



# RULERS OF NATIONS

GEO-POLITICAL SIMULATOR 2



# **TABLE DES MATIÈRES**

<b>INSTALLATION ET DÉMARRAGE.....</b>	<b>4</b>
INSTALLATION.....	4
INSTALLATION D'UNE MISE À JOUR TECHNIQUE.....	4
AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE.....	4
<b>PRESENTATION DU JEU.....</b>	<b>5</b>
<b>LE MODE "COMPÉTITION MONDIALE".....</b>	<b>6</b>
BUT DU JEU.....	6
OPTIONS.....	7
MULTIJOUEUR.....	7
<b>LE MODE "SIMULATION MONDIALE".....</b>	<b>9</b>
SÉLECTION D'UNE PARTIE.....	9
ÉCRAN DES PARAMÈTRES.....	10
DÉTAIL DU SCORE.....	11
<b>LE MODE "TUTORIEL".....</b>	<b>11</b>
PRÉSENTATION.....	11
ÉLÉMENTS SPÉCIFIQUES DE L'INTERFACE.....	12
<b>LE MODE "QUIZ".....</b>	<b>12</b>
PRÉSENTATION.....	12
INTERFACE.....	13
DÉROULEMENT.....	13
<b>DESCRIPTION DE L'INTERFACE DU JEU.....</b>	<b>14</b>
DESCRIPTION GÉNÉRALE.....	14
LA CARTE.....	16
L'INTERFACE DE GESTION AVANCÉE.....	19
LES ICÔNES DU TEMPS.....	20
VOTRE POPULARITÉ.....	20
VOTRE BUREAU.....	21
QUITTER LA PARTIE.....	22
<b>VOS ACTIONS DANS LES MINISTÈRES.....</b>	<b>23</b>
LES INFORMATIONS D'UN MINISTÈRE EN PARTIE GAUCHE.....	23
LES INDICATEURS DE BUDGET EN PARTIE HAUTE.....	24
LA GESTION D'UN MINISTÈRE EN PARTIE DROITE.....	24
LE HUITIÈME BOUTON : PERSONNAGES ET GROUPES.....	26
<b>LES RÉACTIONS À VOS ACTIONS.....</b>	<b>27</b>

LES REQUÊTES À GAUCHE.....	27
LE TÉLÉSCRIPTEUR.....	29
LES ICÔNES CONTEXTUELLES SUR LA CARTE.....	30
TÉLÉPHONE.....	30
<b>LA GESTION DES ARMÉES.....</b>	<b>30</b>
LES DIFFÉRENTS TYPES D'UNITÉS.....	31
GÉRER LES TROUPES SUR LA CARTE.....	31
RÈGLES DE BASE DES CONFLITS.....	33
SATELLITES ET CENTRES DE COMMUNICATION.....	34
<b>LA GESTION DE L'ECONOMIE.....</b>	<b>34</b>
CONTRATS ÉCONOMIQUES.....	34
AMÉLIORER VOTRE ÉCONOMIE.....	35
CONTRÔLER VOTRE ÉCONOMIE.....	35
ÉNERGIE : PRODUCTION ET RESSOURCES.....	36
LE MARCHÉ NOIR.....	36
<b>RELATIONS INTERNATIONALES.....</b>	<b>36</b>
ACCORDS STRATÉGIQUES.....	36
SERVICES SECRETS.....	37
ORGANISATIONS INTERNATIONALES.....	37
ALIGNEMENT ENTRE LES NATIONS.....	37
<b>PERSONNALISATION ET SAUVEGARDE.....</b>	<b>38</b>
PERSONNALISATION DU JEU.....	38
EXPORT ET IMPORT DE FICHER CSV.....	39
APPLIQUER UN KIT À UNE PARTIE.....	40
SAUVEGARDER ET RECHARGER UNE SAUVEGARDE EN SOLO.....	40
SAUVEGARDER ET RECHARGER UNE SAUVEGARDE EN MULTIJOUEUR.....	41
ENVOYER SES SCORES SUR INTERNET.....	41
OPTIONS GÉNÉRALES.....	42
<b>CONSEILS.....</b>	<b>42</b>
LES INCONTOURNABLES : BUDGET ET POPULARITÉ.....	42
ÉLECTIONS.....	43
PARLEMENT ET LOIS.....	44
ÉVÉNEMENTS MAJEURS.....	45
DÉCOUVERTES ET TECHNOLOGIES.....	45
ÉVÉNEMENTS CULTURELS ET SPORTIFS.....	46
LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ.....	46
<b>SUPPORT TECHNIQUE.....</b>	<b>46</b>

# INSTALLATION ET DÉMARRAGE

## Installation

L'installateur se lance automatiquement ; il vous propose un certain nombre d'options. Sélectionnez **Installer Rulers of Nations**. L'installation démarre.

Si la fonction de notification d'insertion automatique est désactivée, ouvrez le DVD-ROM depuis le poste de travail, cherchez et ouvrez le dossier Autorun et double cliquez sur Autorun.exe ou sur Autorun afin de procéder à l'installation.

Suivez les indications données à l'écran.

## Installation d'une mise à jour technique

Il n'est pas exclu que nous améliorions le jeu, soit en corrigeant des anomalies mineures, soit en y apportant quelques évolutions, soit en mettant à jour quelques données. Ces modifications donnent lieu à des mises à jour (ou "patch") mises en ligne sur notre site.

Si vous êtes connecté sur internet, ces mises à jour sont systématiquement recherchées lors du lancement du programme. Après confirmation de votre part, ce qui est vivement conseillé, elles sont chargées et installées.

Rien d'étonnant à ce qu'il y ait une mise à jour dès le premier lancement du jeu.

## Avertissement sur l'épilepsie

### **À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, pertes de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consultez un médecin.

# PRESENTATION DU JEU

Dans *Rulers of Nations*, vous incarnez le chef de l'État ou du gouvernement (président, roi, premier ministre...) d'un pays que vous choisissez au départ.

Vous pouvez agir dans tous les domaines : économique, social, militaire, politiques intérieure et étrangère, écologique, culturel, etc. Tous les pays du monde sont représentés avec leurs variables et leur fonctionnement propres.

Plus d'un millier d'actions sont accessibles dans les différents ministères du jeu et tiennent compte du fonctionnement de chacun des pays.

On distingue les actions réalisables directement par vous-même (exemples : congédier un ministre, implanter une centrale solaire, ordonner une enquête des services secrets, fixer un programme électoral), des propositions de loi que vous pouvez faire mais qui devront être votées au Parlement - pour les régimes démocratiques s'entend - (exemples : changer le taux de TVA, rallonger l'âge de la retraite, interdire les partis politiques, augmenter les minimas sociaux, changer le mandat du chef de l'État...).

Vous pouvez également, en gérant votre agenda, rencontrer une multitude de personnalités : chefs d'organisations influentes (syndicats, associations, religieux...), proches (vos parents, conjoint, médium, chef de la sécurité...), chefs d'États étrangers, personnalités internationales (pape, secrétaire général de l'ONU, stars internationales...). Ces réunions vous permettent de négocier des accords sociaux, de réaliser des ententes militaires, de signer des gros contrats économiques, de corrompre des décideurs, de séduire des personnalités médiatiques, etc etc.

Sur la carte, vous pouvez mener des opérations militaires en manipulant vous-même chaque unité, construire de nombreux bâtiments, gérer distinctement vos régions, déplacer vos satellites. Les services secrets sont très précieux pour connaître les forces adverses et pour mener des opérations spéciales (déstabilisation d'un régime, assassinat, sabotage, etc).

Avant de prendre une décision, vous pouvez vous informer en lisant le journal hebdomadaire, en commandant des sondages, en consultant des cartes interactives ou toutes sortes de graphiques.

Les stratégies des très nombreuses personnalités du jeu gérées par l'ordinateur, et notamment des chefs d'État des autres pays, dépendent de plusieurs paramètres, en particulier de leur profil psychologique.

Enfin, vous devrez faire face à un certain nombre de problèmes qui pourront menacer votre pouvoir : déficit budgétaire, mouvements populaires, catastrophes naturelles, attaques terroristes, conflits internationaux, guerre économique...

**et tout cela avec le souci de conserver le pouvoir !**

Différents modes de jeu vous sont proposés à partir du menu d'accueil.

- Le mode "Compétition mondiale", jouable en solo ou en multijoueur, vous met face à quinze grandes nations (jouées par l'Intelligence Artificielle ou par d'autres joueurs humains) et vous propose de mener un véritable combat géopolitique, où tous les coups sont permis pour devenir la première nation du monde. C'est le mode de jeu "arcade".
- Le mode "Simulation mondiale", qui se joue en solo uniquement, propose plus de 160 pays jouables et une quinzaine de scénarios, où vous devrez atteindre un objectif défini. C'est le mode de jeu "réaliste".
- Le mode "Tutoriel" vous apprend de façon interactive les mécanismes principaux du jeu en vous guidant dans un début de partie.
- Le mode "Quiz" est un jeu de test de connaissances, dans des domaines très variés, que vous pourrez jouer seul ou à plusieurs.

Nous allons maintenant détailler ces différents modes.

## **LE MODE "COMPÉTITION MONDIALE"**

### **But du jeu**

Dans ce mode, choisissez un grand pays parmi les seize proposés et affrontez les quinze autres sur le terrain de la géopolitique afin de devenir le numéro UN, celui qui aura le plus grand score !

Votre score est calculé en fonction de l'évolution de :

- votre popularité
- votre puissance économique (déficit ou excédent budgétaire)
- votre puissance militaire (terres colonisées ou conquises)
- votre puissance diplomatique (nombre de pays alliés)

## **Options**

Une fois votre pays sélectionné, vous avez accès au bouton "Options" qui vous permet de modifier si vous le souhaitez :

- le prénom et le nom de votre chef d'État
- la vitesse du jeu
- le niveau de difficulté
- le mode de victoire. Choisissez "score" pour que la partie se termine quand un score déterminé sera atteint, ou choisissez "durée" pour que la partie se termine au bout d'un certain nombre de mois ou d'année.

Une fois votre pays validé, votre chef des services secrets vous propose de sélectionner un ou plusieurs objectifs secrets. Remplir un objectif secret, connu de vous seul, vous donnera un bonus de point.

## **Multijoueur**

Vous avez la possibilité de jouer au mode "Compétition mondiale" en multijoueur. Ainsi, vous pouvez défier jusqu'à quinze joueurs humains, chacun jouant un des seize pays proposés.

### **Définitions**

**Serveur** : le joueur qui crée une partie est appelé le serveur.

**Client** : le joueur qui rejoint une partie créée est appelé un client.

**Adresse IP** : c'est un code composé de 4 nombres séparés par des points. L'IP identifie de manière unique un ordinateur sur un réseau Internet. Par exemple: 211.17.136.55.

