Assurance**

*QA Manager*  
Chris Rowley

*Functionality Supervisor*  
Domenic Giannone

*Localisation Supervisor*  
Iain Willows

*Mastering Engineer*  
Wayne Boyce

#### *QA Technicians - Functionality*

Alex Cox  
Michael Bunning  
Denver Cockell  
Arsenio Formoso  
Natalie Holkham  
Rob Jenkins  
Russell Keawpanna  
Steve Manners  
Ian Moore  
Sebastian Belton

*Localisation Project Lead*  
Sebastian Frank

#### *QA Technicians - Localisation*

Nicolas Adam  
Marco Angiuoni  
Alessandro Cilano  
Adele Dalena  
Terryll Garrison  
Alessandro Gatti  
Beatriz Gonzalez  
Pauline Martyn  
Didier Pruvot  
Hugo Sieiro  
Santiago Garcia  
Joségui Miñana

*Design Team*  
James Crocker  
James Quinlan  
Tom Baker

#### **Take Two Publishing Team**

Adrian Lawton  
Andreas Traxler  
Anja Wagner  
Barbara Ruocco  
Ben Seccombe  
Cristiana Colombo  
Fabio Gusmaroli  
Federico Clonfero  
Isabelle Jacober  
James Ellingford  
Jo Upton  
Jochen Färber  
Jochen Till  
Jose Antonio Muñoz-  
Calero Fernandez  
Leigh Harris  
Magda Bona  
Maikel van Dijk  
Monica Puricelli  
Nasko Fejza  
Nguyen Doan  
Nico Grupp  
Nicole Mucubitsi  
Olivier Troit  
Raquel Garcia Gonzalez  
Rob Bartholomew  
Rob Donald  
Sandra Melero  
Sarah Seaby  
Serhad Koro  
Warner Guinée

#### *Special Thanks*

Marc Berman  
Bob Blau  
David Boutry  
Alice Chuang  
Scott DeFreitas  
David Edwards  
Dan Einzig  
David Gershtik  
Paul Kim  
Jenn Kolbe  
Xenia Mul  
Drew Smith  
Take-Two Sales  
Natalya Wilson  
James Pacquing  
David Perry  
Elizabeth Tobey

Ported to the Mac by  
Aspyr Media, Inc.

#### **Aspyr Media**

*Studio Director,  
Republishing*  
Glenda Adams

*Producer*  
Andy Messner

*Lead Software Engineer*  
Andy Molloy

*President*  
Michael Rogers

*Executive Vice President of  
Publishing*  
Ted Staloch

*Executive Vice President of  
Operations*  
Lori Durham

*Marketing Manager*  
Karri Scott

*Creative Marketing Lead*  
Devin Cox

*Senior Publishing Manager*  
Elizabeth Howard

*Senior Sales Manager*  
Megan Hunter

*Senior Project Manager,  
Localization Manager*  
Kelly Bates

*Director of QA/Tech Support*  
Andrew Brazell

*QA Manager*  
Bard Alexander

*QA Supervisor*  
Randall Davis

*Senior QA Lead Analyst*  
Jacky Coiro

*QA Testers*  
Chad Brauneck  
Jonathan Tackett  
Chris Page  
Craig Stokes

*Compatibility Lab/CQC  
Supervisor*  
Dustan Coleman

*Compatibility Lab  
Technician II*  
Michael Greene

*CQC Tester*  
Daniel Becker

*Compatibility Lab Testers*  
Dave Whitefield  
Rene Ogando  
Dustin Tolbert

*Technical Support Manager*  
Justin McClure

*Technical Support  
Representative*  
Mickey Ogando  
Jonah Hardenberg  
John Vitrano

