

Introduction à FREECIV

http://fr.freeciv.wikia.com/wiki/Introduction_%C3%A0_Freeciv

Comment débuter

Pour lancer une partie multijoueurs, tapez `civclient` dans un shell. Cliquez ensuite sur l'onglet **Métaserveur** puis sur **Mise à jour**. Cherchez une partie dont l'état est "Pré-partie", de préférence avec un nombre de joueurs non nul, connectez-vous et attendez qu'il y ait plus de joueurs. Tapez `/create nom` pour avoir un ennemi géré par l'ordinateur et `/start` pour commencer.

Le but

Le but de Freeciv est de construire des villes, qui pourront à leur tour construire des armées pour attaquer les autres joueurs. Vous commencez avec 2 Colons et 1 Explorateur. En utilisant le pavé numérique, déplacez les Colons pour construire des villes (en appuyant sur **b**) à des endroits adéquats (voir plus bas). Au fait, vous pouvez vous déplacer en diagonale. Freeciv se joue par tours ; chaque unité peut se déplacer une fois par tour. Le tour se termine lorsque tout le monde a cliqué sur **Fin de tour** ou lorsqu'un timeout a été atteint.

Dans ces villes, vous pouvez également construire des embellissements. Ceux-ci peuvent aider la ville dans laquelle ils sont. Certains embellissements permettent aux villes de devenir plus grandes. Vous devriez aussi construire des merveilles dans la mesure où elles peuvent faire des choses importantes comme par exemple le programme Apollo qui vous permet de voir la carte dans sa totalité.

Les villes produisent aussi des unités qui peuvent être utilisées pour différents desseins tels que la guerre ou l'amélioration des infrastructures. Les différentes stratégies dépendent de l'intérêt que l'on porte à ce qui se passe à l'intérieur ou à l'extérieur des villes.

Le but du jeu est de gagner soit en utilisant des unités militaires pour conquérir les civilisations opposantes, ou en utilisant des connaissances scientifiques et une production massive pour construire un vaisseau spatial et atteindre Alpha du Centaure avant vos rivaux.

Les villes

Les villes extraient des ressources à partir des cases sur lesquelles elles sont construites, ainsi que sur une case avoisinante par habitant. Vous commencez avec 1 habitant. Les ressources sont : la nourriture (pour la croissance des villes), la production (pour construire des unités ou des bâtiments) et le commerce (pour la recherche et l'or). Cliquez sur une ville pour ouvrir sa fenêtre de gestion. Cliquez, sur la petite carte, sur un carré utilisé pour enlever votre travailleur (et le transformer en artiste, voir plus bas), puis cliquez sur un carré inutilisé pour y placer votre travailleur. Cependant, le placement par défaut est en général satisfaisant.

- **Nourriture** : toute la nourriture tirée des carrés utilisés est ajoutée au grenier. Chaque habitant utilise deux points de nourriture par tour, et les Colons construits consomment également un ou deux points de nourriture produit par la ville qui les a construits. Lorsque le Grenier atteint 20 points de nourriture, la ville atteint la taille 2 et peut utiliser un carré avoisinant supplémentaire. Les Colons peuvent irriguer (appuyez sur **i**) les carrés adjacents à de l'eau, ce qui accroît la production de nourriture d'un point pour certains types de carrés (consultez le tableau ci-dessous). Le carré sous la ville est irrigué gratuitement et par défaut.
- **Production** : les points de production que vous tirez d'un carré peuvent être utilisés pour produire des unités militaires ou des Colons. La construction d'un Colon réduit la taille de la ville de 1 et n'est possible que dans les villes de taille supérieure ou égale à 2. Quelques unités requièrent un point de production à chaque tour pour leur entretien. Vous pouvez changer la production en cours d'une ville (ou acheter les points manquants) dans sa fenêtre de gestion. Les Colons peuvent construire des mines (appuyez sur **m**) sur certains types de carrés, ce qui accroît leur production (voir le tableau ci-dessous). Le carré sur lequel la ville se trouve génère au moins un point de production, quel que soit son type.
- **Commerce** : le commerce peut être transformé en impôts, en produits de luxe ou en recherche scientifique. La recherche vous permet de découvrir de nouveaux types d'unités militaires. Les impôts rapportent de l'or, que vous pouvez utiliser pour achever prématurément les constructions dans les villes. Les produits de luxe rendent les habitants heureux. Vous pouvez choisir la répartition de vos points de commerce en appuyant sur **Shift+t**. La corruption réduit la quantité de commerce qu'une ville produit ; plus une ville est loin de la capitale, plus il y a de corruption. Les Colons peuvent construire des routes (appuyez sur "maj-r"), ce qui accroît la quantité de points de commerce de 1 sur certains types de carrés (voir tableau ci-dessous) et permet des déplacements plus rapides. Par défaut, et gratuitement, il y a une route sur les carrés où les villes sont construites.

