1 Les Patriciens et la Ligue Hanséatique **6**
2 Installation et lancement du jeu **6**
2.1 Installation 6
2.2 Lancement du jeu 7
3 Service client **7**
3.1 En cas de problème 7
3.2 Contact 7
4 Démarrage rapide **8**
4.1 Didacticiel 8
4.2 Démarrage rapide et utilisation de l'interface 8
4.2.1 Vitesse de jeu 9
4.2.2 Bases de l'interface 9
4.2.3 Composition de l'écran 9
4.3 Commerce 10
4.3.1 Commerce 10
4.3.2 Généralités sur le commerce 11
4.3.3 Et la suite ? 11
5 L'Univers du jeu **12**
5.1 Villes 12
5.1.1 Villes hanséatiques 12
5.1.2 Comptoirs hanséatiques 12
5.1.3 Factoreries de la Hanse 12
5.1.4 Colonies de production 12
5.2 Intérieur des villes 13
5.2.1 Habitants 13
5.2.2 Besoins en marchandises 13
5.2.3 Infrastructures 14
5.2.4 Événements 14
5.3 Météo 14
5.4 Éditeur de cartes 14
6 Menu principal **15**
6.1 Didacticiel 15
6.2 Campagne 15
6.3 Partie Un joueur 15
6.3.1 Données générales sur la partie 15
6.3.2 Niveau de difficulté 15
6.3.3 Objectifs 16
6.4 Multijoueur 16
6.5 Charger partie 16
6.6 Options 17
6.7 Crédits 17
6.8 Quitter 17
7 Commandes du jeu **17**
7.1 Commandes souris 17
7.2 Principes supplémentaires 18
7.3 La carte maritime 19
7.4 Minicarte et barre de titres 20
7.4.1 Minicarte 2-
7.4.2 Barre de titres 20
7.5 Barre des boutons 21
7.5.1. Menu Nouvelles 21
8 Commerce et production de marchandises **22**

8.1 Principes 22
8.1.1 Les villes et leurs besoins en marchandises 22
8.1.2 Production et prix 22
8.1.3 Informations 23
8.1.4 Commerce 23
8.1.5 Navires et transport 24
8.2 Comptoir 24
8.2.1 Menu du comptoir 24
8.2.2 Limitations en matière de construction de comptoir 24
8.2.3 Entrepôt 24
8.3 La production de marchandises 26
8.4 Routes de commerce : le commerce automatique 27
8.4.1 Choix des villes 27
8.4.2 Choix des marchandises et des types d'échanges 27
8.4.3 Limites de prix 27
8.4.4 Volume de marchandises 27
8.4.5 Priorités 27
8.4.6 Activation du commerce automatique 28
8.4.7 Chargement et sauvegarde 28
8.4.8 Fermeture de villes et réparations 28
8.4.9 Fenêtre de marchandises 28
8.4.10 Mémorisation des prix 29
8.4.11 Ordres des villes et actions 29
8.5 Autres opérations commerciales 30
8.5.1 Crédits 30
8.5.2 Commerce avec l'intérieur des terres 30
8.5.3 Importations 30
9 Navires 30
9.1 Types de navires 30
9.2 Construction de navires et réparations 31
9.2.1 Réparer navires 31
9.2.2 Construire navire 31
9.2.3 Liste des commandes 32
9.2.4 Liste des réparations 32
9.2.5 Agrandir navire 32
9.2.6 Changer le nom 32
9.3 Embaucher équipage 32
9.3.1 Embaucher marins 32
9.3.2 Embaucher capitaine 33
9.4 Armement de navires 33
9.5 Le menu Navire 34
9.6 Cas particuliers 34
9.6.1 Transfert entre deux navires 34
9.6.2 Blocage d'un navire 35
9.6.3 Usure 35
9.7 Convois 35
9.7.1 Formation d'un convoi 35
9.7.2 Convois privés et publics 35
9.7.3 Dissolution d'un convoi 36
9.7.4 Rejoindre un convoi 36
9.7.5 Supprimer un navire d'un convoi 36
9.7.6 Blocage de convois 36

10 Bâtiments d'action **36**
10.1 Comptoir 37
10.2 Grue 37
10.3 Halle 37
10.3.1 Stock de marchandises 37
10.3.2 Production 37
10.3.3 Consommation 37
10.4 Portes de la ville 37
10.4.1 Cadeaux 37
10.4.2 Vente de marchandises 37
10.4.3 Contrats de livraison 37
10.4.4 Crédit 38
10.4.5 Voie de terre 38
10.4.6 Guerre 38
10.5 Grange 38
10.6 Taverne 38
10.6.1 Marchands dans le cadre de missions 38
10.6.2 Marchands normaux 38
10.6.3 Marins et capitaines 38
10.6.4 Marchand d'armes 39
10.6.5 Pirate 39
10.6.6 Cambrioleur 39
10.6.7 Informateur 39
10.6.8 Voyageur 39
10.7 Chantier naval et dock 39
10.8 Forge 39
10.9 Prêteur 40
10.9.1 Contracter emprunt 40
10.9.2 Rembourser emprunt 40
10.9.3 Accorder emprunt 40
10.9.4 Prêts accordés 40
10.9.5 Acheter participations 40
10.9.6 Vendre participations 40
10.10 Guilde 40
10.10.1 Rejoindre 41
10.10.2 Ventes aux enchères 41
10.10.3 Salle des ventes 41
10.10.4 Convois 41
10.10.5 Membres 41
10.10.6 Centres de négoce de marchandises 41
10.11 Hôtel de ville 42
10.11.1 Avis 42
10.11.2 Location de navires 42
10.11.3 Informations sur la ville 42
10.11.4 Informations sur la Hanse 42
10.11.5 Salle de conférence 43
10.11.6 Restaurant de l'hôtel de ville 43
10.11.7 Caisses de la ville 43
10.11.8 Bureau de l'Échevin 43
10.12 Bains publics 43
10.13 Église 43
10.13.1 Prier 43