*Certification Requirements  
Group (CRG)*

*CRG Manager*  
Steve Amacker

*CRG Lead*  
Michael Cardona

*CRG Analysts*  
Holly Muhs  
Adam Webber  
David Marshall

# ACCORD DE LICENCE ET GARANTIE LIMITEE DU LOGICIEL.

Cet ACCORD DE LICENCE ET GARANTIE LIMITEE DU LOGICIEL (ci-après "l'Accord"), comprenant la Garantie limitée et autres dispositions spéciales, est un accord légal conclu entre vous (personne juridique ou morale) et, 2K Europe (le "Propriétaire") concernant le logiciel et les données qui y sont contenues ou rattachées. Le fait d'installer le logiciel et/ou d'en utiliser, de quelque façon que ce soit, les composantes, constituée à lui seul votre consentement à être lié par les dispositions de cet Accord. Si vous n'acceptez pas les dispositions de cet Accord, veuillez rapidement retourner l'emballage du logiciel ainsi que tout document rattaché (y compris tout matériel, manuel et autres documents et éléments d'emballage fourni avec le logiciel) au lieu de leur achat, avec votre facture afin d'obtenir un remboursement intégral.

Octroi d'une licence limitée non-exclusive. Par cet Accord, vous avez le droit d'utiliser une (1) copie du(des) logiciel(s) (le "LOGICIEL") fourni dans cet emballage, pour votre utilisation privée sur un seul et unique ordinateur personnel ou portable. Le LOGICIEL est considéré comme "utilisé" sur un ordinateur lorsqu'il est chargé par la mémoire vive (RAM) ou installé sur un support matériel (par exemple, disque dur, CD-ROM ou tout autre support de données) sur cet ordinateur. L'installation sur un serveur réseau est strictement interdite, sauf en cas de licence réseau spécifique et distincte obtenue auprès du Propriétaire. Cet Accord ne saurait en aucun cas constituer une telle licence réseau spécifique et nécessaire. L'installation sur un serveur réseau constitue une "utilisation" qui doit obligatoirement répondre aux dispositions de cet Accord. Cette licence ne représente en aucun cas la vente ni du LOGICIEL original, ni de toute copie de ce dernier.

Propriété intellectuelle. Le Propriétaire conserve tous les droits, titres et intérêts liés au LOGICIEL et aux manuel(s), emballages et autre documentation écrite (conjointement les "DOCUMENTS RATTACHES"), y compris et sans se limiter à, tous les droits d'auteurs, marques commerciales, secrets de fabrication, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, personnages, noms de personnages, scénarii, dialogues, graphismes, effets sonores, compositions musicales et droits moraux. Le LOGICIEL et les DOCUMENTS RATTACHES sont protégés par les lois et conventions sur les droits d'auteurs des Etats-Unis à travers le monde entier. Tous droits réservés. Le LOGICIEL et les DOCUMENTS RATTACHES ne sauront être copiés ou reproduits de quelque manière ou moyen que ce soit, sans le consentement préalable écrit du Propriétaire. Toute personne venant à copier ou reproduire tout ou partie du LOGICIEL ou des DOCUMENTS RATTACHES, contrevient consciemment aux lois sur les droits d'auteurs et s'expose à des poursuites civiles ou pénales.

Archivage ou copie de sauvegarde du LOGICIEL. Après avoir installé le LOGICIEL sur le support permanent d'un ordinateur, vous avez le droit de conserver et d'utiliser les disques et/ou CD-ROM ("Supports de données") uniquement comme copie de sauvegarde ou archive.