**Port** : un port est un point d'accès à un ordinateur connecté à un réseau. Les numéros de port vont de 1 à 65535.

**Routeur** : c'est un boîtier électronique relié au réseau internet et qui permet de partager cet accès Internet avec plusieurs ordinateurs d'un même lieu. Les boîtiers "box" de la plupart des opérateurs intègrent une fonctionnalité de routeur. Cependant, celle-ci requiert en général d'être activée par l'utilisateur.

**Firewall** : c'est un programme qui a pour rôle d'empêcher les intrusions malveillantes sur un ordinateur. Il demande systématiquement à l'utilisateur d'autoriser ou d'interdire le fonctionnement de tout programme qui communique avec Internet. Windows XP, Vista et 7 intègrent un firewall.

### **Créer une partie**

Pour accéder au mode "Compétition mondiale" en multijoueur, cliquez sur "Jouer en réseau" après avoir sélectionné "Compétition mondiale" au menu d'accueil.

Vous pouvez alors créer une partie que d'autres joueurs rejoindront : vous serez alors le serveur.

Pour ce faire, dans le panneau de création de partie, vous devez sélectionner votre mode de connexion : réseau local ou Internet.

En réseau local, vous n'avez que le nom de la partie à entrer.

Pour une partie sur Internet, vous devez disposer d'un compte Internet : si vous n'en avez pas un, le jeu vous propose d'en créer un avec la saisie d'un identifiant et d'un mot de passe. L'identifiant sera votre "pseudo" internet.

Une fois que vous avez été identifié, vous pouvez modifier les paramètres de votre partie :

- en entrant un mot de passe pour restreindre l'accès aux seuls joueurs. Pour qu'ils puissent se connecter, vous devrez alors communiquer aux joueurs ce mot de passe. Conseil : utilisez un mot de passe si vous voulez jouer uniquement avec des gens que vous connaissez.
- votre adresse IP et le port de votre ordinateur qui sera utilisé.

Cliquez ensuite sur <OK> pour créer la partie, puis sélectionnez votre pays.

Vous pouvez ensuite modifier les options de jeu et choisir le nombre d'objectifs secrets : **ces réglages que vous aurez effectués seront alors imposés à tous les joueurs** qui rejoindront votre partie.

Enfin, vous accédez au panneau d'attente, dans lequel les autres joueurs arriveront au fur et à mesure de leur connexion. A tout moment, vous pouvez démarrer la partie : les autres joueurs arrivant par la suite pourront alors toujours vous rejoindre en cours de partie.

## Port et firewall

En tant que serveur, il vous est a priori nécessaire d'autoriser et de rediriger le port choisi pour la partie créée sur votre routeur ou modem de votre opérateur Internet. Cette opération se fait soit directement sur le modem, soit la plupart du temps dans un panneau de configuration ou d'administration de votre accès Internet. Consultez le site de votre opérateur pour connaître le détail de cette procédure.

Si vous avez un firewall, celui-ci vous demandera des autorisations pour que le jeu puisse communiquer sur Internet. La désactivation du firewall durant le temps de la partie est par ailleurs une solution simple pour éviter ces demandes d'autorisation.

## Rejoindre une partie

Le nombre de joueur est limité à seize.

Pour rejoindre une partie créée par un serveur, sélectionnez "Jouer en réseau" puis "Rejoindre une partie", puis choisissez "réseau local" ou "Internet" au panneau suivant.

Pour une partie sur Internet, vous devez disposer d'un compte Internet : si vous n'en avez pas un, le jeu vous propose d'en créer un avec la saisie d'un identifiant et d'un mot de passe. L'identifiant sera votre "pseudo" internet.

Une liste de parties en cours s'affichent alors indiquant :

- leur titre
- la présence d'un mot de passe
- le pseudo du joueur qui a créé la partie
- le nombre de joueurs

Une fois que vous avez sélectionné une partie, vous devrez peut-être attendre que le serveur finissent de configurer les options de jeu avant de pouvoir choisir votre pays et sélectionner, le cas échéant, vos objectifs secrets.

## LE MODE "SIMULATION MONDIALE"

### **Sélection d'une partie**

Sélectionnez "Simulation mondiale" dans le menu d'accueil.

Dans le premier panneau "Sélection d'une partie", vous devez sélectionner le scénario que vous voulez jouer.

Certains scénarios fixent des objectifs précis à atteindre dans un temps imparti, d'autres sont des contextes politiques dans lesquels vous devrez essayer de rester le plus longtemps possible au pouvoir. Le scénario "Le monde en 2011" propose de jouer n'importe quel pays du monde au 1er janvier 2011 avec pour seul objectif de rester au pouvoir.

Chaque scénario, en fonction de sa réussite, peut rapporter des points (voir ci-dessous, "Détail du score"). Suivant le nombre de points acquis, vous pouvez monter de niveau et ainsi accéder à de nouveaux scénarios. Il vous faut 1 000 points pour accéder aux scénarios de niveau 2, et 10 000 points pour accéder au niveau 3.

En haut à droite du panneau, sont récapitulés votre niveau et le nombre de points acquis. Vous pouvez également y créer et sélectionner un autre joueur.

Une fois le scénario sélectionné, cliquez sur <OK> pour accéder au panneau des paramètres de la partie.



## Écran des paramètres

Une fois le scénario choisi, vous accédez au panneau de choix des paramètres de la partie.

Dans ce panneau, vous pouvez :

- choisir un autre personnage en cliquant sur la photo
- modifier son nom et son prénom
- sélectionner le pays que vous souhaitez jouer en cliquant sur le drapeau. Dans ce cas, une fenêtre s'ouvre dans laquelle vous pouvez choisir un pays dans une liste ou directement sur la carte en cliquant sur l'icône globe, le zoom est alors actif avec la molette de la souris.
- ouvrir le panneau des options en cliquant sur le bouton "Options" où vous pouvez changer la vitesse de jeu, le niveau de difficulté, un kit de personnage (voir la partie 13 – PERSONNALISATION ET SAUVEGARDE) et la devise utilisée.

Une fois toutes vos sélections effectuées, cliquez sur <OK> pour démarrer la partie.

## **Détail du score**

### **Scénario "libre"**

Le score est la somme de plusieurs éléments.

Le score en scénario "libre" ("Le Monde en 2011" par exemple) se compose pour une grande partie du "bonus de popularité cumulée", c'est-à-dire de la somme des popularités quotidiennes quand elles sont supérieures à 50%.

L'autre partie importante du score est un calcul sur le nombre de pays alignés avec le pays du joueur : plus le joueur s'accorde avec les autres nations du monde et plus son score s'élèvera. Les autres composantes du score sont les bonus pour le nombre de lois passées au Parlement, les bonus par année de pouvoir et les bonus divers acquis en cours de partie.

### **Score avec objectif**

En mode mission, c'est-à-dire avec un temps imparti, le score est fixe, c'est celui affiché dans la fiche détaillée de la mission. À chaque fois que vous réalisez une même mission avec un pays différent, vous obtenez à nouveau le bonus de la mission. Par contre si vous refaites une mission déjà remportée avec le même pays, vous n'obtiendrez pas de points supplémentaires.

## **LE MODE "TUTORIEL"**

## **Présentation**

Ce mode permet de découvrir rapidement le jeu dans sa globalité en vous initiant aux principaux mécanismes.

Dans ce mode, vous êtes accompagné d'un professeur de géopolitique qui apparaît dans différentes vidéos tout au long de votre enseignement. Le professeur vous fixe des objectifs à atteindre.

Ces objectifs sont découpés en étapes : pour chacune d'elles, vous êtes guidé par des messages textuels qui défilent dans un bandeau en bas de l'écran, et par une flèche jaune clignotante, vous indiquant la zone à cliquer.

A tout moment, vous pouvez relancer la vidéo en cliquant simplement dessus.

## Éléments spécifiques de l'interface

- 1 - Le Professeur
- 2 - Flèche d'aide
- 3 - Bandeau d'aide



# RULERS OF NATIONS

## LE MODE "QUIZ"

### GEO-POLITICAL SIMULATOR 2

## Présentation

Le Quiz vous propose de répondre à plusieurs séries de questions.

Vous avez le choix entre trois modes de jeu.

- **Partie rapide** : sélectionnez le quiz que vous souhaitez et jouez !
- **Challenge** : choisissez un type de défi parmi "sans-faute" (répondre à un maximum de questions sans jamais se tromper) ou "time attack" (avoir un maximum de bonnes réponses en un temps imparti).
- **Partie personnalisée** : choisissez un à trois thèmes parmi ceux proposés, réglez le nombre de questions et le niveau de difficulté.

La partie gauche de l'écran vous affiche les informations relatives à chaque

quiz :

- le niveau requis ; votre niveau de joueur, affiché en haut à droite, doit être supérieur ou égal au niveau du quiz pour pouvoir y jouer.
- les thèmes abordés
- le nombre de questions

- la durée (le temps en secondes dont vous disposez pour jouer au quiz). Cette durée peut être illimitée.
- les bonus : nombre de points que peut vous rapporter le quiz, et qui viendra s'ajouter à votre score total de joueur. Vous ne pouvez pas cumuler ces points en faisant le même quiz plusieurs fois, mais vous pouvez améliorer le score du quiz pour essayer d'obtenir le nombre de points maximum.
- votre score acquis pour ce quiz

Pour lancer le quiz, cliquez sur <OK>.

## Interface

L'interface spécifique du Quiz comporte plusieurs éléments :



- 1) le thème et le niveau de difficulté que vous avez sélectionnés
- 2) la question, avec au dessus son numéro et le nombre de questions au total
- 3) les réponses proposées
- 4) le chronomètre, qui fait office de compte à rebours, et qui limite le temps de réponse d'une question ou d'un Quiz entier
- 5) le score du Quiz ou nombre de points "bonus» remportés

## Déroulement

La première question s'affiche avec quatre propositions. Sélectionnez une réponse puis validez votre choix en cliquant sur le bouton <Suivant>, ce qui stoppera le chronomètre.

Pour certaines questions, les quatre propositions sont remplacées par une carte. Vous devez alors sélectionner un élément de la carte (pays, région ou ville suivant la question) puis valider votre choix en cliquant sur <Suivant>.

Vous pouvez vous déplacer sur la carte en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé ou avec les touches directionnelles du clavier. Vous pouvez zoomer sur la carte en utilisant la molette de la souris.

Attention, certaines questions comportent plusieurs réponses possibles. Sélectionnez alors plusieurs réponses avant de valider votre choix.

Une fois votre sélection confirmée, la ou les bonnes réponses apparaissent automatiquement - vous devez alors cliquer sur <Suivant> pour passer à la prochaine question.

Si vous n'avez pas eu le temps de répondre, la bonne réponse apparaît automatiquement. A vous de passer à la question suivante.

A la fin du quiz, vous pouvez voir le nombre de bonnes réponses que vous avez données, ainsi que le score que vous avez acquis. Pour quitter le quiz à tout moment, cliquez sur le bouton rouge en haut à droite.

## DESCRIPTION DE L'INTERFACE DU JEU

### **Description générale**

La carte du monde occupe tout l'espace.