Les habitants peuvent être heureux, contents ou malheureux (différentes icônes représentent ceci dans la fenêtre de gestion de la ville). Si le nombre d'habitants mécontents dépasse celui d'habitants contents, la ville se révolte et arrête de produire quoi que ce soit. Les quatre premiers habitants d'une ville sont contents. Les suivants sont mécontents et doivent être contentés soit grâce à des temples dans leurs villes, soit grâce à des merveilles (voir ci-dessous) ou encore avec des produits de luxe ou des artistes.

La recherche

Le rapport de science se trouve dans le menu "Rapports". Vous pouvez y décider sur quoi porteront vos recherches. Vous pouvez sélectionner soit une technologie à chercher immédiatement, soit un but à long terme (les recherches intermédiaires se feront automatiquement). Après une découverte, vous pouvez construire des nouveaux types d'unités militaires, de nouvelles merveilles ou régner sous un nouveau type de gouvernement. Cette fenêtre s'affiche à chaque fois qu'une recherche vient de s'achever.

Le gouvernement

Le type de gouvernement affecte le nombre de ressources que vos villes extraient du territoire. Vous pouvez changer de gouvernement en recherchant un nouveau type puis en faisant une révolution (dans le menu "Gouvernement") qui durera quelques tours. Les types de gouvernement les plus importants sont :

- **Despotisme** : c'est votre type de gouvernement initial. Chaque carré qui produit plus de 2 points de quelque chose (nourriture, production ou commerce) voit cette production réduite d'un point. Les Colons consomment un point de nourriture par tour. Les unités militaires ne consomment rien, à moins qu'ils soient plus nombreux dans une ville que les habitants. Le taux de science est limité à 60%. Haute corruption.
- **Monarchie** : pas de réduction des ressources. Les colons consomment un point de nourriture. Les 3 premières unités militaires dans une ville ne consomment rien. La taux maximum de science est de 70%. Peu de corruption.
- **République** : chaque case produisant du commerce en produit un point de plus. Les Colons utilisent deux points de nourriture, et un de production. Toutes les unités militaires utilisent un point de production. Seulement une unité militaire est tolérée en dehors de sa ville, les unités suivantes générant un citoyen mécontent. Peu de corruption.

Les Merveilles

Chaque merveille du monde peut n'être construite que par un seul joueur et dans une seule ville. Les autres villes peuvent construire et envoyer des caravanes (après avoir découvert "Commerce") pour aider à construire des merveilles. Les merveilles les plus importantes sont :

- **Expédition de Magellan** : les unités maritimes gagnent deux points de déplacement supplémentaires par tour. Nécessite "Navigation"
- **Atelier de Léonard** : une unité militaire obsolète est mise à jour à chaque tour. Nécessite "Invention"
- **Chapelle de Michel Ange** : rend contents 3 habitants mécontents dans chaque ville. Nécessite "Monothéisme"
- **Cathédrale de J-S Bach** : crée 2 habitants heureux dans chaque ville. Nécessite "Théologie"

Types de cases

Tuile N/P/C	Nom	Irrigation	Mine	Route	Défense
	Océan	-	-	-	-
	Prairie	N	-	C	-
	Plaines	N	-	C	-
	Désert	N	P	C	-
	Toundra	N	-	-	-
	Forêt	-	-	-	+50%
	Jungle	-	-	-	+50%
	Collines	N	PPP	-	+100%
	Montagnes	-	P	-	+200%
	Marécage	-	-	-	+50%
	Glacier	-	-	-	-

Ce tableau représente les points de nourriture, production et commerce que produisent les cases sous une **Monarchie**. Notez que les champs dans les deuxième et troisième colonnes sont rares. Pour le type initial de gouvernement, enlevez 1 à tous les nombres supérieurs à 2. Pour la République, ajoutez un point de commerce à chaque carré qui en génère. Irrigation/Mine/Route montre les gains en nourriture, production et commerce lorsque ces améliorations sont faites par un colon. "Défense" montre le bonus en défense si vous êtes attaqué sur la case en question. Les rivières donnent un point de commerce et un bonus de défense de 50% ; elles facilitent également les déplacements. Les carrés avec un bonus de défense gênent les déplacements rapides (les chevaux sont ralentis), sauf pour les Explorateurs. Vous pouvez identifier chaque carré (ou unité) en cliquant dessus avec le bouton du milieu.