10.13.2 Nourrir les pauvres 43
10.13.3 Décoration de l'Église 43
10.13.4 Agrandissement de l'Église 44
10.14 Marché 44
10.15 Comptoir de la concurrence 44
10.16 Capitaine du port 44
10.17 Arsenal 44
11 Construction de bâtiments 44
11.1 Généralités 44
11.1.1 La commande 44
11.1.2 La construction 45
11.2 Bâtiments relatifs au comptoir 45
11.2.1 Entrepôt 45
11.2.2 Logements 45
11.3 Bâtiments municipaux 46
11.3.1 Puits 46
11.3.2 Routes 46
11.3.3 Hôpital 46
11.3.4 Chapelle 46
11.3.5 École 46
11.3.6 Hôtel des monnaies 46
11.3.7 Monument 47
11.4 Bâtiments de production 47
11.4.1 Bâtiments de matières premières 47
11.4.2 Exploitations d'affinage 49
11.5 Défense des villes 50
11.5.1 Bombardes (port et portes) 50
11.5.2 Canons (port et portes) 50
11.5.3 Remparts 50
11.5.4 Mâchicoulis 50
12 Carrière et politique 51
12.1 Ascension et reconnaissance 51
12.1.1 Étapes d'une carrière 51
12.1.2 Types de reconnaissance 52
12.1.3 Augmentation et vérification de votre reconnaissance 52
12.1.4 Bonne réputation 53
12.1.5 Fondation d'une famille 53
12.2 Conseiller 54
12.2.1 Membre du Conseil de la ville 54
12.2.2 Contact avec le prince 54
12.3 Patricien 54
12.4 Maire 54
12.4.1 Motions auprès du conseil de la ville 54
12.4.2 Vote 55
12.4.3 Caisses de la ville 55
12.4.4 Troupes 56
12.5 Candidat au poste d'Échevin 57
12.6 Échevin 57
12.6.1 Réunion de la Ligue hanséatique 57
12.6.2 Événements 57
12.6.3 Organisation d'une réunion de la Ligue hanséatique 58
12.7 Corruption 59

12.7.1 Influence sur les élections 59
12.7.2 Délibérations du tribunal 59
13 Combats et batailles 59
13.1 Préparatifs 59
13.1.1 Défense de la ville 59
13.2 Bataille navale 59
13.2.1 Identification de l'adversaire 60
13.2.2 Début d'une bataille navale 60
13.2.3 Contrôle manuel du navire pendant une bataille 61
13.2.4 Dégâts liés aux batailles navales 62
13.2.5 Abordage 62
13.2.6 Prise d'un navire après une bataille navale 63
13.2.7 Attaque de convois 63
13.3 Pirates 63
13.3.1 Embaucher des pirates 63
13.3.2 Devenir pirate 63
13.3.3 Chasse aux pirates 64
13.4 Siège d'une ville 64
13.4.1 Premières escarmouches 64
13.4.2 Les portes de la ville en cas de siège 65
13.4.3 Début de l'attaque 65
13.4.4 Issue de la bataille 66
13.4.5 Comportement des habitants 66
13.5 Attaque d'une ville par la mer 66
13.5.1 Les belligérants 67
13.5.2 Le défenseur 67
13.5.3 Déroulement d'une attaque par la mer 67
14 Expéditions **67**
14.1 Destinations 67
14.2 Marchandises et or 68
14.3 Ordres 68
14.3.1 Exploration 68
14.3.2 Commerce 68
14.3.3 Contrats 68
14.4 Risques 69
14.5 Retour d'une expédition 69
15 Mode Multijoueur **69**
15.1 Hotseat 69
15.2 Partie réseau (LAN) 69
15.2.1 Création d'une partie réseau 70
15.2.2 Rejoindre une partie réseau 71
15.2.3 Chargement d'une partie 71
15.2.4 Particularités d'une partie réseau 71
15.3 Partie sur l'Internet 72
15.3.1 Connexion par le programme 72
15.3.2 Connexion par Ascman 72
16 Crédits **74**
17 Annexe **75**
17.1 Coûts en marchandises des bâtiments 75
17.2 Coûts en marchandises des navires 75
17.3 Marchandises 76

1 Les Patriciens et la Ligue Hanséatique

La Ligue hanséatique fut une association tout d'abord informelle de marchands audacieux, fondée au Moyen Âge du 13ème siècle et visant à la défense d'intérêts commerciaux communs. Au fil du temps, elle se développa pour devenir une puissante organisation économique à laquelle il valait mieux adhérer si l'on souhaitait avoir quelque succès comme marchand dans la mer du Nord et de la Baltique. Mais à son apogée, la Ligue hanséatique fut bien plus qu'une simple association de villes ou de marchands : elle constituait un facteur de pouvoir politique de la plus haute importance. Elle fut en quelque sorte l'un des premiers précurseurs de la communauté européenne ou, en d'autres termes, un des premiers véritables 'acteurs globaux' de l'histoire de l'économie, même si les contemporains d'alors ne connaissaient guère plus du monde que l'Europe et certaines régions d'Asie et d'Afrique – l'Amérique et l'Australie attendaient toujours d'être découvertes.

Évidemment, n'importe quel petit commerçant ne pouvait pas devenir membre de la Ligue. En règle générale, elle restait réservée aux patriciens, cette couche sociale riche et pleine d'assurance qui, à cette époque, faisait un peu plus chaque jour la pluie et le beau temps dans les villes du Saint Empire romain germanique et coupait de plus en plus l'herbe sous le pied d'une noblesse soucieuse de ses privilèges.

'Patrician III' vous emmène dans ce monde extraordinaire de conquêtes et de renouveau – sous la protection de la Hanse, les marchands font la navette entre Lübeck et Londres, entre Cologne et Bergen, Riga et Novgorod. Vous incarnez un petit commerçant aux grandes ambitions, un homme d'affaires à la volonté calculatrice de fer, qui souhaite faire carrière et bâtir son propre empire. Pour cela, vous achetez des informations, ouvrez des comptoirs dans d'autres villes hanséatiques, vous acquittez d'obligations contractuelles qui sortent parfois du cadre de votre activité et corrompez autrui dans la mesure de vos moyens financiers. Pourtant, vous ne pensez pas qu'à votre propre intérêt mais tenez aussi compte du mieux-être de votre ville natale. Vous rêvez de considération et de prestige, vous immiscez dans la petite politique comme dans la grande, remettez vos concurrents à leur place, défiez d'audacieux pirates et de cupides potentats, en un mot – vous avez une foule de choses à faire.

Par conséquent, 'Patrician III' est plus qu'une simple simulation commerciale et propose, outre ses nombreux aspects relatifs à la gestion de vos possessions, une bonne part de batailles et d'action – qu'il s'agisse de batailles navales en temps réel ou de blocus organisés contre des villes depuis la mer, procédé peu avenant mais à l'époque absolument usuel pour imposer ses propres intérêts. Les pages suivantes vous apprendront ce qu'il vous reste à faire et ce à quoi il vous faut prendre garde si vous souhaitez devenir un membre couronné de succès et respecté de la Hanse. Nous vous souhaitons d'ores et déjà de bien vous amuser !

L'équipe de Patrician III remercie toutes les personnes ayant fait part de leurs idées sur le forum Patrician III d'Ascaron, qui ont discuté entre elles et avec nous et qui ont ainsi fait de ce logiciel ce qu'il est aujourd'hui.