En bas à droite se trouve la mini-carte sur laquelle vous pouvez cliquer pour vous déplacer rapidement au point sélectionné. Y sont également affichées la date et l'heure du jeu.

En bas, les boutons permettent d'accéder aux différents ministères. Le dernier bouton est consacré aux personnages et groupes du jeu.

Dans la partie gauche, vont venir s'empiler les photos des personnages qui veulent vous dire quelque chose ou ont un rendez-vous avec vous.

Dans la partie droite se situe le "téléscripteur" où apparaissent successivement les événements importants du monde (conflits, contrats, rendez-vous de chefs d'État, traité de paix, troubles nationaux, catastrophes) ainsi que les journaux.

En dessous du "téléscripteur", une notification peut apparaître vous informant qu'une partie en ligne (pour les modes "Compétition mondiale" et Quiz) vient d'être créée. Vous verrez le pseudo du créateur et le nombre de parties actuellement en cours.



- 1: mini-carte
- 2: icônes du temps
- 3: zone smileys
- 4: popularité
- 5: accès au bureau
- 6: accès à la fiche du pays sélectionné
- 7: requêtes de personnages
- 8: téléscripneur
- 9: boutons des ministères
- 10: bouton des personnages et groupes
- 11: zone de notification

### Spécificité du mode Simulation mondiale

En haut à droite de l'écran, vous trouverez votre cote de popularité, votre photo permettant d'accéder à votre bureau, le drapeau d'un pays ou d'une région s'ils ont été sélectionnés sur la carte.

### Spécificité du mode Compétition mondiale

Dans ce mode, le haut de l'écran est réservé à l'affichage du classement des seize leaders. Vous pouvez accéder à la fiche informative d'un leader en cliquant dessus, et au détail de son score en cliquant sur son classement (#1, #2 etc) et à la fiche d'information de son pays en cliquant sur le drapeau.

## **La carte**

### **Déplacement sur la carte 3D**

La partie commence avec la carte du monde centrée sur le pays que vous avez sélectionné.

Vous pouvez vous déplacer sur la carte en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé et en déplaçant la souris, ou en appuyant sur les touches directionnelles du clavier.

Pour effectuer un zoom, utilisez la molette de la souris ou les touches Page suivante et Page précédente. Vous noterez que plus le zoom est important et plus la carte est détaillée. En fonction de l'importance des sites à afficher, les villes et autres bâtiments apparaissent au bout d'un certain niveau de zoom en 3D.

En cliquant sur la molette de la souris, le zoom de la carte se positionne au premier niveau des icônes 2D. Cet affichage est particulièrement intéressant pour les affrontements armés, car il permet de visualiser la totalité des unités militaires sur la carte (même les unités isolées) et de les sélectionner facilement car elles sont représentées en icônes 2D.

A noter que vous pouvez recentrer l'affichage de la carte sur votre pays en cliquant sur la petite cible affichée dans le coin de votre photo.

### **Les sites affichés sur la carte**

Vous pouvez atteindre n'importe quel point du monde en un simple clic de souris. Cette option est très pratique pour vous projeter instantanément d'un bout à l'autre de la planète. Une cible sur le planisphère indique l'endroit où vous vous trouvez sur la carte 3D.

Vous pouvez également zoomer sur la mini-carte à l'aide de la molette, et vous y déplacer en maintenant le clic droit de la souris, comme vous le feriez sur la carte 3D.

En cliquant sur le bouton "+", vous agrandissez la mini-carte (et ouvrez l'interface de gestion avancée, voir plus bas). La mini-carte déployée permet d'avoir une vue d'ensemble des troupes et de leurs déplacements et de l'évolution du champ de bataille.

### **Les sites affichés sur la carte**

Il existe plusieurs types de sites :

- les villes
- les bases militaires : terrestre, navale, aérienne, de communication, de lancement spatial
- les sites énergétiques : centrales nucléaires, puits de pétrole, stations off-shore, gisements de gaz, parcs éoliens, centrales solaires
- les sites naturels : monts et volcans

- les sites historiques et culturels
- les sites spécifiques (Pentagone, Vatican...)

À chaque élément de la carte est associée une icône spécifique. En cliquant dessus, une fenêtre d'information apparaît. Pour les villes, les bases et les sites énergétiques, vous pouvez accéder à un petit menu.

### **Sélection de pays/régions et fiche d'information**

La couleur du contour du pays sur lequel passe votre curseur vous indique le niveau des relations que vous entretenez avec ce pays : verte si elles sont bonnes, rouge si elles sont mauvaises.

En mode "Simulation mondiale", si vous cliquez une fois sur un pays, vous verrez apparaître en haut à droite de l'écran son drapeau : un clic sur celui-ci permet d'afficher une fenêtre de comparaison entre votre pays et ce pays sélectionné.

Dans cette fenêtre, vous trouvez :

- la photo du chef de l'État du pays sélectionné : en cliquant dessus, vous ouvrez sa fiche et pouvez prendre rendez-vous avec lui
- dans certains cas, une icône <note de musique>, permettant de jouer l'hymne du pays
- une liste d'informations politiques, économiques et militaires
- quatre barrettes de comparaison, avec notamment l'Indice de Développement Humain (ou IDH)

Cet indice IDH est calculé chaque année par le Programme des Nations Unies pour le Développement (PNUD) à partir de trois éléments : l'espérance de vie à la naissance, le niveau d'instruction (calculé à partir du niveau d'alphabétisation et du taux de scolarisation) et le revenu représenté par le PIB par habitant. L'IDH est toujours une valeur fixée entre 0 et 1. Plus il est proche de 1, meilleur il est.

Si vous cliquez une deuxième fois sur ce même pays ou si vous cliquez sur une de vos régions, c'est maintenant le drapeau de la région qui apparaît en haut à droite. En cliquant sur celui-ci, vous verrez une fenêtre d'informations sur la région sélectionnée.

En mode "Compétition mondiale", utilisez l'interface de gestion avancée pour obtenir des informations sur le pays ou la région sélectionnée.

La petite cible visible sur les drapeaux permet de recentrer la carte sur le pays ou la région concernés.

### **Menu clic droit**

En cliquant sur la carte avec le bouton droit de la souris, vous ferez apparaître des menus contextuels en fonction de l'endroit sélectionné.

Ce menu *clic droit* reprend les mêmes éléments de gestion que ceux qui se trouvent dans l'interface de gestion avancée (voir plus bas la partie "L'interface de gestion avancée").

Exemples : si vous sélectionnez un pays, le clic droit vous permettra entre autres de prendre rendez-vous avec son chef d'État ; si vous sélectionnez une des régions de votre pays, vous pourrez y entreprendre certaines constructions ; si vous sélectionnez une de vos villes, vous pourrez y créer un festival.

## Menu d'affichage de carte

Quel que soit l'endroit sélectionné, le menu clic-droit propose toujours un sous-menu d'affichage avec différents types de carte :

- la carte wargame : elle affiche les positions de toutes vos unités militaires (unités mobiles, bases militaires, villes qui ont des armées), ainsi que celles du pays sélectionné en haut à droite de l'écran, quel que soit le niveau de zoom. Sur chacune des unités, sont indiqués le drapeau d'appartenance de l'unité et une jauge représentant sa puissance. À noter que les jauges de puissance des bases militaires étrangères n'apparaissent que si vous les combattez. Cette carte est également accessible avec **la touche de fonction F9**.
- les cartes d'alignements stratégique et économique : ces deux modes affichent les alignements (l'état de vos relations) militaire et économique que vous avez avec les autres pays du monde. Le code couleur utilisé est détaillé dans la légende qui s'affiche en bas de la carte. Votre propre couleur est le bleu.
- des cartes comparatives : elles vous permettent de comparer l'ensemble des pays selon un critère sélectionné dans des listes de thèmes. La légende s'affiche toujours en bas de la carte avec les valeurs chiffrées correspondantes au code couleur. Votre nom de pays est encadré en rouge dans le classement des pays. Le bouton mini globe vous permet de visualiser la planète comme un véritable globe et non plus en mode planisphère. Cette carte est également accessible avec **la touche F11**.
- la carte météorologique : elle affiche les températures et les précipitations en temps réel pour tous les pays du monde. Dans ce mode, les icônes des sites disparaissent.
- la carte plein-écran, affichant la totalité de la planisphère. Cette carte est également accessible avec **la touche F10**.

À noter que pour revenir à l'affichage de départ, vous devez resélectionner le type de carte déjà affiché ou plus simplement appuyer sur **la touche F12**.

Vous disposez également d'icônes situées en bas de la mini-carte qui vous permettront de passer d'une carte à l'autre.

## L'interface de gestion avancée

Sur la mini-carte, vous disposez d'un bouton "+" situé en haut à droite. En cliquant dessus, vous ouvrez l'interface de gestion avancée et vous déployez la mini-carte, ce qui est très pratique lors des phases de wargame.

Elle vous propose deux modes :

- le mode *Management*, qui vous permet d'afficher des informations sur le pays ou la région sélectionnés et d'y effectuer des actions contextuelles



- le mode *Militaire* (activé en passant en affichage "wargame"), qui affiche les troupes du pays ou des régions sélectionnés et vous permet de leur donner des ordres



L'interface de gestion avancée comprend plusieurs cadres. Le premier cadre vous indique ce que vous avez sélectionné, le second cadre affiche ce que contient votre sélection (données économiques ou troupes militaires) et le troisième cadre regroupe les différentes actions que vous pouvez effectuer sur cette sélection.

En mode militaire, les troupes de votre sélection sont toutes sélectionnées par défaut : cela correspond au halo orange autour de leurs icônes dans le second cadre. Si vous cliquez ensuite sur l'action "déplacer", elles se déplaceront toutes vers l'endroit sélectionné. Vous pouvez néanmoins désélectionner des troupes en cliquant dessus, ces troupes n'auront alors plus leur halo orange.

Vous disposez également en mode militaire de deux affichages : l'un "par groupe" et l'autre "par type". Pour passer de l'un à l'autre, utilisez le bouton situé à gauche du second cadre. L'affichage "par type" regroupe les unités d'un même type et d'un même niveau (ex. tous les tanks de niveau 3). L'affichage "par groupe" affiche les unités telles qu'elles sont regroupées sur la carte (ex. un groupe de tank à Paris et un groupe de tank à Marseille).

Voir plus bas « la gestion des armées » pour le détail de la gestion des opérations militaires.

## **Les icônes du temps**

Au dessus de la mini-carte sont indiqués le jour, le mois et l'année courants. A côté, les heures s'écoulent selon la vitesse du jeu sélectionnée. Vous pouvez stopper le jeu, le relancer, l'accélérer ou effectuer des sauts dans le temps en cliquant sur les différentes icônes pause, lecture, avance rapide, passage d'une journée, d'une semaine ou d'un mois.

En mode compétition mondiale, seul le serveur peut utiliser, et donc imposer aux autres joueurs, ces icônes de temps.

