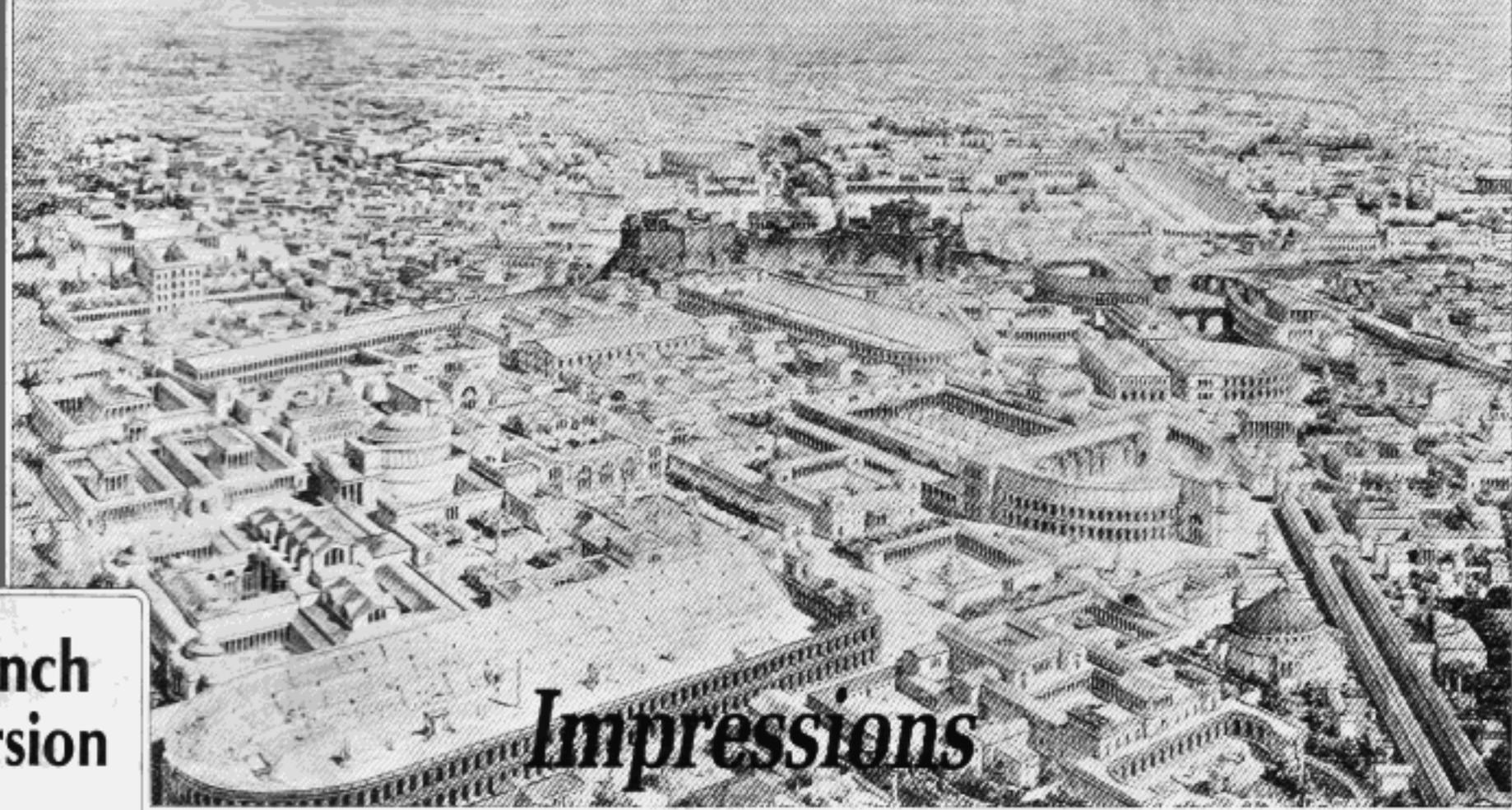


CAESAR™



**French
Version**

Impressions

CAESAR™



CONTENTS

	Page
Introduction	1
Commencer	3
Argent	6
Construire des choses	10
L'Armée	16
Disquette et Options de jeu	20
Indications et Tuyaux	21
Historical Background	23



CAESAR



Nous vous remercions d'avoir acheté ce produit. Nous avons mis beaucoup de travail et de réflexion dans ce jeu et nous espérons qu'il vous procurera de nombreuses heures de loisirs.