Restrictions. Outre disposition prévue par le présent Accord, vous ne pouvez en aucun cas copier ou reproduire de quelque manière que ce soit le LOGICIEL ou les DOCUMENTS RATTACHES, modifier ou préparer des copies dérivées s'inspirant du LOGICIEL ou des DOCUMENTS RATTACHES, distribuer des copies du LOGICIEL ou des DOCUMENTS RATTACHES par vente ou tout autre transfert de propriété, louer ou prêter le LOGICIEL ou les DOCUMENTS RATTACHES ou faire des représentations publiques du LOGICIEL ou des DOCUMENTS RATTACHES. Il vous est expressément interdit de transmettre le LOGICIEL ou les DOCUMENTS RATTACHES électroniquement ou par tout autre moyen via Internet ou par tout autre média ou à tout autre partie. Il vous est expressément interdit de vendre ou utiliser les personnages et toute autre composante du jeu pour lequel objet que ce soit. Il vous est expressément interdit de vendre ou de tirer un bénéfice de quelque façon que ce soit de tout niveau, expansion, suite ou autre élément s'inspirant de ou étant lié au LOGICIEL ou aux DOCUMENTS RATTACHES ou créé par l'éditeur de niveau du LOGICIEL. Lorsque vous créez des niveaux, expansions, suites ou autre élément pour le logiciel en utilisant l'éditeur de niveau du LOGICIEL, y compris la création de nouveaux niveaux (conjointement les "Modifications"), vous êtes tenu de respecter les restrictions suivantes : (i) l'éditeur de niveau, les outils et la documentation de développement qui y sont rattachés (conjointement "KDL" (Kit de Développement du Logiciel)) sont considérés comme distincts du LOGICIEL, n'étant pas garantis ou couverts par le PROPRIETAIRE. Cependant, le Propriétaire conserve tous les droits d'auteurs et droits de propriété intellectuelle du KDL, comme le prévoit cet Accord. (ii) Vos Modifications doivent nécessiter l'utilisation d'une version intégrale et officielle du LOGICIEL pour être utilisées. (iii) Vous n'avez en aucun cas le droit de distribuer une Modification contenant un fichier exécutable qui ait été changé ou modifié de quelque façon que ce soit. (iv) Vos modifications ne peuvent en aucun cas contenir des éléments diffamatoires ou illégaux, qui soient de nature offensante ou contreviennent aux droits privés ou publics de tout tiers, ou qui contiennent des marques commerciales, travaux soumis à droits d'auteurs ou toute autre propriété de tiers. (v) Vos modifications ne peuvent être distribuées qu'à titre gratuit. Ni vous, ni toute autre personne ou tiers ne sauraient les vendre à quiconque ou demander à quiconque de les utiliser sans avoir au préalable obtenu une licence auprès du PROPRIETAIRE. Le PROPRIETAIRE encourage la distribution non-commerciale de Modifications de qualité. Si vous souhaitez distribuer vos Modifications à titre commercial, veuillez contacter le PROPRIETAIRE à l'adresse figurant ci-dessous afin de prendre connaissance des conditions dans lesquelles de telles modifications peuvent être distribuées à titre commercial. (vi) Vos modifications ne sont en aucun cas couvertes par la responsabilité du PROPRIETAIRE. Les interdictions et restrictions prévues par cet Alinéa sont applicables à toute personne en possession du LOGICIEL ou de l'une ou plusieurs de vos Modifications. VOUS N'AVEZ EN AUCUN CAS LE DROIT D'ADAPTER, DECOMPILER OU DEMANTELER LE LOGICIEL. Toute reproduction du LOGICIEL ou des DOCUMENTS RATTACHES qui ne soit explicitement permise dans cet Accord, s'inscrit en violation dudit Accord.

## GARANTIE LIMITEE ET LIMITATIONS DE GARANTIE.

GARANTIE LIMITEE. Le Propriétaire garantit que le Support de données original contenant le LOGICIEL est exempt de tout défaut matériel ou de fabrication dans la mesure où celui-ci est utilisé de façon normale et ce durant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat figurant sur la preuve d'achat. Si, pour quelque raison que ce soit, vous trouvez des défauts dans le Support de données, ou si vous ne parvenez pas à installer le LOGICIEL sur votre ordinateur personnel ou portable, vous avez la possibilité de rendre le LOGICIEL et tous les DOCUMENTS RATTACHES au lieu de vente afin d'obtenir un remboursement intégral. Cette garantie limitée ne s'applique pas lorsque vous êtes responsable de l'endommagement, accidentel ou volontaire, du LOGICIEL.