Les passages à une semaine et à un mois demandent des calculs conséquents du programme pour simuler les évolutions de toutes les variables de tous les pays du monde, et sont donc plus ou moins rapides suivant la puissance de votre ordinateur.

À noter que **la barre d'espace** permet également d'activer et de désactiver le mode Pause.

## **Votre popularité**

### **Smiley**

Au fil du temps, vous constaterez les effets de vos actions : vous pourrez notamment voir comment vos concitoyens jugent votre politique par le biais des smileys qui défileront dans la zone située au centre du haut de l'écran.

Quotidiennement, ils indiquent le contentement ou le mécontentement en temps réel du peuple sur de nombreux thèmes tels que la sécurité, la santé, l'éducation etc.

Une variation de popularité de 0 % peut s'accompagner de smileys, car plusieurs effets cumulés positifs et négatifs peuvent s'annuler au final.

### **Cote de popularité**

Votre popularité est le maître étalon de votre réussite dans le jeu. Elle est affichée en grand à côté des smileys. Si vous cliquez dessus, vous ouvrez la fenêtre d'évaluation de votre programme politique.

Ce nombre est le plus important du jeu puisqu'il est un indicateur en temps réel de l'appréciation de votre peuple et des personnalités du pays. Si vous vous rapprochez trop de 0 %, vous avez de fortes chances de perdre la partie...

## Votre bureau

Pour accéder au bureau, cliquez sur votre photo.

Sur la fenêtre d'accueil de votre bureau, apparaissent vos principales informations, la courbe de votre popularité et un historique des smileys.

En utilisant les icônes situées en bas de la fenêtre, vous pouvez accéder dans l'ordre des icônes de gauche à droite aux panneaux suivants : retour à votre bureau d'accueil, le détail de votre score, agenda, menu des journaux, graphiques des budgets de vos ministères et de comparaison entre pays, options sonores du jeu, sauvegardes de partie, et sortie du jeu.

Toutes ces icônes disposent de raccourcis-claviers, qui sont, dans l'ordre d'affichage des icônes de gauche à droite, **les touches de fonction F1 à F8**.



## L'agenda

En tant que chef d'État, vous serez amené(e) à prendre de nombreux rendez-vous avec les différentes personnalités du pays, faire des visites, assister à divers événements, etc. Pour cela, votre agenda va s'avérer extrêmement utile.

Plusieurs zones de l'agenda peuvent être sélectionnées : le signet à la date du jour en haut à gauche permet de revenir à la semaine courante, les flèches du bas de tourner les pages, les lettres en bas à droite d'accéder aux différents mois de l'année et la croix en haut à droite de ressortir de l'agenda. La case "notes" est réservée à vos mémos personnels.

Pour fixer un rendez-vous, cliquez dans une demie journée libre : la fenêtre de sélection des personnages va s'ouvrir avec une liste de catégorie. Choisissez la catégorie puis le personnage que vous souhaitez rencontrer.

D'une manière générale, un rendez-vous dure une demi-journée, mais certaines personnes (chefs d'État étrangers) ou événements particuliers nécessitent plus de temps.

Vous pouvez également fixer un rendez-vous à un personnage depuis sa fiche personnelle : cliquez alors sur l'icône agenda affichée en bas.

Pour déplacer ou annuler un rendez-vous, il suffit de cliquer sur le rendez-vous de votre choix et de déplacer la date ou de l'annuler via les boutons de la fenêtre d'interaction avec l'agenda.

Quand le rendez-vous a lieu, le personnage apparaît à gauche de l'écran principal : cliquez dessus et la fenêtre contextuelle du rendez-vous s'ouvrira.

**A noter** : lorsqu'un rendez-vous a lieu entre deux joueurs humains (lors d'une partie multijoueur en mode Compétition mondiale), une zone de discussion privée apparaîtra dans la fenêtre de rendez-vous.

## **Le menu des journaux**

Ce menu vous donne accès aux archives des journaux de toute la partie. Ils sont classés par ordre chronologique.

## **Graphiques**

Deux panneaux sont accessibles :

- un panneau des indicateurs de tous les budgets des ministères. En un coup d'œil, vous visualisez ainsi les grandes orientations de votre politique budgétaire. En haut, sont affichées les évolutions des dépenses et des recettes de l'État.
- un panneau de graphique de comparaison, qui permet de comparer l'évolution de certaines grandes valeurs de votre pays avec celles d'un autre pays.

## **Options sonores**

Vous pouvez y régler les différents niveaux audios : les bruitages sonores, la musique, les voix et le volume général du jeu.

## **Sauvegarde**

La sauvegarde peut prendre quelque temps en fonction de la puissance de votre ordinateur car elle nécessite un temps de compression important. Cette compression est indispensable pour limiter le fichier de sauvegarde sur votre disque.

## **Quitter la partie**

Cliquez sur votre photo pour accéder à votre bureau, puis sélectionnez le bouton Sortie en bas à droite de la fenêtre. Vous pouvez sortir également à tout moment en appuyant sur ESC.

Notez qu'à ce moment, on vous proposera d'envoyer votre score sur Internet (voir plus bas la partie "Envoyer ses scores sur Internet").

## VOS ACTIONS DANS LES MINISTÈRES

Les sept boutons du bas de l'écran permettent d'accéder aux différents ministères. Le huitième bouton concerne tous les groupes et personnages du jeu.

En passant le curseur sur ces boutons (ou en cliquant dessus), des sous-menus apparaissent : vous pouvez alors sélectionner le thème qui vous intéresse.

De gauche à droite, les sept boutons représentent les thèmes suivants : budget et finances de l'État, économie nationale (incluant l'énergie et l'environnement), armée et police, sujets sociaux (avec le travail, la famille, la santé, le logement, le transport), éducation et culture (incluant également la recherche, les médias et le sport), tout ce qui a trait à la politique nationale (comprenant les gestions des élections et de votre équipe ministérielle), la politique étrangère (avec notamment toutes les organisations internationales dont l'ONU).



### Les informations d'un ministère en partie gauche

La partie gauche d'une fiche ministère est une zone d'information, réservée à l'affichage de données et de statistiques en rapport avec le ministère.

Cette partie comprend en général :

- le chiffre du budget de ce ministère estimé pour l'année civil en cours et celui constaté pour l'année précédente
- le camembert du budget de l'État avec la mise en évidence du budget du ministère concerné
- la photo du ministre compétent
- un graphique représentatif du thème traité. Si vous cliquez sur la petite flèche, alors une liste de valeurs statistiques apparaît avec des valeurs pour l'année courante et l'année de démarrage du jeu. Si une valeur a une petite icône Diagramme en début de ligne, vous pouvez cliquer sur cette icône et ouvrir une fenêtre de graphiques temporel et de comparaison entre pays.
- les autres personnalités du jeu liées à ce domaine. En cliquant sur leur image, vous accédez à leur fiche et vous pouvez ainsi prendre rendez-vous avec eux en cliquant sur l'icône Agenda.
- 

## **Les indicateurs de budget en partie haute**

Les deux indicateurs représentent le budget du ministère et le budget de l'État. Au début du jeu, les aiguilles sont au centre, puis elles s'orientent vers la zone rouge ou verte en fonction de vos dépenses ou économies. En dessous sont indiqués le montant du budget du ministère et le déficit (ou excédent) budgétaire de l'État.

En cliquant sur ces indicateurs, vous accédez au panneau des indicateurs de tous les budgets des ministères, le même panneau que celui accessible depuis votre bureau.

### **IMPORTANT**

Il faut distinguer prévision de budget annuel et prévision de budget à un an :

- l'indicateur du budget en haut correspond au budget estimé pour les douze prochains mois. Quand vous modifiez des valeurs du budget, les indicateurs vont se repositionner en fonction, ils représentent alors des prévisionnels. Cela permet de bien peser les conséquences budgétaires de vos actions, quelle que soit la période de l'année.
- le budget affiché dans la partie gauche est son estimation pour l'année en cours, soit jusqu'au 31 décembre.

Vous trouvez le même affichage annuel au ministère des Finances, qui liste les totaux des dépenses et des recettes pour l'année complète en cours.

## **La gestion d'un ministère en partie droite**

La partie droite de la fenêtre comprend les différentes actions que vous pouvez mener dans ce ministère. Elles sont réparties en plusieurs onglets.

Voici les types d'onglet que vous allez retrouver.

## **Budget**

Dans cet onglet, vous pouvez gérer les effectifs et les salaires des fonctionnaires si le ministère en emploi de manière conséquente (police, santé, éducation, armée), et définir la répartition du budget du ministère suivant différents thèmes.

Dès qu'une valeur est modifiée, l'économie ou le coût engendré par cette modification apparaît en bas de la fenêtre. Pour valider les sélections, il faut cliquer sur le bouton <Confirmer>.

Pour chaque thème, vous pouvez positionner plusieurs "étoiles" de budget. Chaque étoile a un coût financier et humain, ce qui fait que chaque étoile mise ou enlevée aura une conséquence directe dans le jeu, que ce soit dans votre budget (économie ou dépense), au niveau de l'emploi (embauche ou licenciement) ou au niveau de l'opinion publique (popularité).

## **Saisie d'une valeur**

Pour changer une valeur dans une zone de saisie, plusieurs possibilités s'offrent à vous : vous pouvez cliquer sur les boutons "+" et "-" ; vous pouvez positionner le curseur de la souris sur la zone et utiliser la molette pour faire monter ou descendre la valeur ; vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris dans la zone de saisie à l'endroit où vous désirez fixer votre nouvelle valeur, avec comme repère le trait affiché sous la zone de saisie qui représente le niveau de la valeur courante ; enfin vous pouvez également cliquer avec le bouton gauche dans la zone de saisie et entrer la valeur directement au clavier.

## **Construction**

Dans cet onglet, vous pouvez édifier différents bâtiments. Pour cela, cliquez sur l'un d'eux, puis sélectionnez dans la fenêtre qui s'ouvre le nombre à construire et la région concernée. Le coût et la durée de la construction s'affichent en conséquence.

Après avoir confirmé, vous constaterez que le nombre situé dans la colonne "objectif" a changé. À partir de ce moment-là, le nombre situé dans la colonne "actuel" évoluera selon la durée de la construction jusqu'à atteindre le nombre fixé comme objectif.

Il existe également des bâtiments à placer directement sur la carte. D'ailleurs, le rendement de certains d'entre eux dépendra de leur position...

Ces bâtiments apparaissent d'abord comme étant "en construction". Vous pouvez consulter le nombre de jour restants en cliquant dessus, et également interrompre la construction (vous ne dépenserez plus d'argent pour cette construction, mais l'argent déjà dépensé ne sera pas remboursé).

Si ces bâtiments sont bombardés, ils peuvent être endommagés : pour les reconstruire, cliquez dessus et sélectionnez "Reconstruire".

## Législation

Les actions de cet onglet sont des projets de loi, qui doivent être votés par le parlement pour être appliqués.