Nous sommes fiers de nos jeux, mais nous savons qu'ils ne seront jamais parfaits. Si vous avez des suggestions à nous faire pour améliorer nos jeux, nous serons contents de les entendre. A cet effet, pourriez-vous remplir la carte d'enregistrement ci-incluse. Nous pourrions alors ajouter votre nom à notre fichier, pour vous informer sur nos nouveaux produits et sur les offres spéciales.

Caesar: Copyright Impressions 1992

Crédits

Programmation

Simon Bradbury

Conception

David Lester

Assistant Conception

Simon Bradbury

Graphismes

Jon Baker,

Erik Casey

Musique et Effets Sonores

Chris Denman

Manuel

Chris Bamford

Test Jeu

Chris Bamford,

James Hunter,

David Lester

Recherches

Mark Saunders



LE TEMPS DANS CAESAR

Pendant que vous regardez le Niveau Cité ou le Niveau Province, le temps continue de s'écouler dans Caesar. Vous pouvez mettre le jeu en pause en cliquant sur l'icône **Disk Options** (Options Disquette) et en choisissant **Pause**.

Le temps s'arrête également lorsque vous quittez les deux affichages principaux; par exemple, quand vous consultez vos conseillers dans le forum, ou que vous inspectez une Mini Carte.

LES MINI CARTES

En plus du Niveau Cité normal, il y a un certain nombre de petites 'Mini Cartes', chacune résumant les renseignements sur un aspect spécifique de la cité; elles apparaissent toutes sur le même écran. Sélectionnez l'icône **Mini Carte** et vous obtiendrez la liste suivante de cartes disponibles:

Relief	Distribution d'Eau
Prix de la Terre	Administration
Zones Agitées	Tracé des Routes
Urbanisation	

Au-dessous, est affiché le nom de la carte actuellement sélectionnée. C'est la carte que vous voyez à gauche de la liste. Cliquez sur le bouton se trouvant près d'un élément de la liste pour le sélectionner. Remarque: la plupart des Mini Cartes ne seront pas très intéressantes au départ; la représentation de votre réseau routier ne sera pas intéressant tant que vous n'aurez pas construit de routes.

DANS LE FORUM

La grande icône **F** vous emmènera au forum, le centre administratif de votre cité. C'est là que vous vérifiez différentes choses et que vous vous renseignez auprès de vos conseillers et assistants principaux.

Chacun des personnages sur la photo est un assistant. Pour avoir le rapport de l'un d'entre eux, cliquez directement sur celui-ci. De gauche à droite, vous avez:

- Le Conseiller Politique *(homme vêtu de bleu)*
- Le Conseiller Militaire *(soldat en uniforme rouge)*
- L'Analyste Financier *(homme à toge bleue)*
- Le Trésorier *(homme à toge orange)*
- Le Conseiller Administratif *(homme à toge blanche et capuchon)*
- Le Contremaître Esclave *(homme en tunique blanche)*

PAYER LE GOUVERNEUR

La province doit également payer son employé le plus important: vous! En tant qu'administrateur en chef, il est tout à fait possible que vous vous payiez un salaire astronomique. Cependant, la cité fera certainement faillite et l'on vous emmènera enchaîné pour que vous expliquiez votre échec. Il est important que vous compreniez la différence entre votre richesse personnelle et celle de la province. Vous êtes gouverneur et vous avez le contrôle de l'argent de la province. Il ne vous appartient pas, mais vous avez le droit de décider comment le dépenser: construction, salaires, etc. Lorsque vous établissez votre salaire, vous établissez le montant que la province vous donnera à vous-même.