RECOURS DU CLIENT. Vos recours exclusifs et la responsabilité intégrale du Propriétaire, sont (i) le remplacement de tout Support de données original contenant le LOGICIEL ou (ii) le remboursement intégral du montant payé pour l'achat du LOGICIEL. En ouvrant l'emballage scellé du logiciel, en installant et/ou en utilisant de quelque façon que ce soit le LOGICIEL ou les DOCUMENTS RATTACHES, vous acceptez de renoncer à tout ou partie des recours prévus par la loi ou la jurisprudence. Tous les recours auxquels vous ne renoncez pas pour ce qui concerne la politique publique sont soumis ou seront soumis par vous-même au Propriétaire.

LIMITATIONS DE GARANTIE. HORMIS LA GARANTIE LIMITEE DISEE CI-DESSUS, LE PROPRIETAIRE NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, ORALE OU ECRITE, CONCERNANT LE PRODUIT OU TOUT COMPOSANT AFFERENT. TOUTE GARANTIE IMPLICITE IMPOSEE PAR LA LEGISLATION EN VIGUEUR EST LIMITEE EN TOUS LES CAS A L'ETENDUE MAXIMALE ET A LA DUREE DISEE DANS LA GARANTIE LIMITEE. LES DECLARATIONS ET GARANTIES DU PROPRIETAIRE CONCERNANT LA QUALITE OU LES PERFORMANCES DU LOGICIEL OU DES DOCUMENTS RATTACHES NE SAURAIENT S'ETENDRE AU-DELA DE CELLES DISEE DANS LA GARANTIE LIMITEE CI-DESSUS. EN OUTRE, LE PROPRIETAIRE NE SAURAIT DECLARER ET GARANTIR QUE LES CAPACITES DU LOGICIEL OU DES DOCUMENTS RATTACHES REpondront A VOTRE DEMANDE, NI QUE LE LOGICIEL CONTINUERA A FONCTIONNER ET ETRE EXEMPT D'ERREURS, NI QUE DE TELS PROBLEMES SOIENT RESOLUS. LE PROPRIETAIRE NE SAURAIT DECLARER QUE LE LOGICIEL FONCTIONNERA DANS UN ENVIRONNEMENT MULTI-UTILISATEUR, AUCUN CONSEIL OU INFORMATION, ORAL OU ECRIT, DONNE PAR LE PROPRIETAIRE, CES CONCESSIONNAIRES, DISTRIBUTEURS, DIRECTEURS, CADRES, EMPLOYES, AGENTS, FOURNISSEURS OU AFFILIES NE SAURAIT CONSTITUER UNE AUTRE GARANTIE, NI ETENDRE LA PORTEE DE CETTE GARANTIE. VOUS NE POUVEZ VOUS FONDER SUR DE TELS CONSEILS OU INFORMATIONS. CERTAINS TERRITOIRES N'ACCEPTENT PAS DE LIMITATION QUANT A LA DUREE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ; LA LIMITATION CI-DESSUS PEUT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS. CETTE GARANTIE LIMITEE VOUS OCTROIE DES DROITS SPECIFIQUES ET VOUS POUVEZ PAR AILLEURS DISPOSER DE DROITS QUI PEUVENT VARIER SELON LES TERRITOIRES.