Lorsque vous en sélectionnez un, une fenêtre s'ouvre avec une valeur à fixer ou une proposition à confirmer. Une fois confirmée, votre proposition va être soumise au Parlement. Si vous recliquez sur la ligne du projet de loi, désormais avec une icône Hémicycle, une nouvelle fenêtre d'information s'ouvre avec la date du vote et l'estimation des votes pour chacun des partis présents dans l'hémicycle. Vous visualisez les chances de passage de votre projet de loi. Même si ce n'est pas très bien vu, vous avez toujours la possibilité de l'annuler.

## Le huitième bouton : personnages et groupes

En cliquant sur le huitième bouton, un sous-menu apparaît avec différents types de groupes (syndicats, associations...) et un dernier bouton Personnalités.

### Les groupes

Les fenêtres des groupes affichent à gauche les symboles de tous les groupes existants dans le pays par rapport au thème sélectionné, et à droite les actions à réaliser.

Certaines actions nécessitent de sélectionner l'action (exemple : interdire un syndicat) puis de sélectionner à gauche le groupe concerné.

### Le bouton Personnalités

Ce bouton ouvre le panneau de Catégories de personnages, permettant d'accéder à toutes les fiches des personnages du jeu.



Chaque personnage dispose d'un certain nombre de variables propres qui déterminent sa psychologie et ses comportements. Citons notamment l'âge, la tendance politique, le charisme, le réseau d'influence et le niveau de protection. Ces caractéristiques peuvent être éventuellement découvertes en lançant des enquêtes par vos services secrets.

Ces caractéristiques sont tirées au sort au début de la partie. En mode "personnages fixes", elles ne changent pas d'une partie à l'autre et en mode "personnages aléatoires", elles sont recalculées à chaque nouvelle partie.

## **Les fiches de personnages**

Outre le logo de son groupe et son drapeau, différents symboles peuvent apparaître sur la fiche d'un personnage : un hémicycle si c'est un membre du parlement, une médaille si vous lui en avez donné une, un lit d'hôpital s'il est malade, une grille s'il est en prison, un coeur si c'est votre amant ou votre maîtresse, une urne s'il est candidat aux élections, un magnétophone si vous avez lancé une enquête sur lui, un dossier si vous disposez de renseignements des services secrets le concernant.

# **LES RÉACTIONS À VOS ACTIONS**

## **Les requêtes à gauche**

La gauche de l'écran est réservée aux requêtes des personnages importants nationaux et internationaux, qui souhaitent vous faire part de leurs observations et de leurs conseils ou qui ont un rendez-vous avec vous.

Au fur et à mesure, plusieurs requêtes peuvent s'empiler s'il y a plusieurs personnes en attente.

### **Requête classique**

Il existe des requêtes de type "mémo" qui correspondent à des messages écrits laissés par votre interlocuteur, et des requêtes "directes" où votre interlocuteur vient s'adresser directement à vous.

Chaque requête apparaissant en bas à gauche est construite de la même manière et comprend :

- la photo de votre interlocuteur (ou son visage)
- le drapeau de son pays
- le logo de son groupe ou de son organisation, s'il en a un

- les informations de la requête à droite de la photo : le nom du personnage, sa fonction, la date de la requête et son titre.

Hormis les requêtes fondamentales, les requêtes peuvent être détruites sans être ouvertes en cliquant sur leur croix. Les requêtes ont une durée de vie limitée ; si vous ne les lisez pas, elles disparaissent au bout de quelques jours.

En cliquant sur la photo du personnage, la fenêtre de la requête s'ouvre.

Certaines requêtes sont des questions posées par votre interlocuteur, vous devez y répondre en cliquant sur <Accepter> ou <Refuser>.

Si vous cliquez sur la croix en haut à droite de la fenêtre, celle-ci n'est pas supprimée mais retourne dans la liste de gauche. Pour qu'une requête disparaisse définitivement, cliquez sur le bouton <Ok> (ou <Accepter> ou <Refuser>).

Dans le cas d'une requête "directe", vous verrez les sous-titres correspondant à ce que vous dit votre interlocuteur. Vous pouvez les masquer ou les réafficher en cliquant sur la flèche située en haut à droite des sous-titres. Vous avez la possibilité de revenir en arrière dans les sous-titre en cliquant sur les flèches haut/bas à droite des sous-titres. Enfin, vous pouvez relancer le message de votre interlocuteur en appuyant sur le bouton "Play" situé à droite de son visage.

## **Rendez-vous**

Tous les rendez-vous que vous avez pris sont répertoriés dans votre agenda. La requête de rendez-vous est repérable car elle comprend une icône agenda dans le coin de la photo.

Lorsque vous ouvrez un rendez-vous, votre interlocuteur apparaît avec une boîte de dialogue.

Vous pouvez fermer un rendez-vous en cours avec la croix en haut à droite : cela ne termine pas le rendez-vous, vous pourrez y revenir en cliquant à nouveau sur la requête. Pour clôturer un rendez-vous, cliquez sur le bouton "finir le rendez-vous".

Suivant le personnage sélectionné, les propositions de la boîte de dialogue varient. Vous pouvez par exemple négocier avec un syndicat, proposer un poste de ministre à une personnalité connue, inciter un parlementaire à voter un texte de loi, proposer des contrats stratégiques à un chef d'État, etc etc. Les rendez-vous sont un complément indispensable à votre politique.

## **Sommets d'organisations internationales**

Pour ces requêtes, aucune photo de personnage n'apparaît dans le cadre, c'est le symbole de l'organisation (ONU, Union Européenne, G8, G20...) qui est affiché. En cliquant dessus, vous ouvrez une fenêtre spécifique aux sommets.

## **Panneau des requêtes en attente**

Quand le nombre de requêtes est trop important pour qu'elles soient toutes affichées à gauche de l'écran, une petite icône apparaît, vous permettant d'accéder à un panneau listant toutes les requêtes en attente.

Dans ce panneau, vous pouvez voir pour chacune des requêtes : l'interlocuteur concerné, le titre de sa demande et la date de réception. Vous pouvez les afficher en cliquant simplement dessus ou les supprimer en cliquant sur la croix rouge de la première colonne. Vous pouvez également les trier par colonne en cliquant sur les titres des colonnes.

## **Le téléscripteur**

Dans la partie droite se situe le "téléscripteur" où apparaissent successivement les événements importants du monde, soit

- les troubles nationaux : manifestations, grèves, sit-in, affrontements
- les conflits entre pays
- les catastrophes : séismes, inondations, famines, etc.
- les actions terroristes : attentats, prises d'otages
- les contrats internationaux
- les rendez-vous de chefs d'État
- les traités de paix

En cliquant dessus, vous ouvrez une fenêtre descriptive qui vous propose parfois certaines actions à mener, comme par exemple "négocier avec un syndicat qui a déclenché une grève", ou "soutenir militairement un pays en guerre".

En cliquant sur le symbole Globe de la fenêtre, la carte se positionne sur le lieu de l'événement.

## **Le journal**

Les informations du journal sont essentielles pour se rendre compte de la manière dont tourne le monde autour de vous et de comment réagissent les gens à votre politique, c'est un outil important qui peut vous guider dans votre action.

Le journal est un hebdomadaire qui paraît tous les lundis. Lors de sa parution, il apparaît sur la droite de votre écran dans le téléscripteur. Pour le lire, il suffit de cliquer dessus. Le jeu se met alors en pause et vous avez tout le temps de le consulter.

Pour tourner les pages du journal, cliquez sur les flèches en bas à droite et à gauche. Vous pouvez accéder directement aux nouvelles nationales et internationales en cliquant sur ces titres en bas de page. Pour agrandir un article, cliquez dessus, et recliquez pour revenir au format initial. Si vous cliquez sur la date ou le numéro du journal, vous ouvrez le menu des journaux et pouvez ainsi consulter des anciens numéros. Ce menu est aussi accessible depuis votre bureau. Toute photo de personnage présente dans le journal peut être sélectionnée et ouvre alors la fiche de ce personnage.

Pour fermer le journal, cliquez sur une des croix situées aux coins du journal.

## **Les icônes contextuelles sur la carte**

Plusieurs types d'icônes peuvent apparaître sur la carte.

Les icônes "Troubles nationaux" concernent toujours une ville et s'affichent à côté d'elle. S'il y a plusieurs troubles dans une même ville, l'icône change de symbole à chaque fois. En cliquant dessus, la totalité des symboles se déploie : cliquez alors sur celui que vous désirez ouvrir.

Les icônes "Catastrophe" indiquent le lieu d'une catastrophe : en cliquant dessus, vous ouvrez une fiche descriptive ainsi que des boutons d'actions vous permettant d'envoyer de l'argent.

Les icônes "Conflit" montrent une tension entre deux pays, allant de la simple menace aux frontières à la guerre totale. En cliquant dessus, vous pourrez prendre position vis-à-vis de ce conflit. Parfois, il s'agit d'un conflit secondaire, conséquence d'un conflit principal : dans ce cas, on vous proposera de prendre position vis-à-vis du conflit principal.

Les icônes "Terrorisme" indiquent qu'un groupe terroriste sévit dans la région. Vous pouvez cliquer dessus pour avoir plus d'information.

## **Téléphone**

Vous pouvez parfois recevoir un coup de téléphone de votre chef de cabinet, qui vous fait part d'événements la plupart du temps très graves, et qui vous seront souvent fatals.

# **LA GESTION DES ARMÉES**

---

Pour commencer, vous trouverez dans la fenêtre "opérations militaires" du menu Armées toute une série d'actions qui permettent de mener des opérations sans les gérer directement sur le terrain. Vous pouvez ainsi décider d'attaquer un pays et laisser votre chef des armées s'occuper seul des manœuvres militaires à mener. Dans cette situation, malgré tout, le moindre de vos ordres, un bombardement par exemple, sera traité prioritairement par rapport aux décisions de votre chef des armées.

## Les différents types d'unités

Les unités militaires sont les seuls éléments mobiles de la carte. Au début du jeu, elles sont stationnées dans leur base respective - terrestre, aérienne ou navale - correspondant au type de l'unité.

Voici les différents types d'unités :

- 3 types d'unités terrestres : les jeeps, les tanks et les lance-missiles
- 2 types d'unités aériennes : les chasseurs et les hélicoptères
- 4 types d'unités navales : les porte-avions, les sous-marins nucléaires, les sous-marins conventionnels et les croiseurs.

Chacun de ces types est décliné en 5 niveaux de qualité, représentés sous la forme d'étoile, 5 étoiles étant le niveau de qualité maximum.

## Gérer les troupes sur la carte

En interface de gestion "simple", pour donner un ordre à une unité sur la carte, cliquez dessus. Si elle est dans une base, sélectionnez-la, puis pointez sur le type d'unité souhaité. Le menu des ordres s'ouvre alors. Pour le refermer, vous pouvez appuyer sur la touche ESC ou cliquer sur un endroit vide sur la carte.