Si vous voulez changer le montant, choisissez le Conseiller Politique dans le forum (*Voir 'Dans le Forum'*). Utilisez les deux icônes flèches situées près du chiffre Salaires Payés pour le changer. Vous pouvez également faire don à la province de votre richesse personnelle, si vous avez l'impression que votre carrière en dépend. L'argent que vous avez apparaît sous votre nom et votre rang. Cliquez sur 'faire don à la cité' pour en donner. Vous établissez le montant avec les boutons flèches et cliquez à droite pour confirmer. Vous gardez votre richesse personnelle lorsque vous êtes promu dans une nouvelle province.



LE TRIBUT ANNUEL

Chaque année, vous devez payer un tribut à Rome. Si vous n'avez pas assez de fonds pour le faire, vous recevrez un avertissement. Si vous n'arrivez pas à payer le tribut trois fois de suite, on vous retirera votre poste et votre carrière prendra fin (*sans parler très certainement de votre vie*).

Le tribut est de 50 deniers au départ et augmente avec le temps.

TAXE

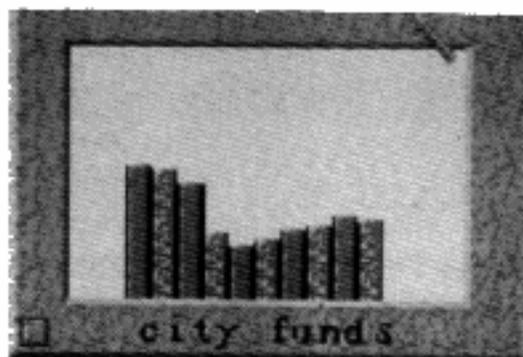
Heureusement, il existe différents moyens de dépenser l'argent dans les caisses, ainsi que de le faire rentrer: les impôts. Cela représente le montant que vous paient vos citoyens et les entreprises. Néanmoins, des impôts élevés découragent les gens à venir habiter dans votre province et ralentissent la croissance de la population. Ils ajoutent également à la contrariété et au mécontentement de la population. *Remarque: les*

impôts romains étaient très inférieurs aux taux pratiqués de nos jours: autour de 5%.

L'impôt sur le revenu dépend du nombre et de la qualité des maisons de votre cité. L'impôt sur les sociétés dépend du nombre d'entreprises établies et de leur situation financière.

Pour voir ou vérifier le taux d'imposition actuel, qui s'applique aux entreprises et aux individus, consultez votre Trésorier (*Voir 'Dans le Forum'*).

Le taux d'imposition est la première chose apparaissant sur son rapport. Modifiez-le à la hausse ou à la baisse en utilisant les deux flèches près du montant.



Finalement, vous ne prélevez d'impôts que dans les zones sur lesquelles vous avez un contrôle administratif. Deux types de bâtiments à cet effet: les préfectures qui confèrent un contrôle sur une région très limitée et les Fora (*pluriel de forum*) qui couvrent une zone plus grande. Utilisez la Mini

Carte Administration pour voir l'étendue de votre territoire imposable.

FAIRE LES COMPTES

Deux de vos conseillers (*Voir 'Dans le Forum'*) vous aideront à suivre la situation financière de votre gouvernement: l'Analyste Financier et le Trésorier.

L'Analyste Financier vous informera sur la situation économique au cours des dernières années. Il vous montrera quatre graphiques, indiquant les changements dans les :

- * revenus des impôts provenant des individus
- * impôts payés par les entreprises
- * le budget général de la cité
- * la population de la cité

Par contre, le Trésorier ne s'occupe que des chiffres d'aujourd'hui et de l'année passée.