Ce manuel correspond à la nouvelle extension. Tous les compléments et modifications de règles nécessaires ont été ajoutés et les passages répétés ont été modifiés.

2 Installation et lancement du jeu

2.1 Installation

Configuration minimale

Pentium II 233, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte graphique 4 Mo, Windows 98/98se/ME/2000/XP.

Configuration conseillée (pour l'activation de toutes les options graphiques)
Pentium II 450, 128 Mo de RAM, carte graphique 3D rapide de 32 Mo.

Pour installer "Patrician III", placez le CD dans le lecteur. Le programme d'installation démarre automatiquement. Si vous avez désactivé l'option de lancement automatique, exécutez le programme Setup.exe depuis le CD. Suivez ensuite les instructions apparaissant à l'écran.

“Patrician III” est optimisé pour DirectX version 8 ou supérieure. Si cette version est déjà installée, vous pouvez ignorer cette partie de l’installation.

Une fois l’installation terminée, le programme “P2Setup” se lance automatiquement et teste les résolutions possibles de votre carte graphique pour “Patrician III”. Vous pouvez également exécuter séparément ce programme à tout moment (par exemple, après avoir installé une nouvelle carte graphique).

2.2 Lancement du jeu

Pour pouvoir jouer, le CD de “Patrician III” doit se trouver dans le lecteur. Lancez le programme depuis le menu Démarrer ou double-cliquez sur l’icone situé sur votre bureau.

Vous pouvez passer la séquence d’introduction en appuyant sur la touche ÉCHAP.

3 Service client

Étant donné le grand nombre d’éléments matériels et logiciels disponibles sur le marché et de configurations système, il est malheureusement impossible de totalement exclure la possibilité de problèmes lors de l’installation et de l’utilisation d’un nouveau programme.

Nous sommes à votre entière disposition pour vous aider à résoudre les éventuels problèmes que vous pourriez rencontrer avec notre logiciel.

Vous avez besoin de conseils, d’astuces ou de soluces pour un de nos jeux ? Vous rencontrez des difficultés lors de l’exécution d’un de nos logiciels ? Nous sommes heureux de pouvoir vous aider par l’intermédiaire de notre forum, par email ou par téléphone (voir ci-dessous).

3.1 En cas de problème

En cas de problème, veuillez en premier lieu consulter le fichier “Readme.txt” installé avec le jeu. Vous y trouverez des informations sur les problèmes de configuration et de réseau les plus courants.

3.2 Contact

Si le fichier “Readme” ne permet pas de résoudre votre problème, vous pouvez également prendre contact avec nous de diverses manières.

3.2.1 Sur l’Internet

Vous trouverez des informations produits, des mises à jour (des patches) et des solutions concernant tous les jeux Ascaron à l’adresse

www.ascaron.com

Vous trouverez un forum utilisateurs consacré à “Patrician III – L’Essor de la Hanse”. Vous y trouverez des conseils, des astuces et une aide technique, également disponible par le biais de l’adresse email : **service_p3@ascaron.com**

Vous trouverez un site Web privé de fans de Patrician en allemand à l’adresse **http://www.patrizierwelt.de**, et en anglais à l’adresse **http://www.patricianworld.com** et **http://www.thecrayer.com**. Vous pourrez y découvrir des conseils et des astuces, une aide destinée aux débutants et des tableaux relatifs au monde de la Hanse.

3.2.2 Hotline téléphonique (Ascaron)

Allemagne : + 49 5241 9669 0 assistance technique, Lu.-Di. 14:00 - 17:00

Afin de pouvoir vous apporter la meilleure aide possible en cas de problème technique, merci de réunir avant votre appel les informations suivantes :

le titre et – si vous le connaissez – le numéro de version de votre produit ;
le système que vous utilisez (type de processeur, mémoire RAM, système d'exploitation) ;
la configuration matérielle de votre ordinateur (marque et modèle de votre carte son, de votre carte graphique, de votre lecteur de CD-ROM, etc).

3.2.3 Par la poste

Si le support de données du produit que vous avez acheté était endommagé (par exemple, si le CD-ROM était rayé), merci de l'échanger auprès de votre revendeur logiciel. Si l'échange se révélait impossible, envoyez le produit à :

POINTSOFT
Avenue Antoine Pinay
Parc d'Activités des 4 vents
59510 Hem - France

4 Démarrage rapide

Les principaux éléments de l'interface sont présentés dans le didacticiel au moyen de cinq sections. C'est pourquoi nous vous recommandons de jouer jusqu'au bout, le cas échéant, ces différentes parties. Si vous souhaitiez tout de même commencer immédiatement une campagne ou une partie normale, nous avons résumé pour vous les éléments du jeu les plus importants aux pages suivantes.

Vous trouverez de plus amples informations dans ce manuel aux chapitres ci-dessous :

6. Menu principal	Variantes, options et difficulté
7. Commandes du jeu	Apparence des boutons et utilisation de l'interface
8. Commerce et production de marchandises	Achat et vente de marchandises, interface du commerce
9. Navires	Types de navires, armement et équipage
Annexe	Raccourcis clavier

4.1 Didacticiel

Lorsque vous cliquez dans le menu principal sur "Didacticiel", cinq sections sont à votre disposition :
Utilisation de l'interface : Explique la disposition de l'écran et présente les diverses vues. Présentation du changement de vue et des principaux éléments de l'interface.
Navires : Explique la signification des diverses informations relatives aux navires et la manière de les diriger, d'embaucher des membres d'équipage, de réparer des navires ou d'en faire construire.
Commerce : Outre de nombreuses informations générales sur plusieurs éléments du jeu, cette section traite des marchandises et de la manière d'obtenir des informations commerciales utiles.
Construction de villes : Présente les bâtiments d'action, les logements et les bâtiments de production, la manière de les construire et de produire des marchandises, ainsi que les effets de ces actions sur la population de la ville.
Batailles navales : Comment manœuvrer en mer, tirer et aborder des navires.

Une voix explique pas à pas le fonctionnement du jeu. Vous pouvez interrompre chaque didacticiel à tout moment.

Remarque :
Pour le didacticiel, il est préférable de choisir une résolution de 1024 x 768 dans les options.

4.2 Démarrage rapide et utilisation de l'interface

Dans le menu principal, cliquez sur "Campagne" et choisissez la première : "L'ascension". Votre mission est d'atteindre le rang de patricien. Vous recevez régulièrement des conseils relatifs au commerce et des informations sur votre prestige.

Si vous préférez jouer librement, cliquez dans le menu principal sur "Un joueur". Entrez alors un nom dans l'écran qui apparaît et cliquez sur "Démarrer". Pour le moment, vous n'avez pas besoin de connaître les autres paramètres de jeu. Ces derniers sont présentés au chapitre 6.