LIMITATION DE RESPONSABILITE. Dans les limites de la loi en vigueur et sans tenir compte du fait qu'un recours spécifié dans le présent document ne réponde à son objet primordial, EN AUCUN CAS, LE PROPRIETAIRE, SES DIRECTEURS, CADRES, EMPLOYES, AGENTS OU AFFILIES OU TOUTE AUTRE PERSONNE PRENANT PART AU DEVELOPPEMENT, LA FABRICATION OU LA DISTRIBUTION DU LOGICIEL OU DES DOCUMENTS RATTACHES NE SAURAIENT ETRE TENUS RESPONSABLES POUR TOUT DOMMAGE-INTERET QUEL QU'IL SOIT, Y COMPRIS MAIS NE SE LIMITANT PAS A, DES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS OU FORTUITS POUR PREJUDICE PERSONNEL, PROPRIETE PRIVEE, PERTE DE BENEFICES COMMERCIAUX, INTERRUPTION COMMERCIALE, PERTE D'INFORMATION COMMERCIALE, PERTE DE TEXTES OU DE DONNEES ENREGISTRES SUR OU UTILISES AVEC LE LOGICIEL, Y COMPRIS LE COUT DE RECUPERATION OU REPRODUCTION DES TEXTES OU DES DONNEES, OU TOUTE AUTRE PERTE PÉCUNAIRE, PROVENANT DE L'UTILISATION OU L'INCAPACITE A UTILISER LE LOGICIEL. LA LIMITATION DE RESPONSABILITE S'APPLIQUE MEME LORSQUE VOUS-MEME OU TOUTE AUTRE PERSONNE AVERTIT LE PROPRIETAIRE OU TOUT REPRESENTANT OFFICIEL DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES-INTERETS ; MEME SI DE TELS DOMMAGES SONT CAUSES PAR, DECOULENT DE OU SONT LE RESULTAT DE LA NEGLIGENCE ORDINAIRE, STRICTE, UNIQUE OU PARTAGEE DU PROPRIETAIRE OU DE SES DIRECTEURS, CADRES, EMPLOYES, AGENTS, FOURNISSEURS OU AFFILIES. CERTAINS TERRITOIRES N'ACCEPTENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE DOMMAGES-INTERETS FORTUITS OU INDIRECTS ; LA LIMITATION OU EXCLUSION CI-DESSUS NE VOUS CONCERNE PEUT-ETRE PAS.

Assistance et mises à jour du produit. Ce LOGICIEL est considéré comme simple à l'emploi et le Propriétaire dispense une assistance limitée concernant ce produit, telle que disposée dans les DOCUMENTS RATTACHES.

Juridiction. CET ACCORD EST REGI PAR LES LOIS BRITANNIQUES, QUELS QUE SOIENT LES PRINCIPES JURIDIQUES CHOISIS PAR CHAQUE ETAT, DANS LA JURIDICION DE LONDRES. Cet Accord ne peut être modifié que par acte écrit disposant les modifications acceptées par les deux parties. Dans le cas où l'une des dispositions de cet Accord serait considérée comme non-applicable, une telle disposition sera appliquée dans les limites possibles, les autres dispositions de cet Accord restant intégralement en vigueur.

Accord intégral. Cet Accord constitue l'intégralité de l'accord entre les parties et remplace tout accord préalable, proposition ou communication, oral ou écrit, entre les parties ou tout concessionnaire, distributeur, agent ou employé.

Résiliation. Cet Accord est applicable jusqu'à sa résiliation.

Cet Accord s'interrompt automatiquement (sans aucune notification) si vous ne respectez pas tout ou partie des provisions disposées dans cet Accord. Vous pouvez également résilier cet Accord en détruisant le LOGICIEL et les DOCUMENTS RATTACHES et toute copie ou reproduction du LOGICIEL et des DOCUMENTS RATTACHES et en effaçant et écrasant de façon définitive le LOGICIEL de tout ordinateur ou serveur client sur lequel il a été installé. Transfert du programme. Vous pouvez transférer de façon permanente tous vos droits dans le cadre de cet Accord, si tant est que le bénéficiaire de ces droits accepte toutes les dispositions de cet Accord et que vous acceptez de transférer tous les DOCUMENTS RATTACHES et autres composantes et documentation et d'effacer au préalable toute trace du LOGICIEL sur votre ordinateur. Le transfert du LOGICIEL entraîne automatiquement la résiliation de votre licence telle que régie par cet Accord. Recours. Vous acceptez par la présente que si les dispositions de cet Accord ne sont pas appliquées telles qu'elles, le Propriétaire subira des dommages irréparables et vous acceptez en conséquence que le Propriétaire ait droit, sans limitation, autre garantie, preuve de dommages subis aucune, de s'approprier des recours en justice dans tous les cas prévus par cet Accord, outre tous les autres recours possibles à sa disposition.