Il vous donnera le taux d'imposition actuel, le nombre d'habitants et l'impôt payé par chacun. Ce dernier chiffre indique le niveau d'imposition et le niveau économique. Au-dessous se trouve un résumé des revenus et dépenses pour l'année écoulée. Les pertes et profits annuels des années précédentes sont représentés par l'histogramme à gauche de la photo.

CONSTRUIRE DES CHOSES

Dans le jeu, votre tâche la plus importante sera de choisir ce que vous voulez construire et son emplacement. Vous aurez besoin de mettre sur pied de nombreux projets de construction si vous voulez que votre province reste riche et sûre.

Lisez la partie concernant les 'Coûts de Construction' ci-dessus, pour étudier les dépenses.

La procédure de construction est la même pour tous les types de bâtiments. Tout ce que vous pouvez construire correspond à une icône. Cliquez dessus et votre pointeur souris se transformera en une image de ce que vous voulez construire. En même temps, vous passez automatiquement en **Mode Déroulement**, pour vous permettre de vous déplacer jusqu'à ce que vous trouviez le bon endroit. Puis, cliquez sur l'emplacement où vous voulez bâtir votre nouvelle installation.

Si vous construisez sur de la végétation, telle que des arbres, ils seront enlevés automatiquement.

De plus, si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé et que vous traversez l'écran, la construction de votre nouveau bâtiment sera répétée là où vous êtes passé avec le pointeur. C'est très pratique lorsque vous construisez des routes, canalisations et murailles.

Au **Niveau Cité**, il y a trop de bâtiments pour qu'il soit possible de faire figurer toutes les icônes en même temps sur l'écran. Pour voir apparaître

l'icône dont vous avez besoin, vous devrez d'abord préciser le type de projet que vous voulez mettre en place. Les icônes normales sont alors remplacées par d'autres correspondant aux différents travaux disponibles. Vous pouvez cliquer sur celle que vous voulez.



Tous les travaux (à l'exception du logement, qui est disponible directement) ont été divisés en deux groupes.

Infrastructure	routes, distribution d'eau, murailles, bâtiments administratifs.
Construction	publics, lieux culturels, entreprises services .

tion deviendra une petite réserve d'eau. Les personnes à proximité pourront s'approvisionner en eau directement à cet endroit.

Cependant, le but des réservoirs est de fournir de l'eau aux fontaines. Si vous installez une fontaine et que vous la reliez à un réservoir, elle fournira de l'eau à une zone plus grande. Vous pouvez également étendre la canalisation au-delà de la fontaine et la relier à d'autres.

La Mini Carte Relief vous montrera rapidement où se trouvent les sources d'eau naturelles. L'affichage de Distribution d'Eau situé sur la même liste vous indiquera les zones qui sont actuellement approvisionnées en eau.

MURAILLES

Chaque province de l'Empire est susceptible d'être envahie par des barbares si ses défenses sont négligées. Une armée efficace est l'une des protections nécessaires. Une autre consiste en un véritable réseau de murailles défensives. Vous pouvez construire des murailles au niveau provincial et au Niveau Cité. Les murailles au Niveau Province sont de loin les plus importantes; il vaut mieux contenir les attaquants à l'extérieur de la

cité, plutôt que de limiter leurs destructions une fois qu'ils sont à l'intérieur.

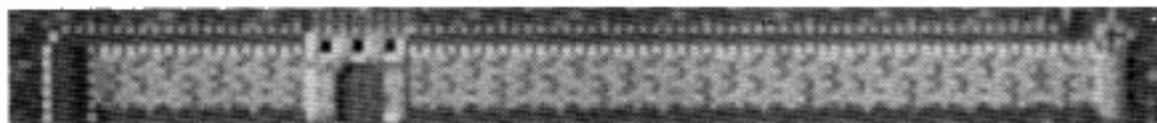
Une muraille normale empêchera en général une armée barbare d'entrer, il se peut cependant qu'elle parvienne à faire une brèche et à poursuivre sa route. Si une tour a été construite sur la muraille à proximité, l'armée barbare aura beaucoup moins de chances d'arriver à percer.