En interface de gestion avancée, cliquez sur un pays, une région, ou une base pour faire apparaître les troupes disponibles. Les actions disponibles pour votre sélection apparaissent alors dans la troisième partie de l'interface de gestion avancée.

## Les différents ordres



- **Déplacer** : une fois cet ordre sélectionné, une flèche apparaît avec les indications de distance et l'icône de l'ordre. Sélectionnez alors le lieu de destination souhaité et l'unité se déplacera. La flèche est rouge si le déplacement est impossible (exemple : déplacer un navire sur la terre). Vous pouvez annuler une action en appuyant sur ESC. À noter que les unités terrestres peuvent traverser les mers sur des barges.
- **Attaquer** : même chose que pour le déplacement, une flèche apparaît mais cette fois vous devez sélectionner la cible. Vous ne pouvez pas vous attaquer vous-même, le programme considérera qu'il s'agit d'un simple déplacement. En mode "Attaquer", une unité terrestre s'arrêtera pour combattre un ennemi rencontré sur son chemin. En interface de gestion avancé, vous pouvez sélectionner une région à attaquer : vos troupes tenteront alors de prendre tous les lieux de la région pour la capturer.
- **Stopper** : arrête l'unité sur place.
- **Retour à la base** : l'unité revient à sa base d'origine.
- **Affecter** : change la base d'origine de l'unité. L'unité se dirige ensuite vers cette base en cargo, elle est alors intouchable et peut traverser tous les territoires mais vous ne pouvez plus lui donner d'ordre avant qu'elle n'arrive à destination.
- **Lancer un missile** : vous devez d'abord sélectionner le type de missile : missile conventionnel, missile chimique ou missile atomique. Ces deux derniers nécessitent des procédures d'autorisation préalables. Les missiles atomiques dépendent de votre technologie (vous pouvez également essayer de les acquérir) et sont comptabilisés, leur nombre étant indiqué en bas dans leur case. Une fois le missile sélectionné, cliquez sur la cible.
- **Bombardement** : même fonctionnement que pour "Lancer un missile" sauf que l'unité continue de bombarder jusqu'à destruction complète de la cible.
- **Diviser un groupe** : avec les boutons "+" et "-" qui entourent le nombre d'unités, vous pouvez sélectionner le nombre exact d'unités qui effectueront l'ordre donné. Vous pouvez aussi utiliser, comme toute zone de saisie, la molette ou le clic droit pour spécifier ce nombre. Quand vous sélectionnez l'ordre, celui-ci sera alors effectif uniquement sur le groupe spécifié, et si c'est un déplacement le groupe se divisera en deux. Par défaut, le nombre d'unités sélectionné est le nombre total d'unités : il n'y a donc pas de division de groupe.
- Pour regrouper deux unités, cliquez sur une unité et déplacez-la sur la deuxième.

## Les ordres communs à plusieurs unités

Pour envoyer des ordres communs à plusieurs unités **mobiles** : sélectionnez un cadre sur la carte en maintenant le bouton droit enfoncé. Quand vous relâchez le bouton, les flèches de déplacement apparaîtront : toutes les unités sur le terrain comprises dans le cadre seront concernées par l'ordre de déplacement-attaque que vous donnerez en sélectionnant l'objectif. Le nombre et les types d'unités concernés sont affichés dans de petits cadres.

Vous pouvez également donner un ordre commun à plusieurs unités mobiles ou stationnées dans leur base. Pour cela, tracez un cadre avec votre souris en maintenant le bouton gauche de la souris et la touche CTRL enfoncés. Le cadre doit englober toutes les unités que vous désirez sélectionner. Relâchez le bouton puis la touche CTRL une fois votre cadre tracé, puis sélectionnez la cible commune de déplacement ou d'attaque.

En interface de gestion avancée, vous pouvez par défaut envoyer des ordres à plusieurs unités, y compris à des unités ne se trouvant pas à proximité en cliquant sur CTRL à chaque fois.

## **Affichage wargame**

La carte en mode Wargame est accessible en cliquant sur l'icône de tank en bas de la mini-carte, ou avec le bouton droit sur la carte et en choisissant Affichage carte ou en appuyant sur le **bouton F9**.

Sur chacune des unités, sont indiqués le drapeau d'appartenance de l'unité et une jauge représentant sa puissance. À noter que les jauges de puissance des bases militaires étrangères n'apparaissent que si vous les combattez ou si elles entrent dans le rayon d'action de l'un de vos satellites (voir plus bas la partie "Satellites et centres de communication").

En cliquant sur la molette de la souris, le zoom de la carte se positionne au premier niveau des icônes 2D, ce qui est particulièrement intéressant pour les affrontements armés, car à ce niveau de zoom, il permet de visualiser la totalité des unités militaires sur la carte.

## **Règles de base des conflits**

Pour prendre une ville, celle-ci ne doit plus avoir de défenseur et une de vos unités doit l'occuper le temps de l'investir.

Pour prendre une région, vous devez occuper la majorité des bâtiments et des villes de cette région.

En mode "Simulation mondiale", si vous prenez la capitale de votre ennemi, le conflit s'arrête et votre ennemi se rend. Un traité de paix vous sera alors envoyé qui vous proposera soit d'annexer le pays, soit de le coloniser, soit enfin de vous retirer et d'organiser des élections libres.

En mode "Compétition mondiale", vous devez prendre toutes les villes d'un pays pour obtenir un traité de paix.

Dans tous les cas, il vous est toujours possible d'envoyer un traité de paix en cours de conflit, en passant par le menu "Diplomatie", onglet "Traité".

## Satellites et centres de communication

D'autres unités vous seront également utiles en temps de guerre.

- Les centres de communication : lorsque vous activez leur radar, ils peuvent détecter les sous-marins étrangers.
- Les satellites, une fois activés, vous permettent de visualiser les unités qui se trouvent dans les bases étrangères. Vous pouvez déplacer librement les satellites sur la carte.

## LA GESTION DE L'ECONOMIE

### Contrats économiques

Vous pouvez proposer un contrat économique soit dans un rendez-vous avec un chef d'État, soit depuis les ministères de l'économie (deuxième bouton). Depuis les ministères, sélectionnez l'un des boutons Agriculture, Industrie, Services ou Énergie suivant le secteur concerné par le contrat. Cliquez ensuite sur l'onglet Contrat qui vous permet de passer de nouveaux contrats, de consulter ou de rompre ceux qui sont en cours.

Quand vous cliquez sur "Nouveau contrat", un contrat vierge s'ouvre : sélectionnez alors à gauche du contrat le pays avec lequel vous voulez traiter, choisissez ensuite le type de la transaction et le produit, puis réglez le prix, le volume et la durée du contrat. En rendez-vous, la réponse à votre proposition sera immédiate, sinon elle prendra plusieurs jours avec éventuellement une contre-proposition. À vous de les accepter ou de renégocier.

Parfois des chefs d'État viennent d'eux-mêmes vous proposer des contrats économiques.

Enfin, sachez que vous pouvez essayer de récupérer un contrat d'un pays vendeur, en proposant au pays acheteur de ce contrat, pour un volume identique, un prix plus avantageux.



## **Améliorer votre économie**

Il existe près d'une centaine de secteurs d'activités économiques répartis en quatre grands domaines : agriculture, industrie, services et énergie.

Vous pouvez aider tel ou tel secteur en le subventionnant – ce qui favorise l'investissement – ou en lui accordant des exonérations de charges – ce qui favorise l'emploi. Subventionner un secteur jusque là non exploité par votre pays l'aidera à démarrer.

Les contrats vont vous permettre de contribuer à l'amélioration de votre PIB national, car il est relativement aisé, si on choisit bien son partenaire économique, de signer des contrats largement avantageux par rapport aux prix du marché. Ces contrats se répercuteront sur les bénéfices des secteurs d'activité concernés et nourriront la croissance. Cela aura, suivant les secteurs, un impact plus ou moins important en termes d'emploi et d'impôts sur les entreprises.

Enfin, vous pouvez également décréter des embargos ou poser des droits de douane, soit pour des raisons politiques, soit pour des raisons économiques vis-à-vis de pays fortement exportateurs. Attention cependant, car votre pays peut faire partie d'une organisation internationale qui vous contraint à respecter certains principes. L'OMC par exemple condamne les embargos entre membres de l'organisation.

## **Contrôler votre économie**

Dans les menus Agriculture, Industrie, Services et Énergie, vous avez accès pour chaque secteur aux "Infos monde" et aux "Infos Agriculture/Industrie/Services/Énergie".

Les "Infos monde" vous montrent, pour le secteur sélectionné, ce que chaque pays produit, consomme, importe, exporte (et à quel prix moyen). Vous pouvez ainsi connaître les pays qui achètent beaucoup à l'étranger, les prix auxquels il faut vendre pour que votre offre soit intéressante etc. Vous pouvez sélectionner l'unité d'affichage (pourcentage ou volume) et classer le tableau en cliquant sur l'entête voulu.

Les "Infos Agriculture/Industrie/Services/Énergie" vous indiquent tous les secteurs du domaine sélectionné pour votre pays : ce qu'ils rapportent en PIB, en impôt sur les sociétés, l'emploi qu'ils génèrent, leur balance commerciale (différence entre les valeurs des exportations et des importations ; une balance commerciale positive signifie que vous exportez plus que vous n'importez), le prix d'achat moyen et le prix de vente moyen. Vous avez également la possibilité de sélectionner un autre pays et de visualiser ces mêmes informations pour ses propres secteurs

## **Énergie : production et ressources**

Vous avez à votre disposition différents types d'énergie : électricité à base d'énergie fossile, énergie solaire, thermique, nucléaire etc. Pour en produire, vous pouvez construire des centrales à partir de l'onglet "construction" du menu "Énergie". Bien sûr, ces centrales doivent pour la plupart être alimentées en ressources. Vous avez également la possibilité d'acheter votre énergie à l'étranger.

Certaines centrales de production ou de récupération doivent être positionnées sur la carte. Leur localisation peut être essentielle pour leur rendement, comme les puits de pétrole et les éoliennes par exemple. Dans ce cas, un indicateur de qualité du terrain apparaît lorsque vous placez votre centrale.

## **Le marché noir**

Accessible depuis le menu "Armée", vous pouvez contacter le marché noir pour vous procurer du matériel militaire à prix fort mais en toute discrétion. Vous pouvez également sélectionner le marché noir lorsque vous créez un nouveau contrat de matériel militaire.

# **RELATIONS INTERNATIONALES**

## **Accords stratégiques**

Vous pouvez proposer un accord stratégique, soit dans un rendez-vous avec un chef d'État, soit depuis le menu Politique internationale.

Pour ce dernier, ouvrez la fenêtre Diplomatie et sélectionnez l'onglet Alliances. La liste de tous les pays s'affiche alors, avec pour chacun le type d'alliance établi et les différents droits octroyés. Pour créer un accord ou en modifier un existant, cliquez alors sur le pays concerné et le document s'ouvrira. Comme pour les contrats économiques, la réponse mettra quelques jours avant d'arriver et dépendra notamment des relations que vous entretenez avec ce pays.