Unités militaires

Unité	Nom	A	D	M	Requiert	Remarques
	Explorateur	-	1	3	Transport maritime	Pas ralenti sur des terrains difficiles
	Colons	-	1	1	-	Construit des villes, améliore le terrain
	Diplomate	-	-	2	Écriture	Peut subvertir des villes et corrompre des unités
	Caravane	-	1	1	Commerce	Transporte la production jusqu'aux merveilles
	Phalange	1	2	1	Travail du bronze	Défense OK contre la plupart des unités terrestres
	Cavalier	2	1	2	Equitation	Bon envahisseur de villes vides
	Trirème	1	1	3	Cartographie	Transporte 2 unités, doit finir ses tours près d'une côte
	Caravelle	2	1	3	Navigation	Transporte 3 unités
	Patrouilleur	4	4	4	Moteur à vapeur	Attaqueur puissant de ville cotières
	Destroyer	4	4	6	Électricité	Comme un patrouilleur mais plus rapide
	Croiseur	6	6	5	Acier	Bien plus puissant qu'un destroyer

Les unités militaires sont caractérisées par trois nombres : les points d'attaque, de défense et de mouvement. Lors du choix de la production, vous voyez ces trois nombres et le coût de production. Lorsque l'unité A attaque l'unité B en allant sur le carré de B, les points d'attaque de A sont comparés aux points de défense de B. Si A a 2 points d'attaque et B 1 point de défense, alors A a environ deux tiers de chance de gagner (consulter le manuel de Freeciv pour plus de détails). Le survivant devient souvent vétéran, ce qui augmente son attaque et sa défense de 50%. Une unité qui est construite sur une ville avec des Casernes a automatiquement le statut de vétéran. Les rivières et certains types de terrain accroissent la puissance de défense (voir le tableau ci-dessus). Les unités dans des villes ont un bonus de défense de 50%. Les unités endommagées ont des barres rouges dans le coin inférieur gauche, se déplacent plus lentement et voient leur puissance d'attaque réduite. Elles récupèrent lentement (plus rapidement dans les villes, ou lorsqu'elles sont retranchées). Vous pouvez demander à des unités de se retrancher en appuyant sur **f**, ce qui accroît leur puissance de défense de 50%. "s" sert à veiller : elles attendront jusqu'à ce qu'elles aient récupéré ou qu'un ennemi arrive sur un carré adjacent. **g** leur donne l'ordre d'aller à un endroit de votre choix. Si un ennemi s'y trouve, il se fera attaquer. Les unités militaires peuvent capturer des villes lorsqu'aucun défenseur ne s'y trouve. Les villes défendues ont un petit drapeau dans le coin supérieur gauche. Si vous perdez votre capitale, votre nation subit une très forte corruption et votre royaume peut être scindé. Si plusieurs unités militaires sont sur un même carré, c'est la plus forte qui défend. Si elle perd, toutes les unités meurent (sauf dans les villes). Les unités maritimes peuvent attaquer les unités terrestres, mais pas l'inverse. Certains unités maritimes peuvent transporter des unités terrestres (il suffit de se déplacer en allant dessus). Les unités qui en transportent d'autres ont un "+" dans le coin inférieur droit. Les Diplomates sont très puissants. Ils sont faciles à vaincre, mais peuvent inciter des villes ennemies à la révolte (la ville se range alors de votre côté), voler des avancées technologiques ou soudoyer les unités

ennemies. Les actions des Diplomates peuvent être accomplies directement depuis un bateau. Une ville hébergeant un Diplomate peut résister.