Remarque: vous n'utilisez les tours que pour renforcer les murailles; elles ne peuvent être construites séparément. Pour plus de renseignements sur les soldats et les barbares, voir 'l'Armée'.

CASERNE ET PRÉFECTURE

La caserne est une petite base locale pour la milice, contenant quelques soldats. Les préfectures sont l'équivalent romain des postes de police. Des officiels tels que le percepteur y travaillent.

Ces deux bâtiments maintiennent au plus bas le niveau de mécontentement, dans leur quartier de la cité. De la caserne sortent également des soldats qui intercepteront les barbares ou les émeutiers qu'ils rencontreront. *Remarque: ces*



minimum de groupes que vous devez assigner pour couvrir complètement la zone. (A l'exception de la catégorie de l'Armée. Voir la section 'Recrutement de l'Armée', pour plus de détails). Pour changer le nombre de groupes travaillant dans une zone, cliquez sur les deux icônes flèches près du nombre. Remarque: les travaux sont classés par ordre d'importance. Si vous essayez d'assigner à une zone plus d'esclaves que vous n'en disposez, l'ordinateur les prélèvera automatiquement des catégories moins importantes.

La construction est tellement importante qu'elle est organisée de façon différente par rapport au reste. L'ordinateur prélèvera automatiquement un nombre suffisant d'esclaves pour répondre à la demande de construction. S'il n'y en a pas assez, il prendra tout ce qu'il pourra. Sans groupes de construction, vous ne pourrez rien construire. Par contre, laisser des esclaves sans travail est du gaspillage, mais cela permettra d'augmenter la population esclave par la suite.

L'ARMÉE

COHORTES

Vous contrôlez une légion d'hommes. Elle est composée d'unités appelées Cohortes, composées à leur tour de plusieurs Centuries; groupes de cent hommes.

Dans chaque centurie, vous trouvez l'un des types de soldats suivants

(il n'y a pas de centuries mixtes):

réguliers

soldats professionnels
parfaitement entraînés

irréguliers

hommes appelés,
suffisamment compétents

auxiliaires

soldats esclaves, bons-à-rien

Chaque cohorte dispose également d'un taux de moral, qui augmentera si elle gagne des batailles et diminuera si elle perd.

Toutes les cohortes ont un étendard, un numéro et un nom de combat.



quand vous le souhaitez et elle recommencera à se former. Voir 'Inspecter Vos Troupes' pour démobiliser.

CONTRÔLER LES COHORTES

Votre armée n'existe qu'au Niveau Province. (Les soldats que vous verrez peut-être arriver de la caserne de la cité font partie de la milice; rien à voir avec l'armée régulière). Vous pouvez donner quatre types d'instructions à une cohorte. Vous devez, à chaque fois, cliquer sur l'icône correspondante du Niveau Province, puis sur la cohorte que vous voulez commander.

Attendre	la cohorte ne bougera plus en attendant vos ordres
Patrouiller	cliquez n'importe où et l'unité fera des allées et venues incessantes
Attaquer	cliquez sur une horde de barbares et la cohorte l'attaquera
Rentrer Batailles	la cohorte rentrera à son fort. Lorsqu'une cohorte et un groupe de barbares s'affronteront au Niveau Province, une bataille se produira. Vous devrez décider des tactiques à utiliser par vos troupes et l'on vous en

donnera les résultats. Il faudra peut-être plusieurs parties décision-réaction avant que la bataille ne se termine.

Si vous avez le jeu de bataille romaine d'Impressions, Cohort 2, vous pouvez jouer la bataille dans toute son ampleur si vous le souhaitez. Dans ce cas, cliquez sur le panneau d'informations en bas et suivez les instructions à l'écran.

Dans le cas contraire, cliquez sur l'image principale. Le panneau du bas affichera des renseignements sur la situation de vos troupes et sur l'ennemi.