4.2.1 Vitesse de jeu

La touche PAUSE permet de suspendre ou de reprendre l'écoulement du temps dans le jeu. Lorsque l'option "Extrêmement lent" est active, vous pouvez tout de même donner des ordres. Le bouton "Avance" permet de faire avancer le temps jusqu'à l'événement suivant ou le prochain clic de la souris.

4.2.2 Bases de l'interface

Vous trouverez de plus amples informations sur l'interface au chapitre 7 "Commandes du jeu".

Le jeu s'ouvre sur la vue de la ville. La carte maritime sert aux déplacements et au simple commerce. La vue de la ville est utile pour commercer, rassembler des informations, procéder à des constructions et une foule d'autres choses. Vous pouvez également effectuer certaines actions simples sur la minicarte.

Placez le pointeur de la souris sur un objet ou un bouton pour afficher une info-bulle.

Commandes de la souris

Clic gauche sur ...	Action
un de vos navires, convois ou bâtiments	Sélection, possibilités d'action
un bâtiment d'action	Entrée dans le bâtiment et possibilités d'action
un objet étranger (navires, bâtiments, habitants)	Informations
la minicarte	Déplacement de la vue principale jusqu'à cet endroit

Clic droit sur ...	Action
la mer, un fleuve ou une ville (si navire sélectionné)	Déplacement vers cette destination
une ville sur la minicarte maritime ou la carte maritime (si navire ou comptoir sélectionné)	Ouverture de la fenêtre de commerce
un navire ennemi (si navire sélectionné)	Attaque du navire ennemi
un convoi / un de vos navires (si navire sélectionné)	Ouverture de la fenêtre de transfert
une fenêtre d'informations ouverte	Fermeture de la fenêtre

Si vous déplacez le pointeur de la souris jusqu'au bord de l'écran ou appuyez sur les flèches du clavier, vous faites défiler la vue principale.

4.2.3 Composition de l'écran

4.2.3.1 Les différentes parties de l'écran

Barre de titres

Commutateur

Minicarte

Barres de boutons supérieure et inférieure

Fenêtre de choix

Vue principale

4.2.3.2 Ville

C'est là que vous commencez la partie. Vous pouvez y utiliser toutes les possibilités de l'agglomération, y pratiquer le commerce et y construire des bâtiments. Si vous cliquez en haut sur "Vos bâtiments", seuls vos propres bâtiments et bâtiments d'action dans la ville restent visibles.
Cliquez dans la barre de boutons sur "Quitter la ville" ou sur la minicarte maritime pour ouvrir la carte maritime.

4.2.3.3 Carte maritime

Lorsque vous quittez une ville, vous accédez à la carte maritime, qui montre l'ensemble de la Hanse. Y apparaissent également les pirates, les tempêtes et tous vos navires. Vous pouvez suivre la progression de ces derniers et leur donner un nouveau cap.

4.2.3.4 Mer

Lorsque vous participez à une bataille navale, vous accédez à cet écran. Une fois la bataille terminée, vous retournez automatiquement à la carte maritime.

4.3 Commerce

Passons maintenant aux questions les plus importantes : comment fonctionne le commerce ? Quelles marchandises pouvez-vous négocier afin de réaliser des profits ?

Pour commencer, ne construisez pas tout de suite de bâtiments de production. En effet, les marges bénéficiaires liées au commerce sont au début bien meilleures.

4.3.1 Commerce

L'interface du commerce est expliquée plus en détail au chapitre 8.

Pour pratiquer le commerce, un de vos navires ou convois doit être sélectionné, ou vous devez posséder un comptoir dans la ville. Au début, la différence entre navire et comptoir réside uniquement dans l'espace de stockage disponible. Il existe deux unités de mesure dans Patrician III : le boisseau et le tonneau. Un boisseau correspond à 10 tonneaux. Ainsi, un Snaikka de 15 boisseaux peut emporter 15 boisseaux ou 150 tonneaux.

Dans la ville, vous pouvez ouvrir la fenêtre de commerce en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur la grue ; sur la carte ou la minicarte maritime, il vous faut cliquer sur la ville avec le bouton droit de la souris.

Lorsque, dans une ville où vous possédez un comptoir, vous commercez avec un navire, vous pouvez spécifier dans la partie droite de la fenêtre de choix si vous souhaitez commercer avec la ville ou transférer des marchandises entre votre comptoir et votre navire.

Dans la fenêtre de commerce (voir page XX) apparaissent les parties en présence, les biens disponibles et

les prix actuels d'achat et de vente. En bas, vous pouvez définir le nombre d'unités négociées en une fois, ce qui permet d'acheter ou de vendre cette quantité à chaque clic sur un bouton de prix.

À droite apparaissent les prix de vente moyens de vos marchandises. Vous pouvez ainsi déterminer rapidement si vous pouvez encore réaliser des bénéfices ou si vous avez acheté à un prix trop élevé.

Plus les réserves de marchandises d'une ville sont faibles, plus elle est prête à payer pour s'en procurer. De la même manière, elle exigera davantage pour une marchandise dont elle ne dispose qu'en quantités réduites. Ce qui signifie que :
Le prix d'une marchandise commence à baisser avec sa vente. En effet, la demande est un peu plus satisfaite avec chaque unité de marchandise vendue.
En revanche, lorsque vous achetez une marchandise, son prix augmente, car chaque unité vendue réduit l'offre correspondante dans la ville.

Problèmes courants :
Vous souhaitez acheter, mais rien ne se produit. – Disposez-vous encore d'assez de place sur votre navire (partie supérieure droite de la fenêtre de commerce), d'assez d'argent en poche ?
Le navire lève l'ancre, mais les marchandises achetées ont disparu. – Peut-être n'avez-vous pas sélectionné le navire et avez donc commercé avec le comptoir ?
Les prix de la fenêtre de commerce sont incorrects. – Lorsque la quantité négociée à chaque transaction est plus élevée, le prix moyen affiché baisse.

4.3.2 Généralités sur le commerce

Achetez à bon prix, et revendez plus cher ! "C'est facile à dire, penserez-vous peut-être. Mais comment reconnaître un bon prix d'un mauvais ?"

Vous trouverez ci-dessous quelques conseils qui vous seront utiles pour vous familiariser avec le commerce maritime :

À propos de l'établissement de routes :
Les icones de la carte maritime qui apparaissent à côté des noms des villes indiquent de quelles marchandises elles ont actuellement un besoin pressant, et pour lesquelles vous pouvez donc y négocier un bon prix de vente.
En règle générale, chaque ville possède en réserve certaines marchandises qu'elle produit, alors qu'elle a besoin de toutes les autres. Pour savoir quelles marchandises une ville peut produire, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur son bouton dans la carte maritime ou sur la statue qui se dresse en son centre.