Stratégie gagnante

La plupart des parties multijoueurs utilisent /set generator 2. Cette option crée une île pour chaque joueur et des îles supplémentaires plus petites. Voici la stratégie standard pour jouer sur ce type de carte :



1. Trouvez de bons emplacements pour construire des villes. Un bon emplacement doit fournir 4 points de nourriture (à partir des deux carrés utilisés) et autant de points de production que possible. Ne faites pas de prévision sur plus de 3 ou 4 tours. Les baleines et les faisans sont les meilleures ressources à avoir à proximité. Les prairies et les plaines sont de bons emplacements, et s'il y a du blé, une oasis ou un bison c'est encore mieux.
2. Une fois que vous avez construit une ville, faites-lui construire des Colons. Dans le rapport de science, choisissez "Alphabet" et "La République" comme buts.
3. Dès qu'une ville atteint la taille 2, cliquez dessus et mettez tous les habitants sur des carrés générant de la production. Dès que vous pouvez vous le permettre, achetez le Colon.
4. Continuez à ne produire que des Colons et faites leur construire des villes à proximité. Il ne devrait y avoir que 1 ou 2 carrés vides entre les villes. Ne faites pas d'irrigation, de mines ou de routes.
5. Lorsque la République n'est plus qu'à une étape, choisissez "Navigation" comme but. Lorsque vous découvrez la République, choisissez "Cartographie" et commencez immédiatement une révolution (dans le menu **Royaume**). Une fois que vous êtes une République, construisez des routes sur les carrés utilisés. Regardez l'image pour avoir un exemple.
6. VARIANTE : si un ennemi vous découvre, construisez des bateaux aussi tôt que possible, et des unités pour défendre, comme les Guerriers ou les Phalanges si nécessaire. Vous pouvez choisir de collaborer avec vos voisins, en utilisant la fenêtre "Joueurs" (F3) pour communiquer.
7. Lorsque "Navigation" n'est plus qu'à une étape, choisissez "Moteur à vapeur" comme but technologique. Une fois "Navigation" découverte, construisez quelques Caravelles pour explorer le voisinage et vous installez sur les îles proches. VARIANTE : il est souvent utile de rechercher "Commerce" avant "Moteur à vapeur", afin de construire des merveilles.
8. Une fois que la plupart des emplacements sur votre île sont occupés, commencez à construire des routes, de préférence sur des prairies et des plaines. Utilisez les routes pour vous déplacer plus vite et gagner des points de commerce.
9. Dès que vous avez atteint "Moteur à vapeur", construisez beaucoup de Patrouilleurs. Augmentez les impôts pour les acheter. Accompagnez les avec des Cavaliers dans des Caravelles. Trouvez les voisins, éliminez les défenses de leurs villes avec les Patrouilleurs et envahissez leurs villes avec les Cavaliers. Laissez les Patrouilleurs dans les villes conquises pour

les défendre.

10. Après "Moteur à vapeur", recherchez "Électricité" et "Acier" pour obtenir des bateaux encore meilleurs : les destroyers et les croiseurs. Une fois que vous avez "Acier", réglez les impôts au maximum et mettez tout sur la guerre.

Si vous jouez sur le "generator" par défaut, il y a 3 possibilités :

- Si vous avez votre propre île, jouez comme ci-dessus.
- Si vous partagez une île, mais que vos ennemis sont loin ou que vous pouvez entretenir des relations pacifiques avec eux (ce qui est en général préférable), vous pouvez jouer comme avec un "generator" à 2, mais en recherchant "Équitation" et "Travail du bronze" juste après "La République" (pour avoir des Cavaliers et des Phalanges).
- Si vos voisins sont près et que vous ne pouvez pas avoir de relations pacifiques ou une alliance, recherchez "Équitation", "Monarchie" et "Féodalisme" pour vous défendre. Ensuite, jouez comme avec un "generator" à 2, mais n'attaquez les villes que lorsque vous avez les nouvelles unités offensives (Cavaliers, Chevaliers). Pensez à construire quelques Casernes. VARIANTE : cherchez "Équitation" et "La République". À présent, construisez des Diplomates, pour capturer les villes ennemies de taille 1 ou 2, et des unités offensives. Recherchez également "Cartographie" pour vous permettre des attaques surprises par voie maritime. Lorsque votre adversaire n'est plus une menace, remettez la science au maximum et recherchez "Poudre à canon" ou "Navigation".

Plus de lecture

Beaucoup de documentation se trouve sur la page de Freeciv
<http://fr.freeciv.wikia.com/wiki/Freeciv>

en particulier le manuel de Freeciv

<http://fr.freeciv.wikia.com/wiki/Manuel>

et d'autres tutoriaux

<http://fr.freeciv.wikia.com/wiki/Documentation>

(certains périmés).

Une aide en ligne (menu "Aide"), est disponible durant la partie, comprenant une liste complète des merveilles, unités militaires, technologies et types de gouvernements. Jetez aussi un oeil au menu "Ordres" pour voir ce qu'une unité peut faire.