Vous verrez le nom de votre cohorte, son niveau de moral et le nombre de centuries de réguliers, d'irréguliers et d'auxiliaires qu'elle contient. Au-dessous, on vous montrera le type de barbares auquel vous devez faire face, puis le nombre de centuries les composant. Ces statistiques sont remises à jour pendant la bataille pour vous donner des chiffres, excluant les victimes. Le nombre de départ sera affiché entre parenthèses, pour vous permettre de voir où vous en êtes.

CARTE DE DÉMARRAGE RAPIDE

French version

Veillez vous reporter à votre supplément technique pour savoir comment charger le jeu sur votre ordinateur.

Une fois le jeu chargé, l'écran de sélection de langue apparaîtra. Cliquez sur la case correspondant à la LANGUE voulue (*placez le pointeur de la souris sur la case, et appuyez sur le bouton gauche*).

Après l'image d'introduction, L'ÉCRAN D'OPTIONS apparaîtra. **Cliquez simplement sur la case située à côté de 'OK' pour commencer le jeu.** Vous verrez ensuite une carte de l'Empire, avec un étendard hissé sur la province qui vous a été affectée. Au bout de quelques secondes, **le jeu commencera.** Devant vous se trouve une partie de la zone où vous allez construire votre capitale. Pour l'instant, il n'y a rien, mais cela ne va pas durer!

Appuyez sur le bouton droit de la souris pour transformer le pointeur flèche en case. Cela signifie que vous êtes en 'MODE DE DÉROULEMENT'. Placez le pointeur case vers le bas de l'écran et l'affichage se déroulera vers le bas. Vous voyez ainsi une plus grande partie du Niveau Cité. Vous aviez commencé en haut à gauche du Niveau Cité. **Utilisez la fonction de déroulement pour voir le terrain qui vous entoure.** Une fois familiarisé avec le Mode Déroulement, retournez au coin supérieur gauche de la zone de jeu. Faites dérouler l'affichage vers la droite, et continuez dans cette direction jusqu'à ce que vous voyiez une rivière. L'approvisionnement en eau est essentiel dans Caesar, c'est pourquoi les rivières sont importantes. **Descendez le long de la rivière jusqu'à ce que vous trouviez une étendue droite assez longue. Ce devrait être un bon endroit pour fonder votre nouvelle cité.** Cliquez avec le bouton droit. Cela vous permet de sortir du Mode Déroulement et de retourner en MODE COMMANDE. Le pointeur devrait reprendre l'aspect d'une flèche. A présent, vous pouvez cliquer sur les icônes situées au bas de l'écran pour donner des ordres.

La première chose que vous devez construire est un Forum. Le Forum est le centre administratif, commercial et social de la ville romaine. Cliquez sur LA PETITE ICÔNE MARTEAU (*la deuxième à partir de la droite*). Les icônes normales sont remplacées par une nouvelle série d'icônes, représentant différents PROJETS D'INFRASTRUCTURE que vous pouvez demander. (*Un Forum est un édifice gouvernemental, et est donc considéré comme infrastructure.*)

Cliquez sur l'icône la plus à droite: le 'F' et le marteau. Cela signifie 'Construire un Forum'. Une liste des différents types de forums pouvant être construits apparaît. Cliquez sur Aventine en haut pour choisir le plus petit. Le pointeur de la souris représente maintenant le nouveau bâtiment. Vous passez automatiquement en **Mode Déroulement**, pour pouvoir regarder tout autour de vous. **Déplacez-vous sur l'écran jusqu'à ce que vous trouviez un bon emplacement** (*n'importe où, à condition que ce soit assez près de la rivière*). Cliquez à l'endroit où vous voulez placer le Forum et il sera construit. Cliquez avec le bouton droit pour retourner en Mode Commande.

Placez ensuite quelques maisons à côté du Forum. (*L'icône maison est la troisième à partir de la droite.*) Mettez-en deux juste au-dessus du Forum et deux juste au-dessous. Les petites tentes de vos premiers colons devraient apparaître. Au bout d'un moment, ces tentes devraient s'agrandir. La proximité du Forum est très prisée, et vos colons montent dans la hiérarchie.