À propos de l'achat et de la vente :
La différence entre les prix d'achat et de vente peut vous être très utile. Si elle est faible (en dessous de 10 %), alors la marchandise est disponible en quantités suffisantes. Si elle est importante, il sera rarement profitable d'acheter car la marchandise sera difficile à vendre en dégageant un bénéfice ...
Regardez dans la halle de quelles réserves dispose la ville. Si des marchandises y sont disponibles pour plusieurs semaines, vous pouvez les acheter à bon prix, mais si elles ne suffisent plus que pour quelques jours, elles coûteront plus cher.
Le prix moyen de vos marchandises, qui indique votre propre prix d'achat, est consultable d'un seul coup d'œil. Quand on vend plus cher, on réalise toujours un bénéfice.

4.3.3 Et la suite ?

Vous en savez maintenant assez pour commencer à pratiquer le commerce. Votre richesse et votre flotte grandiront, vous bâtirez bientôt des exploitations et des logements, et vous enverrez des expéditions en direction de côtes lointaines. Et ensuite ?

Pour obtenir un certain prestige, et donc le pouvoir politique qui y est lié, vous pourrez employer votre argent durement gagné au bien de la population. Ou bien mener une double vie en tant que flibustier. Car

afin de devenir célèbre et respecté, d'abord dans votre ville de résidence, puis dans l'ensemble de la Hanse, être un marchand rusé ne suffit pas …

5 L'Univers du jeu

"Patrician III" se déroule dans toutes les grandes villes de l'époque hanséatique – il y en a en tout vingt-quatre. Les environs des villes ne jouent pratiquement aucun rôle. Si les villes se portent bien, de nouveaux habitants provenant des alentours s'y rendent. Si une ville est mal approvisionnée, ses habitants se réfugient dans la campagne avoisinante.

Guerres et princes cupides posent parfois de grandes difficultés à la Hanse, mais pour le reste, leur influence sur le jeu est faible.

Dans l'espace méditerranéen, vous pourrez découvrir de nouvelles villes et commercer avec elles. Ces villes sont différentes à chaque partie.

5.1 Villes

Les villes de la Hanse sont d'importances variables. Vous pouvez certes bâtir un comptoir et des bâtiments dans les 24 agglomérations, mais vous ne pouvez faire carrière que dans les grandes villes. C'est la raison pour laquelle vous ne pouvez résider que dans l'une d'elles.

Cologne, Novgorod et Thorn – villes situées à l'intérieur des terres – jouent un rôle un peu particulier. En effet, il n'est possible de les atteindre qu'en remontant le cours d'un fleuve, ce qui exige l'utilisation des petits Crayers et Snaikkas.

5.1.1 Villes hanséatiques

Lorsque vous choisissez votre ville de résidence, vous avez le choix entre douze villes hanséatiques. Là, vous pouvez pratiquer le commerce et construire à votre gré, afin de briguer du prestige ou de vous faire élire maire. Au nombre des villes hanséatiques comptent également, outre les centres du nord de l'Allemagne que sont Hambourg, Brême, Rostock et Lübeck, les villes de Cologne, Stettin, Gdansk, Visby, Riga, Reval, Thorn et Stockholm.

5.1.2 Comptoirs hanséatiques

À Bergen, Londres, Bruges et Novgorod, vous disposez en principe des mêmes possibilités que dans les villes hanséatiques, mais l'ultime titre de reconnaissance, celui de maire, vous y est interdit.

5.1.3 Factoreries de la Hanse

Les huit factoreries, Malmö, Édimbourg, Scarborough, Groningen, Ripen, Oslo, Aalborg et Ladoga ne sont que d'importance mineure. Elles ne possèdent ni guilde des marchands ni chantier naval, uniquement un petit dock de réparations.

5.1.4 Colonies de production

Plus tard au cours de la partie, vous aurez en tant que maire expérimenté la possibilité de fonder l'une ou l'autre colonie de production pour la Hanse (vous pouvez également consulter la section 12.5, "Candidat au poste d'Échevin").

Il s'agit de lieux historiques, dans lesquels vous pouvez fonder des centres de production supplémentaires. Vous devez cependant ériger vous même tous les bâtiments municipaux, et construire les premiers logements et exploitations afin d'attirer de nouveaux habitants.

Une fois que la colonie a atteint une certaine taille, elle est automatiquement remise à la Hanse, et vous avez rempli votre mission. Votre prestige augmente alors de manière remarquable – mais vous devez malheureusement vous acquitter vous-même des frais liés à la construction. Pourtant, grâce aux nouvelles

exploitations, vous pourrez bientôt engranger d'importants bénéfices, d'autant que le conseil de la Ligue hanséatique sélectionne la colonie d'après les marchandises qui font le plus défaut !

Comparées aux autres villes, les colonies offrent de moindres possibilités de production et possèdent à peu près le statut d'une factorerie de la Hanse – avec la différence que, dans une colonie, il n'y a pas d'élections au poste de maire et que le fondateur en reste indéfiniment le souverain : il possède donc des privilèges comparables à ceux d'un maire (poste que vous pouvez occuper en même temps dans une autre ville).

5.2 Intérieur des villes

5.2.1 Habitants

Il existe dans chaque ville des habitants pauvres, des riches et des fortunés, et chacune de ces couches sociales possède des intérêts et des besoins particuliers. Même une ville très prospère possède toujours de nombreux habitants pauvres, qui accomplissent les travaux les plus durs.

Une ville en pleine croissance attire de nombreuses personnes des alentours : les mendiants. Pour passer du statut de mendiant à celui d'habitant, le nouveau venu a besoin d'un emploi et d'un logis … sans quoi il continue son chemin. Ce n'est qu'à partir de cette réserve qu'il est possible d'augmenter le volume de main d'œuvre.

Le bouton "Population" de la barre de titres renferme des données plus précises concernant la taille et le niveau de satisfaction de chaque couche sociale. Le niveau de satisfaction des habitants n'évolue que lentement, mais un manque durable reste longtemps dans les mémoires.

Si vous voulez développer une ville, vous devez avant tout satisfaire les besoins des habitants pauvre, qui forment la base de sa population.

La quantité d'ouvriers visibles dans la ville vous indique le niveau de son activité économique. Si vous cliquez sur un habitant, il vous révèle ses besoins ou vous renseigne sur votre degré actuel de célébrité dans sa couche sociale.