Propriétaire. Si vous avez la moindre question au sujet de cet Accord, les éléments qu'il contient ou tout autre information, veuillez écrire à :

Take 2 Interactive  
2 allée des Garays  
ZA Les Glaises  
91872, PALAISEAU Cedex  
FRANCE

## CONTACTER L'ASSISTANCE TECHNIQUE D'ASPYR

Si vous rencontrez des difficultés en installant ou en utilisant ce logiciel, nous pouvons vous aider. Cependant, avant de nous contacter, assurez-vous de consulter les informations situées dans le fichier Lisez-Moi concernant les caractéristiques techniques et la procédure d'installation. Veuillez vous assurer que votre ordinateur répond aux exigences techniques minimum qui sont inscrites sur la tranche de la boîte. Nos techniciens seront incapables d'aider des clients dont les ordinateurs ne répondent pas à ces exigences. Pour que nous puissions mieux vous aider, veuillez nous fournir les informations suivantes :

Nom complet du logiciel

Message d'erreur exact affiché (s'il y en a un)

Une brève description du problème

Type de processeur de votre ordinateur et sa vitesse (iMac 700 MHz, PowerBook 1 GHz, etc.)

Quantité de RAM (Mo, Go)

Marque et modèle de votre carte vidéo (ATI, nVIDIA)

Vitesse de votre lecteur de CD-ROM ou DVD-ROM (16x, 4x, etc.)

Version du système d'exploitation (10.2.8, 10.3.4, etc.)

### Nous contacter via Internet :

Si, après avoir consulté tous les problèmes connus du fichier Lisez-moi, vous rencontrez toujours des problèmes, veuillez consulter notre page d'assistance technique en ligne au [www.aspyr.com/support](http://www.aspyr.com/support). Si votre problème n'est pas répertorié, veuillez rassembler toutes les informations utiles à son sujet, y compris les tentatives pour le résoudre, les messages d'erreur et les spécifications de votre ordinateur. Remplissez alors le formulaire d'assistance en ligne qui est disponible depuis la page [www.aspyr.com/contact](http://www.aspyr.com/contact). Ce formulaire sera alors envoyé au service d'assistance technique d'Aspyr Media. Ce service est assuré en anglais uniquement.

Vous pouvez néanmoins nous contacter en français à l'adresse e-mail suivante : [support@aspyr.fr](mailto:support@aspyr.fr)

### Nous contacter via téléphone :

Vous pouvez aussi nous contacter par téléphone au +33 1 70 61 31 95

Des techniciens sont à votre disposition, au numéro ci-dessus, de 9h30 à 17h00, du lundi au vendredi, sauf jours fériés. Lors de l'appel, veuillez vous placer devant votre ordinateur (allumé) et assurez-vous d'avoir récupéré toutes les informations demandées plus haut.

### Vous pouvez aussi nous contacter par courrier :

Application Systems Paris  
4, chemin des Billebault  
77930 Chailly en Bière  
France

## GARANTIE LIMITÉE

CONTRAT DE LICENCE DU LOGICIEL POUR L'UTILISATEUR FINAL

**IMPORTANT – À LIRE ATTENTIVEMENT :** VOTRE UTILISATION DU PRÉSENT LOGICIEL (LE "PROGRAMME") EST SOUMISE AUX TERMES DE L'ACCORD DE LICENCE DÉTAILLÉS CI-DESSOUS. LE "PROGRAMME" RECOUVRE L'ENSEMBLE DES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LES SUPPORTS ASSOCIÉS, LA DOCUMENTATION IMPRIMÉE, TOUTE ÉVENTUELLE DOCUMENTATION EN LIGNE OU ÉLECTRONIQUE ET TOUTS EXEMPLAIRES DES LOGICIELS ET MATÉRIELS CONCERNÉS. PAR L'OUVERTURE DE CE CONDITIONNEMENT, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU PROGRAMME ET DE TOUT LOGICIEL COMPRIS DANS LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE LA PRÉSENTE LICENCE VOUS LIANT À ASPYR. ("ASPYR").