La partie gauche de l'accord reprend les deux pays concernés, la partie droite concerne les détails de l'accord : le type de l'alliance, les droits de passage militaires dans votre pays et dans le pays concerné et le nombre de bases militaires pouvant être implantées. Comme pour un contrat économique, vous pouvez accepter l'accord, le refuser ou le modifier en changeant ses termes.

Parfois des chefs d'État viennent d'eux-mêmes vous proposer des accords.

## **Services secrets**

Les services secrets disposent de moyens extrêmement variés et efficaces.

Jugez plutôt : enquête sur des personnalités et révélation de scandales, cambriolage de parti politique, infiltration de groupes terroristes (pour les combattre ou pour les aider...), assassinat, trucage électoral, gestion de réseaux à l'étranger, Agent N°1...

Concernant la gestion de vos réseaux à l'étranger, vous pouvez spécifier l'objectif du réseau : infiltration de groupes politiques, taupe, sabotage...

Ainsi, vous pouvez espionner un chef d'État et récupérer des scandales le concernant, pour le faire chanter ou les faire valoir à l'ONU.

Il est également possible de faire de l'ingérence dans les affaires nationales d'un autre pays en finançant des partis politiques, des syndicats, des groupes terroristes...

Tout cela est à manier malgré tout avec précaution, car le scandale peut éclater à tout moment si vous n'avez pas les moyens de vos ambitions.

## **Organisations internationales**

Pour accéder aux organisations internationales, déroulez le menu Politique internationale et à partir de là, vous pouvez sélectionner l'ONU ou toute autre organisation, que vous en fassiez partie ou non.

Certaines organisations ont des actions spécifiques, comme l'ONU par exemple, où vous pouvez déclencher le vote d'une résolution à l'encontre d'un pays en apportant des preuves sur son mauvais comportement, preuves fournies par vos services secrets..

## **Alignement entre les nations**

Vous pouvez avoir des alliés économiques et des alliés militaires. Les alliés économiques traiteront avec vous en priorité et négocieront plus facilement les prix des contrats. Les alliés militaires peuvent s'engager à venir vous défendre en cas d'attaque et peuvent aussi vous laisser traverser leur territoire et installer des bases sur leur sol.

Différents moyens sont à votre disposition pour faire varier ces alignements :

- Contrats économiques
- Accords stratégiques
- Dons économiques
- Aide lors d'une catastrophe
- Aide lors d'une guerre

# PERSONNALISATION ET SAUVEGARDE

## Personnalisation du jeu

Pour accéder aux menus de personnalisation, sélectionnez "Options" au menu d'accueil puis "Personnalisation du jeu".

Le premier menu vous propose de créer un nouveau kit ou d'en charger un pour le modifier.

La personnalisation porte sur les personnages et les groupes, une fenêtre vous permet de choisir entre les deux.

### **Kit personnage**

Le menu d'accueil des personnages est celui de la "Sélection de catégories de personnage", que vous retrouvez dans le jeu, et qui répartit tous les personnages du jeu en plusieurs catégories. Une fois la catégorie choisie, vous pouvez sélectionner un personnage précisément : la cellule en haut permet de sélectionner le pays, la barre défilante à droite de sélectionner un personnage.

La modification d'un personnage comprend la modification de son identité et de son visage. Les changements d'identité concernent le nom, le prénom, parfois le sexe et la date de naissance du personnage.

Pour le visage, vous avez la possibilité de le remplacer par une photo de votre choix que vous avez sauvegardée au format .jpg (de préférence, l'image doit faire 256x256 pixels ou 128x128) et copiée préalablement dans le répertoire Mes documents\Rulers of Nations\custom\photo\ sous Windows XP et Documents\Rulers of Nations\custom\photo\ sous Windows Vista et 7.

Pour remplacer le visage par une photo, cliquez sur le bouton <Photo> puis sélectionnez le fichier .jpg de votre choix : la nouvelle photo s'affiche alors dans la fenêtre.

Vous pouvez également directement modifier les paramètres du visage 3D (costume, couleur et type de cheveux, ethnique, accessoires) en appuyant sur les boutons <+> et <->.

Enfin, vous pouvez charger un nouveau modèle de visage 3D que vous aurez préalablement créé en utilisant le logiciel FaceGen Modeller 3.4 Free version (logiciel gratuit). Il vous permet, à partir d'une photo, de créer un fichier .fg que vous pouvez charger en cliquant sur "Face 3D". Les fichiers doivent être placés dans le répertoire custom\face3d.

## Kit groupe

La modification d'un groupe fonctionne sur le même principe que celle d'un personnage, hormis le fait qu'il n'y a pas de menu de catégories.

Le choix du pays se fait en cliquant sur le drapeau à gauche (en tapant la première lettre du pays, vous pouvez y accéder plus rapidement) et le choix du type de groupe en haut à droite. Pour changer le visuel du logo d'un groupe, il doit être sauvegardé au format .jpg et préalablement recopié dans le répertoire Mes documents\Rulers of Nations\custom\photo\ sous Windows XP et Documents\Rulers of Nations\custom\photo\ sous Windows Vista et 7.

## Export et import de fichier CSV

### Définitions

Un kit de personnalisation est un fichier .CUS de données sur tous les personnages et groupes de toutes les nations du jeu et qui est destiné à être chargé avant le lancement d'une partie via le menu "Personnalisation du jeu".

Un fichier CSV est un fichier de données concernant tous les personnages et groupes d'une et une seule nation précise, pouvant être facilement lu et rempli grâce à un logiciel de tableur et destiné à intégrer un kit de personnalisation.

Utiliser un fichier CSV permet de construire des kits de personnalisation facilement et rapidement.

### Comment procéder ?

Dans le menu "Personnalisation du jeu" du menu Options, vous trouverez le bouton "Exporter un modèle de csv" : en cliquant dessus, vous ferez apparaître la liste des pays. Sélectionnez-en un, cliquez sur "ok". Vous devez ensuite donner un nom au fichier CSV qui sera créé.

Vous disposez maintenant d'un fichier CSV dans le dossier "custom" (dans "Mes Documents/Rulers of Nations/Profiles") qui contient la liste des groupes et des personnages de la nation que vous avez sélectionnée. Pour le modifier simplement, sélectionnez-le, faites clic-droit puis "ouvrir avec..." et choisissez Excel ou scalc (Open Office).

Dans le cas de scalc, vous devez spécifier les options d'importation (fenêtre "Option d'import"). Dans celle-ci, cochez la case "Point-virgule" et décochez la case "Virgule". Puis faites "Ok".

### Que contient ce fichier ?

Pour un groupe :

Colonne A : descriptif (non modifiable)

Colonne B : nom du groupe

Colonne C : sigle du groupe

Colonne D : nom de la photo du groupe. Il s'agit du nom de la photo (format jpg, de préférence 256\*256). Les images doivent être placées dans le répertoire custom/logo. Les autres colonnes ne doivent pas être modifiées.

Pour un personnage :

Colonne A : descriptif (non modifiable)

Colonne B : prénom du personnage

Colonne C : nom du personnage

Colonne D : nom du visage. Il peut s'agir du nom de la photo (.jpg) ou du visage 3D (.fg)

Colonne E : sexe du personnage (M ou F)

Colonne F : date de naissance (format jj/mm/aaaa). Faites attention à ce que cette colonne affiche bien ce format, et non le format jj/mm/aa.

Il n'est pas recommandé de modifier les autres colonnes.

Faites les modifications que vous souhaitez puis sauvegardez.

## **Comment appliquer vos modifications ?**

Retournez dans le menu "Personnalisation du jeu" puis sélectionnez "Créer un nouveau kit" ou "Modifier un kit". Une fois le kit créé ou sélectionné, cliquez sur le bouton "Importez un fichier CSV" puis sélectionner le fichier CSV que vous avez précédemment modifié. Ce faisant, le kit a été modifié en intégrant le fichier CSV sélectionné.

## **A savoir...**

Plusieurs fichiers CSV peuvent être importés dans un même kit.

Si un même groupe ou personnage est modifié dans plusieurs CSV que vous importez dans un kit, les changements appliqués seront ceux du dernier fichier importé.

Vous pouvez également créer ou modifier un kit à l'aide de l'interface standard, et l'exporter en CSV à l'aide du bouton "Exporter ce kit au format CSV". Le fichier ainsi créé est également enregistré dans le répertoire "custom".

## **Appliquer un kit à une partie**

Lorsque vous créez une partie, cliquez sur le bouton "Personnalisation du jeu" puis sélectionnez votre kit. Une fois validé, votre kit est chargé. Vous pouvez alors commencer ou rejoindre une partie, voire reprendre une partie qui n'avait pas de kit au préalable.

## **Sauvegarder et recharger une sauvegarde en solo**

Pour sauvegarder dans le jeu, utilisez le menu "Sauvegarde" (icône disquette) présent dans votre bureau ou appuyez sur la touche F7. Vous pouvez la renommer ou choisir d'écraser une autre sauvegarde existante en sélectionnant "écraser une autre sauvegarde". Cliquez ensuite sur <Oui> et patientez pendant que la sauvegarde est créée.

Pour charger une sauvegarde, choisissez le mode de jeu correspondant ("Compétition mondiale en jeu solo" ou "Simulation mondiale"), puis cliquez sur "Reprendre une partie". Vous accédez à un menu listant toutes vos sauvegardes : cliquez sur l'une d'entre elles puis cliquez sur <Ok>.

## **Sauvegarder et recharger une sauvegarde en multijoueur**

Seul le serveur peut sauvegarder et recharger une partie (la sauvegarde est sur son disque dur).

Pour sauvegarder : le joueur-serveur peut le faire à tout moment dans la partie en sélectionnant l'icône sauvegarde depuis son bureau. Durant la sauvegarde, le jeu reste figé pour tous les joueurs.

Pour reprendre une sauvegarde, le joueur-serveur doit sélectionner "Continuer une partie (Serveur)" au menu d'accueil du mode réseau, puis sélectionner une sauvegarde dans le panneau suivant. Les panneaux de connexion et de sélection des paramètres du jeu se succéderont comme lors de la création de partie. Les paramètres du jeu sont automatiquement resélectionnés.

Les joueurs qui souhaitent rejoindre la partie sauvegardée doivent sélectionner "Rejoindre une partie" au menu d'accueil du mode réseau, puis procéder de la même façon que lors d'une partie créée. Un joueur reprendra le pays sélectionné lors de sa première partie tant qu'il n'aura pas perdu. S'il perd et qu'il veut rejoindre de nouveau la partie, il devra choisir de nouveau un pays parmi les pays disponibles et son score repartira de 0..

## **Envoyer ses scores sur Internet**

Lorsque vous terminez une partie ou un quiz, un écran vous propose d'envoyer vos scores sur Internet. Ainsi vous pourrez vous mesurer aux autres joueurs ! Ces scores sont accessibles depuis le jeu (menu "Options", puis "Score") et sur le site Internet du jeu.