Pour tirer profit de la terre, les colons ont besoin d'EAU. Cliquez sur l'icône Infrastructure (*petit marteau*), puis sur l'icône Canalisation (*troisième icône à partir de la gauche*). **Trouvez une section droite de rivière et cliquez de façon à placer la canalisation directement sur la rivière.** Une canalisation posée sur la rivière devrait se transformer en réservoir carré pour l'approvisionnement en eau. **Posez maintenant plusieurs autres sections de canalisation**, allant vers le Forum et les maisons. Vous pouvez poser beaucoup de canalisations très rapidement en sélectionnant Canalisation sur le menu Infrastructure, et en 'draguant' la souris sur l'écran (*c'est-à-dire, en déplaçant la souris tout en maintenant le bouton gauche enfoncé*). Lorsque vous avez une canalisation près du Forum et des maisons, il est temps d'y connecter une fontaine. Tous ceux qui se trouvent à proximité d'une fontaine pourront venir y chercher de l'eau. Les fontaines sont représentées par l'icône 'double vague' du menu Infrastructure. **Placez la fontaine juste à côté de la dernière section de canalisation.** Elle sera vide au départ, mais bientôt, de l'eau commencera à couler. Cela devrait également améliorer la qualité de vos maisons.

Reportez-vous à la carte 'SIGNIFICATION DES ICÔNES' pour voir les autres choses que vous pouvez construire. Il est utile de construire une ROUTE à partir du Forum, et de la border de maisons. Si vous construisez beaucoup, certaines maisons disparaîtront. En effet, les habitants feront leurs bagages et rentreront chez eux s'ils n'ont pas de travail. Dans ce cas, montez une ENTERPRISE ou deux, et construisez un MARCHÉ. Veillez aussi à ce qu'il y ait de l'industrie lourde près des entreprises, pour leur fournir des matières premières.

A vous de faire le reste!

SIGNIFICATION DES ICONES DANS CAESAR

NIVEAU CITE - ICONES PRINCIPALES

ALLER AU NIVEAU PROVINCE	ALLER AU FORUM	OPTIONS DISQUETTE	VOIR MINI CARTES	EFFACER	CONSTRUIRE MAISON	ALLER AU MENU INFRA-STRUCTURES	ALLER AU MENU CON-STRUCTIONS PRINCIPALES

NIVEAU CITE - ICONES INFRASTRUCTURES

CONST-RUIRE ROUTE	TRANSF-ORMER ROUTE EN PLACE	POSER CANALI-SATION	CONSTRUIRE Puits	CONSTRUIRE FONTAINE	CONSTRUIRE MURAILLE	CONSTRUIRE TOUR SUR MURAILLE	CONSTRUIRE PREFECTURE	CONSTRUIRE CASERNE	CONSTRUIRE FORUM

NIVEAU CITE - ICONES CONSTRUCTIONS PRINCIPALES

CONST-RUIRE TEMPLE	CONST-RUIRE BAINS	CONST-RUIRE HOPITAL	CONST-RUIRE ECOLE	CONST-RUIRE ORACLE	CONSTRUIRE INDUSTRIE LOURDE	CONSTRUIRE MARCHÉ	CONSTRUIRE ENTREPRISE	CONSTRUIRE THEATRE	CONSTRUIRE AMPHI-THEATRE	CONSTRUIRE HIPPODROME

ICONES DU NIVEAU PROVINCE

ALLER AU NIVEAU CITE	ALLER AU FORUM	EFFACER	CONST-RUIRE ROUTE	CONST-RUIRE FORT	CONST-RUIRE MURAILLE	CONST-RUIRE TOUR SUR MURAILLE	COHORTE: ATTENDRE	COHORTE: PATROUILLER	COHORTE: ATTAQUER	COHORTE: RENTRER