Même les rues à l'intérieur et à l'extérieur de la ville présentent un intérêt, car elles vous permettent de voir rapidement qui pénètre dans ville et qui en sort. Si vous cliquez sur un des voyageurs, il vous donne les raisons de son déplacement.

5.2.2 Besoins en marchandises

En dernière analyse, pour qu'une ville s'épanouisse, vous devez l'approvisionner suffisamment en marchandises requises. Même si travail et logements sont disponibles, les habitants s'en iront si leurs besoins en biens divers ne sont pas couverts.

Les besoins en denrées alimentaires de base et en biens de consommation constituent le meilleur exemple de ces différents intérêts :
Les habitants pauvres ont d'abord besoin de suffisamment de céréales, de bière, de poisson et de bois. Viennent ensuite les poteries, l'huile de baleine, le cuir et la laine.
Les habitants riches s'intéressent davantage aux biens tels que la bière, le poisson et la laine, suivis par la viande, les céréales, le bois, l'huile de baleine et les étoffes.
Enfin, les habitants fortunés espèrent en priorité un approvisionnement en viande, en vin et en étoffes, puis en bois, en peaux, en poteries et en huile de baleine.

Les habitants de la ville tiennent grand compte de la couverture immédiate de leurs besoins pour plusieurs jours à l'avance – après tout, les réapprovisionnements n'ont pas lieu chaque matin.

C'est à la halle que vous pouvez découvrir le volume de la consommation hebdomadaire des habitants d'une ville et de ses exploitations. Vous pouvez également y estimer pendant combien de temps les

marchandises disponibles suffiront.

5.2.3 Infrastructures

Lorsqu'une ville est suffisamment approvisionnée, le niveau de satisfaction de ses habitants est fortement déterminé par son développement et son agrandissement.

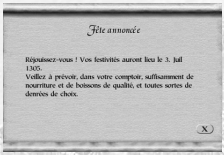
Le chapitre 11 "Construction de bâtiments" présente plus en détail chaque option de construction.

Tout d'abord, chaque couche sociale doit disposer de suffisamment de logements, sans quoi elle ne peut plus grandir.

Les besoins en rues bonnes et pavées, en puits fournissant une meilleure hygiène et une certaine protection contre les incendies, et en hôpitaux et chapelles contre les épidémies, croissent avec la taille de la ville.

Une église représentative fait également l'honneur des habitants. Toutes ces dépenses sont financées par des dons. Pour sa générosité, le donateur peut s'attendre à bénéficier d'un prestige durable dans la ville.

Enfin, un nombre suffisant de gardes et de soldats doit protéger la population, et la majeure partie des exploitations et des maisons doit bénéficier de la protection des remparts de la ville contre ses ennemis extérieurs. Mais c'est déjà la tâche du maire ...



5.2.4 Événements

Une fête peut ranimer l'ambiance d'une ville morose. Après la fin heureuse d'une famine, d'une épidémie ou d'un siège, on tiendra particulièrement compte de l'organisation de festivités. Vous pouvez vous occuper des préparatifs nécessaires au marché.

En revanche, guerre et famine pèsent lourd sur l'ambiance qui règne à l'intérieur des murs de la ville. Au bout du compte, on tentera d'en rejeter la faute sur vous. Les habitants réagissent toujours de manière extrêmement négative aux sièges, qu'ils soient organisés de la mer ou de l'intérieur des terres. Heureusement, quand la ville parvient à se libérer des griffes de l'assiégeant, la bonne humeur revient rapidement.

5.3 Météo

Quelques effets météorologiques (pluie, gel, ports pris dans les glaces, chutes de neige, neige) ont été rajoutés à la vue principale. Ils ne sont pas sans effets sur le jeu :
S'il pleut dans la ville, c'est le signe qu'une tempête fait rage en mer non loin du port.
Gel : De décembre à février, le gel s'installe dans toutes les villes. À cette époque, la production des exploitations agricoles diminue.
Port pris dans les glaces : Si l'hiver est particulièrement froid, il peut arriver que le port se retrouve pris dans les glaces, en particulier dans les villes orientales. Il n'est alors plus possible de le traverser durant quelques jours, ce qui signifie qu'on ne peut ni y accoster, ni le quitter. Durant cette période, on peut même voir des plaques de glace dériver dans le bassin ...

5.4 Éditeur de cartes

Avec "Patrician III " est livré un éditeur vous permettant de créer vos propres mondes hanséatiques. Pour cela, vous pouvez soit charger la carte standard et la modifier, soit créer une carte entièrement nouvelle, sur laquelle vous pouvez répartir jusqu'à 25 villes aux 40 emplacements possibles.

Pour que le système commercial reste viable, toutes les exploitations devant être intégrées à la carte vous sont indiquées. Une fois les villes et les exploitations réparties, la carte peut être exportée au format Patrician et être utilisée dans vos parties.

L'utilisation de l'éditeur de cartes est facile et rapide à apprendre. Vous trouverez une présentation dans le

menu Aide de l'éditeur.

Naturellement, vous pouvez aussi transmettre vos cartes ou en importer d'autres. Chaque carte est constituée d'un fichier .gmf, qu'il suffit de copier dans le sous répertoire "Maps" du dossier Patrician III. Lancez ensuite une nouvelle partie et sélectionnez la carte dans l'écran "Paramètres de jeu".

6 Menu principal

6.1 Didacticiel

Le didacticiel vous apprend pas à pas l'utilisation de "Patrician III". Vous en trouverez une description plus détaillée au chapitre 4 "Démarrage rapide".

6.2 Campagne

Vous avez en tout le choix entre sept scénarios. Si vous cliquez sur une campagne, une brève description de la tâche à accomplir apparaît dans la fenêtre située en dessous. Sous "Détails", vous pouvez ajuster le niveau de difficulté (consultez pour cela la section suivante). Vous pouvez lancer la partie en cliquant sur "Démarrer".

6.3 Partie Un joueur

La partie Un joueur est le mode de jeu normal de "Patrician III". Pour commencer, entrez les données de votre personnage et le type de partie souhaité, puis cliquez sur "Démarrer". Toutes les données restent valables pour l'ensemble de la partie, seule la vitesse de jeu pouvant être modifiée ultérieurement. Les boutons du menu permettent d'accéder à d'autres options. En voici une description.

6.3.1 Données générales sur la partie

Vos nom et prénom déterminent la façon dont on vous adresse la parole durant la partie.
Votre sexe influence les demandes en mariage.
Carte du monde : Cette option vous permet d'échanger la carte standard contre une carte de votre propre cru.
Votre ville natale peut être n'importe quelle ville hanséatique de la carte. Cette option vous permet déjà de vous faire une idée générale des marchandises produites dans chaque ville.
Année de départ : L'année de départ affecte la taille des villes et le nombre d'exploitations déjà construites par d'autres marchands. En outre, à partir de l'an 1350, vous pouvez construire des navires de type "Hourque" dès le début de la partie (si la date de départ est antérieure, la Hourque n'est proposée que peu à peu dans les chantiers de construction navale expérimentés).