Pour enregistrer vos scores, vous devez disposer d'un identifiant et d'un mot de passe : si vous n'en avez pas un, le jeu vous propose d'en créer un. Ce sera votre "pseudo" internet.

## **Options générales**

Le menu d'options vous propose de régler la qualité des graphismes, les niveaux sonores du jeu, les options de jeu et de visionner les Crédits.

Les réglages graphiques sont effectués par défaut en fonction de la puissance de votre ordinateur et de votre carte graphique.

## **CONSEILS**

### **Les incontournables : budget et popularité**

L'indicateur du budget de l'État et la cote de popularité sont les deux valeurs les plus importantes du jeu. Si l'une des deux est très mauvaise, vous avez de fortes chances de perdre rapidement.

#### **Budget**

Le budget de l'État est visible en détail aux Finances, accessible depuis le premier bouton.

On distingue les recettes et les dépenses. Vous pouvez jouer sur les deux postes pour essayer de réaliser des économies.

Si vous dépensez trop, votre déficit va se creuser et l'indicateur du budget de l'État se déplacera dans la zone rouge. Un déficit trop important est mauvais pour les finances de l'État, qui doit rembourser tous les ans un service de la dette en conséquence. Si l'indicateur butte au bout de la zone rouge, vous risquez la faillite de l'État.

#### **Popularité**

La popularité "pure", c'est-à-dire hors programme politique, est le reflet pour moitié de l'opinion du peuple et pour autre moitié des avis de tous les personnages et groupes importants qui composent votre pays et qui influent à différents niveaux sur le peuple.

À tout moment, vous pouvez commander des sondages d'opinion depuis l'onglet Communication du sous-menu Chef de l'État du bouton Politique Nationale. Il existe trois sondages plus ou moins précis qui peuvent se dérouler suivant des durées différentes. Le plus précis des sondages vous donne une vision très détaillée de résultats électoraux, s'ils devaient avoir lieu.

# Elections

## Process and Actions

Les élections présidentielles se déroulent en plusieurs étapes.

Toutes les actions décrites s'effectuent depuis le sous-menu Élections du bouton Politique Nationale.

- Primaires : elles ne vous concernent pas si vous vous représentez. Pendant cette période, les candidats de chaque parti se déclarent.
- Programme politique : pendant la campagne, vous pouvez fixer votre programme, qui peut comporter plusieurs engagements chiffrés. Si vous êtes élu, le peuple se souviendra de vos promesses de campagne et pourra vous sanctionner si vous vous en écarterez.
- Meeting : vous pouvez également durant la campagne effectuer des meetings dans les villes de votre choix. Cela vous permet d'améliorer votre image dans les régions des villes sélectionnées, et de changer l'opinion des électeurs de cette région. Pour être efficaces, les meetings doivent être espacés dans le temps, sinon ils n'auront aucun impact.
- Fraude électorale : si vous le souhaitez, vous pouvez décider de frauder. Trois propositions sont faites : destruction de bulletin, double inscription d'électeurs, vote de personnes décédées. Ces actions joueront sur le résultat final mais comportent bien évidemment quelques risques, car elles peuvent être découvertes et déclencher des scandales. Ces risques sont évalués en fonction de l'efficacité de vos services secrets.
- Sondage : tout au long de la campagne, des sondages tombent régulièrement et sont affichés dans la partie gauche de la fenêtre Élections.

Résultats : le résultat final vous est communiqué au téléphone par votre chef de cabinet.

## Calcul des votes

Il s'effectue de la façon suivante :

- chaque personnage important qui compose votre pays choisit son candidat préféré en fonction de ses affinités
- quand le personnage vote, il entraîne dans son vote toute une partie du peuple sur lequel il a de l'influence. Celle-ci est fonction notamment de la popularité du personnage, de son rôle dans la société, de son charisme, du groupe qu'il dirige (un chef de parti politique aura plus d'influence qu'un grand couturier), de son engagement politique. Ainsi, dans le jeu, vous avez intérêt à séduire le plus de personnalités possibles
- le peuple de son côté s'exprime pour chacun des candidats
- le résultat final d'un candidat se compose pour moitié de tous les poids des votes qu'il a reçus des personnages et pour autre moitié du vote du peuple.
- quand tout le monde a voté, tous les résultats finaux des candidats sont comparés, ce qui détermine les pourcentages reçus pour chacun d'eux.

## **Parlement et lois**

### **Déroulement**

Quand une loi est présentée devant le parlement, les différents groupes politiques se positionnent en fonction de plusieurs éléments, soit : l'alignement du groupe par rapport à la loi, l'importance de la loi, l'alignement des différents membres du groupe avec le chef de l'État, l'alignement du groupe avec le ministre compétent.

Pour calculer le résultat final du vote, le résultat de chacun des groupes est pris en compte en fonction de leur représentativité au parlement.

Quand vous annulez un projet de loi, le peuple se souviendra de votre proposition et vous sanctionnera s'il n'était pas d'accord avec elle. De même, un projet refusé par le parlement est un camouflet pour le chef de l'État qui perdra toujours quelques points de popularité dans l'affaire.

### **Moyens d'action**

Pour influencer un vote au Parlement, vous disposez de différents moyens.

- L'incitation : lors d'un rendez-vous, vous pouvez demander à un parlementaire de favoriser le passage de telle ou telle loi, ce qui vous permet déjà d'être au courant de son vote. Si le parlementaire accepte votre proposition, cela augmente le vote positif du groupe politique auquel il appartient en fonction de son influence sur celui-ci. Un chef de parti a cinq fois plus d'influence sur les membres de son groupe qu'un membre normal.
- Le changement d'alignement : les alignements des parlementaires avec le chef de l'État ont un certain impact dans la formule de vote. Vous pouvez tenter de les changer par exemple en les flattant lors de rendez-vous. Bien sûr, le résultat dépend de leur caractère propre, que l'on peut évaluer grâce aux services secrets.
- Le chantage : si vous avez connaissance de scandales, grâce à vos services secrets, sur un parlementaire, vous pouvez tenter de le faire chanter en menaçant de révéler le scandale en échange de son vote favorable à la loi.
- La corruption : vous pouvez aussi toujours tenter de proposer des dessous de table à un parlementaire. Cela doit être réalisé avec prudence, toute tentative de corruption peut en effet se retourner contre vous si le parlementaire est honnête. La consultation préalable des services secrets est fortement recommandée pour mieux connaître la personnalité du parlementaire.
- Le ministre : la personnalité du ministre a un impact dans la formule de vote. En changeant de ministre, notamment avec une tendance politique différente de celle du joueur, le résultat du vote peut être modifié et peut suffire parfois à faire basculer un vote.

Les lois en plusieurs étapes : il est parfois possible de passer des lois chiffrées (une taxe par exemple) en plusieurs fois afin d'atteindre un objectif, qui serait refusé par le parlement s'il devait être proposé en une seule fois.

## **Événements majeurs**

### **Les troubles**

Ces troubles (manifestations, sit-in, grèves, soulèvements) sont symbolisés sur la carte par des icônes différentes et sont le reflet de problèmes profonds dans la société. Si ces troubles persistent, votre popularité va en être durablement touchée.

Vous avez toujours la possibilité d'utiliser la manière forte pour les résorber mais les résultats ne sont pas garantis, et là encore votre popularité risque une forte décote.

### **Les catastrophes naturelles**

Il peut vous être reproché à juste titre d'avoir délaissé les budgets nécessaires à la prévention de ces catastrophes. Attention également à l'indemnisation des victimes : ne la sous-estimez pas. Enfin, si d'autres pays vous aident financièrement, reversez cette aide aux victimes, sinon vous serez accusé de détournement.

### **Les conflits**

L'entrée dans un conflit provoque des remous à tous les niveaux. Outre les réactions de votre peuple et de tous les personnages de votre pays, les organisations internationales et les autres pays du monde vont se positionner en fonction de votre niveau de responsabilité dans le conflit.

N'oubliez pas non plus que toute guerre nécessite des moyens financiers importants. Un traité de paix un peu désavantageux vaut parfois mieux qu'une mauvaise guerre qui s'enlise. Les alliances militaires, nouées préalablement au conflit, peuvent être prépondérantes car les pays alliés peuvent venir vous soutenir militairement.

### **Les réfugiés**

Lorsqu'une catastrophe naturelle arrive ou qu'un conflit éclate, des camps de réfugiés peuvent se former. A vous de construire des camps de réfugiés pour les accueillir ou de demander de l'aide à vos voisins, sinon les retombées sur votre popularité peuvent être fortement négatives...

De même, des pays touchés par des catastrophes ou des conflits peuvent vous demander de l'aide pour construire des camps de réfugiés.

## **Découvertes et technologies**

La recherche est primordiale pour l'évolution de votre pays. En découvrant de nouvelles technologies, vous pouvez favoriser les secteurs de l'économie qui les

concernent : par exemple en gardant le monopole de la production d'une nouvelle technologie, ou en améliorant les techniques de production, ou encore en revendant vos brevets à des tarifs élevés. Autre exemple : l'amélioration de ses technologies militaires vous permet de développer un arsenal militaire de meilleure qualité.

Le jeu comprend près d'une centaine de grandes découvertes pour les cinquante années à venir.

Les évolutions scientifiques de la société se remarquent notamment dans les publicités du journal.

## **Événements culturels et sportifs**

Outre la fête nationale et les grandes fêtes traditionnelles, vont se dérouler tout au long de l'année les grands événements culturels et sportifs.

Ces événements ne sont pas à négliger : vous pouvez y assister, en créer de nouveaux via votre ministère de la Culture, donner le maximum de chances à votre pays d'y briller. Tout cela aura toujours des répercussions sur l'opinion publique...

## **Les niveaux de difficulté**

Le jeu dispose de trois niveaux de difficultés qui vont du plus facile au plus réaliste.

Par exemple, le niveau "Facile" vous donnera plus d'informations sur les personnages gravitant autour de vous, ainsi que sur le passage de lois en vous aidant à trouver la bonne valeur à proposer. De même, le jeu sera plus tolérant vis à vis de vos actions économiques ou militaires.

N'hésitez pas à les essayer pour trouver votre niveau de difficulté idéal.

# **SUPPORT TECHNIQUE**

Si vous rencontrez des problèmes techniques, vous pouvez nous envoyer un courriel à :

**[support@rulers-of-nations.com](mailto:support@rulers-of-nations.com)**.

Vous pouvez aussi consulter les informations détaillées du jeu sur le site dédié :

**[www.rulers-of-nations.com](http://www.rulers-of-nations.com)**.

**Configuration minimale requise :**

PC - Windows XP / VISTA / 7

Processeur 2 Ghz

2 Go de RAM

2 Go d'espace sur le disque dur

Carte son compatible DirectX 9.0

Carte graphique compatible DirectX9.0 avec 128 Mo de RAM

Une connexion Internet est requise pour la première activation du jeu.

**Mise à jour des pilotes des cartes graphique et son recommandée.**