### GARANTIE LIMITÉE :

Aspyr Media garantit l'acquéreur initial de ce disque contre tout défaut de pièces et de main d'œuvre pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Aspyr Media procédera gratuitement, à sa discrétion, à la réparation ou au remplacement de ce disque en cas de défaut, sous réserve d'envoi à Aspyr, par l'acquéreur, du disque en question sous pli affranchi et accompagné d'une preuve d'achat datée. À L'EXCEPTION DES CAS INDIQUÉS PLUS HAUT, CETTE GARANTIE ANNULE ET REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE ÉCRITE OU ORALE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE VALEUR MARCHANDE, D'ADAPTATION À UN USAGE SPÉCIFIQUE OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON ET AUCUNE AUTRE REQUÊTE OU RÉCLAMATION, DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, NE POURRA LIER ASPYR.

Lors du retour du Programme en vue d'un remplacement dans le cadre de la garantie, veuillez n'expédier que les disques originaux du produit dans un emballage protecteur accompagnés de : (1) une photocopie de la facture ou du ticket de caisse daté ; (2) vos nom et adresse dactylographiés ou écrits lisiblement ; (3) un bref message décrivant le défaut, le(s) problème(s) rencontré(s) et la plate-forme sur laquelle vous faites fonctionner le Programme ; (4) si vous retournez le Programme au-delà de la période de garantie de 90 jours mais dans l'année suivant la date d'achat, veuillez inclure un chèque ou mandat de 10 \$ US par CD au titre du remplacement du CD. Remarque : il est conseillé d'utiliser un envoi recommandé.

### Adresse d'expédition pour la France :

Application Systems Paris  
4, chemin des Billebault  
77930 Chailly en Bière  
France

### Adresse d'expédition pour les États-Unis :

Warranty Replacements  
Aspyr Media, Inc.  
PO Box 5861  
Austin, Texas  
78763

**LICENCE D'UTILISATION LIMITÉE :** dans le cadre des conditions détaillées ci-après, Aspyr vous accorde un droit et une licence limitée, non exclusifs et inaccessibles d'installer et d'utiliser un exemplaire du Programme dans le cadre exclusif de votre usage personnel. L'ensemble des droits n'étant pas spécifiquement accordés dans le cadre de cet Accord est réservé par Aspyr et, le cas échéant, par les fournisseurs de licence d'Aspyr. Le Programme ne fait pas l'objet d'une vente mais d'une licence se limitant à votre usage personnel. Votre licence ne vous accorde aucun titre ni propriété sur le Programme et ne saurait être considérée comme la vente de quelconques droits sur le programme. L'ensemble des droits n'étant pas spécifiquement accordés dans le cadre de cet Accord est réservé par Aspyr et, le cas échéant, par les fournisseurs de licence d'Aspyr.

## CONDITIONS DE LICENCE

Vous acceptez de ne pas :