6.3.2 Niveau de difficulté

Vous avez le choix entre cinq niveaux de difficulté, de Boutiquier (très facile) en passant par Marchand, Négociant et Conseiller, jusqu'à Patricien (très difficile). Grâce à l'option "Détails", vous pouvez également accéder aux valeurs des différents aspects du jeu et les modifier manuellement.

En règle générale, vous avez le choix entre les valeurs Minimum, Normal et Maximum.

Niveau de difficulté Commerce

Réduit les marges bénéficiaires lors du commerce en abaissant les prix de vente d'environ 10 % et en augmentant les prix d'achat d'environ 10 % par niveau.
Attention : Après modification, vous devrez certainement commencer par vous habituer aux nouveaux prix pratiqués !

Niveau de difficulté Reconnaissance

Vos actions telles que l'approvisionnement des villes en marchandises importantes ou les dons augmentent votre prestige. Avec un niveau de difficulté plus élevé, vous devrez en faire bien plus pour gagner la reconnaissance des habitants.

Besoins des habitants
C'est là qu'apparaît la quantité de marchandises dont les habitants ont besoin pour être satisfaits. Plus les besoins sont élevés, plus il faut de marchandises différentes, ce qui retarde d'autant le développement des villes.

Activité des pirates
Vous pouvez ici définir le nombre de pirates en activité et la vitesse à laquelle d'autres pirates font leur apparition.

Batailles navales
Cette option définit la maniabilité des navires et la précision des canons.

Activité des princes
Vous pouvez ici définir la fréquence à laquelle les princes exigent quelque chose des villes hanséatiques. Vous pouvez également définir la taille des armées en cas de siège.

Capital de départ
Votre capital de départ s'élève à 1 000, 10 000 ou 30 000 pièces d'or.

Nombre de navires
Au début de la partie, vous disposez d'un Snaikka, ou d'un Snaikka et d'un Crayer.

Si vous cliquez ici sur "OK", vous revenez aux paramètres de jeu et le niveau de difficulté résultant de vos réglages apparaît.

6.3.3 Objectifs

Choisissez vous-même l'objectif de votre partie :

Aucun :	Vous jouez sans condition de victoire particulière.
Maire :	Pour gagner la partie, vous devez être élu maire en une certaine limite de temps, paramétrable.
Échevin :	En une certaine limite de temps, également paramétrable, vous devez avoir atteint le rang d'Échevin.
Points :	Une fois la durée indiquée écoulée, la partie s'arrête et le programme évalue votre succès. Le marchand possédant le plus de points est déclaré vainqueur.
Richesse :	Une fois la durée indiquée écoulée, la partie s'arrête et les richesses des dif férents marchands sont comparées.
Population de la Hanse :	La partie cesse dès que l'univers du jeu atteint un certain nombre d'habi tants, paramétrable.

Le vainqueur est le joueur ou l'ordinateur remplissant le premier les conditions de victoire. Il vous est alors demandé si vous souhaitez poursuivre la partie.

6.4 Multijoueur
Ici, vous pouvez affronter d'autres joueurs à Patrician III. Vous trouverez de plus amples informations sur le sujet au chapitre 15 "Mode Multijoueur".

6.5 Charger partie
Dans la fenêtre de droite apparaît la liste de toutes les parties enregistrées. À gauche, vous pouvez basculer entre les parties Un joueur et les parties de campagne. Cliquez tout d'abord sur la partie souhaitée. Une description apparaît alors dans la fenêtre de gauche.

Dans cette fenêtre, vous pouvez “Supprimer la partie”, ou la reprendre en cliquant sur “Charger partie”.

6.6 Options

Les options vous permettent de régler de nombreux paramètres :

Résolution du jeu : Vous avez le choix entre 800x600, 1024x768 ou 1280x1024 pixels par image.

Intensité des couleurs : Vous pouvez choisir entre 16-bit et 32-bit.

Niveau de détail : Il existe quatre niveaux, ”Désactivé”, “Minimum”, “Normal” et “Maximum”. Un haut niveau de détails ralentit les performances du jeu.

Effets météo : Durant la partie apparaissent de la pluie, de la glace dans les ports et de la neige. Toutefois, cette option exige un ordinateur puissant. Désactivez-la si le rythme du jeu est saccadé.

Volume Musique, Son, Vidéos : Spécifiez le volume souhaité au moyen des réglettes.

Vitesse de jeu : Lorsque cette option est réglée sur “Normal”, un jour dure 60 secondes, et seulement 20 sur “Très rapide”.

Vidéos événements On/Off : Il existe une vidéo pour chaque événement particulier. Si vous souhaitez visionner ces séquences, activez cette option.

Info-bulles On/Off : De petits textes d’aide apparaissent lorsque vous placez le pointeur de la souris sur un objet.

Convoi-Navires : Dans une ville, tous les navires d’un convoi doivent-ils apparaître, ou seule ment le meneur ? Cette dernière option est préférable en présence de nom breux navires et d’importants convois, afin de conserver une meilleure vue d’ensemble de la ville.

Enregistrement automatique: Selon quelle fréquence la partie doit-elle être automatiquement enregistrée ? Vous pouvez régler ce paramètre de “Désactivé” à “30 minutes”.

Cliquez sur “Annuler” pour annuler les changements et sur “OK” pour les confirmer. Dans les deux cas, vous revenez au menu principal.

6.7 Crédits

Cette section vous présente l’équipe de l’add-on “L’Essor de la Hanse”.

6.8 Quitter

Permet de quitter le programme.

7 Commandes du jeu

Vous trouverez également un résumé de l’utilisation et une vue d’ensemble de l’écran du jeu au chapitre 4 “Démarrage rapide”.

La liste des raccourcis clavier est indiquée en annexe.

7.1 Commandes souris

Un clic avec le bouton gauche de la souris vous permet de sélectionner des objets dans la vue principale. Généralement, un menu ou une information apparaît alors. En cliquant avec le bouton gauche de la souris

sur un emplacement libre de la carte, vous annulez la sélection.