- exploiter le Programme ou l'un quelconque de ses éléments dans un cadre commercial, y compris, mais sans que cela constitue une liste exhaustive, dans un cyber-café, un centre de jeu sur ordinateur ou tout autre site. Aspyr pourra proposer un Accord de licence pour site distinct permettant la mise à disposition du Programme dans un cadre commercial ; reportez-vous aux informations relatives aux contacts ci-dessous.
- vendre, louer pour quelque durée que ce soit, accorder de licence, distribuer ou transférer d'une quelconque manière le Programme ou des copies du Programme sans l'autorisation expresse, écrite et préalable d'Aspyr.
- utiliser le Programme ou autoriser l'utilisation du Programme en réseau, dans un cadre multi-utilisateur ou d'accès à distance, y compris toute utilisation en ligne, en dehors des conditions spécifiquement prévues par le Programme.
- utiliser le Programme ou autoriser l'utilisation du Programme sur plus d'un ordinateur, terminal d'ordinateur ou station de travail simultanément.
- réaliser des copies de tout ou partie du Programme ou des éléments accompagnant le Programme.
- copier le Programme sur un disque dur ou autre dispositif de stockage ; vous devez exécuter le Programme à partir du DVD-ROM fourni (même si le Programme est susceptible de copier automatiquement une partie de ses éléments constitutifs vers le disque dur lors de la procédure d'installation afin de fonctionner plus efficacement).
- pratiquer le reverse engineering, dériver le code source, modifier, décompiler ou désassembler tout ou partie du Programme.
- retirer, désactiver ou contourner tout message ou étiquette propriétaire situé sur ou contenu dans le Programme.
- exporter ou réexporter le Programme ou toute copie ou adaptation de celui-ci en violation de la législation ou de la réglementation en vigueur.

**PROPRIÉTÉ :** l'ensemble des titres et droits de propriété et de propriété intellectuelle sur le Programme et l'ensemble de ses exemplaires est détenu par Aspyr. Le Programme est protégé par la législation relative au copyright en vigueur aux États-Unis, les conventions internationales relatives au copyright et d'autres législations et réglementations. Le Programme contient des éléments sous licence et Aspyr pourra protéger les droits correspondants en cas de violation du présent Accord. Vous acceptez de ne pas retirer, désactiver ou contourner tout message ou étiquette propriétaire situé sur ou contenu dans le Programme.

Sélection de musique classique du domaine public avec l'aimable autorisation de Naxos of America Inc.

John Adams publishers:	John Adams masters:
Boosey and Hawkes	Nonesuch Records
Music Sales West	E M I Classics
Associated Music Publishers	Naxos of America Inc.

Des composants de ce logiciel sont inclus sous licence. ©2009 Numerical Design, LTD.  
Tous droits réservés.

Utilise Bink Video. Copyright ©1997-2009 par RAD Game Tools, Inc.

Utilise Miles Sound System. Copyright ©1991-2009 par RAD Game Tools, Inc.

Des composants de ce logiciel sont inclus sous licence : ©2009 Scaleform Corporation. Tous droits réservés.



Gamebryo

Des composants de ce logiciel sont inclus sous licence. ©2009 Numerical Design, LTD.



POWERED BY  
gameSPY

Ce produit contient une technologie logicielle sous licence de GameSpy Industries, Inc. © 1999-2009 GameSpy Industries, Inc.  
Tous droits réservés.

Les extraits musicaux d'orchestre inclus sur cet enregistrement proviennent de la Vienna Symphonic Library

L'image de la Terre du menu principal est fondée sur l'image dite «Blue Marble» : Reto Stöckli, NASA Earth Observatory Cinematics avec l'aimable autorisation de Liquid Development, LLC et Brain Zoo Studios

Pen Tools Scripts avec l'aimable autorisation de Paul Neale ([www.paulneale.com](http://www.paulneale.com)).

Speex Codec © 2002-2009, Jean-Marc Valin / Xiph.Org Foundation

La redistribution et l'utilisation sous formes sources et binaires, avec ou sans modifications, sont autorisées si les conditions suivantes sont remplies :

- La redistribution du code source doit conserver les mentions légales ci-dessus, cette liste de conditions ainsi que la décharge suivante.
- La redistribution sous forme binaire doit reproduire les mentions légales ci-dessus, cette liste de conditions et la décharge suivante dans la documentation et/ou autres documents fournis lors de la distribution.
- Ni le nom de la Xiph.org Foundation, ni celui de ses donateurs ne doivent être utilisés pour soutenir ou promouvoir des produits dérivés de ce logiciel sans autorisation écrite préalable.

# NOTES

---