Clic gauche sur ...	Action
votre navire ou convoi	Sélectionne votre navire ou convoi
le cap d'un de vos navires ou convois exemsur la carte maritime	Modifie le cap en gardant le bouton de la souris enfoncé, par ple pour éviter une tempête
le navire d'un autre marchand	Affiche des informations sur ce navire. Celles-ci ne sont pas tou jours exactes.
votre convoi dans la ville	Sélectionne votre convoi. Un clic supplémentaire sur un des navires du convoi le sélectionne et affiche sa cargaison
votre navire tout en gardant la touche CTRL enfoncée	Vous permet de sélectionner plusieurs de vos navires
créer un cadre autour de plusieurs navires	Sélectionne les navires
un bâtiment d'action	Vous fait entrer dans le bâtiment
une exploitation ou un logement	Affiche des informations
un habitant de la ville	Affiche son opinion
la carte maritime	La vue principale rejoint immédiatement la partie de la carte cor respondante

Cliquez avec le bouton droit de la souris pour accomplir une certaine action. La liste suivante présente un résumé des différentes actions possibles :

Clic droit sur ...	Action
Si un navire est sélectionné	
un endroit quelconque de la mer ou d'un fleuve navigable	Le navire s'y rend et attend.
(Ctrl) sur la carte maritime, un endroit quelconque de la mer ou d'un fleuve navigablede	Définit un point de passage, après lequel il est possible poursuivre le trajet. Un trajet peut comporter jusqu'à 8 points de passage.
une ville dans la carte ou la minicarte maritime.	Un navire situé ailleurs s'y rend et accoste. Si le navire y est à quai, la fenêtre de commerce s'ouvre.
un navire ennemi pendant une bataille navale	Le navire ennemi est automatiquement attaqué.
un de vos navires dans une ville	Vous permet de transférer des capitaines, des marins et des poignards.
un convoi dans une ville	Le navire rejoint le convoi.
Si aucun navire n'est sélectionné	
une ville avec comptoir dans la carte ou la minicarte maritime.	La fenêtre de commerce s'ouvre.

Contrairement aux fenêtres normales, les vidéos ne peuvent pas être fermées au moyen d'un clic droit de la souris, pour des raisons de sécurité.

Lorsque vous déplacez le pointeur de la souris contre un des bords de l'écran, la vue principale défile dans cette direction.

7.2 Principes supplémentaires

Presque tous les icones sont des boutons, ce que vous pouvez reconnaître aux contours blancs et aux info-bulles qui apparaissent lorsque vous placez le pointeur de la souris dessus. Dès que vous cliquez sur un icône se produit une action. En cliquant sur l'icone de navire de la barre de boutons supérieure, vous pouvez par exemple passer d'un navire/convoi à l'autre, et si vous cliquez plusieurs fois sur le symbole de nouvelles, vous faites apparaître les nouvelles les plus récentes les unes après les autres.

En cours de partie, le fait de cliquer sur les boutons comportant une inscription entraîne également des actions. Les boutons en forme de flèches de la liste des navires devant chaque nom permettent de rejoindre directement le navire en question. Les éléments de listes (de manière générale, des noms de navires) permettent de sélectionner l'objet. Tout comme avec les navires eux-mêmes, vous pouvez par exemple sélec-

tionner plusieurs navires en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur plusieurs noms de la liste tout en gardant la touche Ctrl enfoncée.

7.3 La carte maritime

Même les loups de mer expérimentés ont besoin de bonnes cartes : la carte maritime présente l'ensemble de l'espace terrestre et maritime nord européen, ainsi que toutes les villes importantes aux yeux d'un membre de la Hanse. Vous disposez ici d'une vue d'ensemble des villes sur lesquelles vous mettez le cap et avec lesquelles vous pouvez commercer. Vous pouvez faire glisser la carte – il vous suffit pour cela de déplacer le pointeur de la souris jusqu'aux bords de l'écran, d'utiliser les flèches de votre clavier ou de cliquer dans la minicarte sur la zone de votre choix. Outre votre ville natale, vous pouvez également vous rendre dans n'importe quelle autre ville apparaissant dans la vue principale en cliquant dessus avec le bouton gauche, à la condition que vous y possédiez un comptoir ou qu'au moins un de vos navires s'y trouve à quai. Si c'est le cas, les deux cartes (vue principale et minicarte) passent en mode ville et vous pouvez poursuivre vos affaires en toute tranquillité.

Chaque ville possède un bouton rouge. Cliquez dessus pour y pénétrer. Encore une fois, vous ne pouvez vous rendre dans une ville que lorsque vous y possédez un comptoir ou qu'un de vos navires y mouille l'ancre. Si ce n'est pas le cas, vous recevez en cliquant avec le bouton gauche des informations d'ordre général concernant la ville.

Vous pouvez même recevoir certaines informations sans avoir besoin de cliquer – il vous suffit de regarder. Dans la carte maritime apparaissent, à côté du nom des villes, de nombreux symboles qui vous renseignent sur leur situation actuelle. Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur ce symbole, un bref message explicatif apparaît (par exemple "Pénurie de bière").

Les différents symboles sont les suivants :

Si ce symbole apparaît, cela signifie que l'on vous arrachera votre livraison de denrées alimentaires des mains. Cette ville est en proie à la famine.

Lorsque vous voyez ce symbole, évitez autant que possible la ville correspondante – une épidémie s'y est déclarée !

Un incendie fait rage dans cette ville.

La ville manque de la marchandise "bière". Vous trouverez la liste de tous les symboles de marchandises et leur signification en annexe.

La ville est assiégée – l'accès au port est à priori fermé. En tous les cas, inutile d'espérer pouvoir commercer tranquillement.

Dans cette ville, un convoi attend de pouvoir quitter le port. Grâce à la couleur de cet icone, vous pouvez apprendre à qui il appartient. Le bleu est la couleur de vos convois, le rouge celle des convois d'un autre joueur et le blanc de ceux d'un marchand contrôlé par l'ordinateur.

Alarme ! Un bateau pirate croise au large du port de cette ville ! Mettez-vous en sécurité, ou bien nettoyez vos canons et vos grappins ! Si un bateau pirate est à quai, vous feriez mieux de renoncer à vos promenades sur le port : les flibustiers attaquent la ville !

Un coup d'œil sur la minicarte vous suffit pour voir si certains de vos navires sont à quai dans cette ville et, si oui, combien.

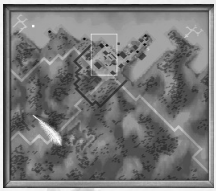
Sur la carte maritime, les villes sont signalées par un point rouge.

Afin de la différencier, votre ville de résidence possède un point bleu.

Les villes dans lesquelles vous avez ouvert un comptoir sont signalées par un point bleu au centre du bouton rouge.

7.4 Minicarte et barre de titres

7.4.1 Minicarte



La minicarte montre la ville où vous vous trouvez actuellement ou la zone commerciale de la Hanse sous forme réduite. Le rectangle indique la section actuellement visible dans la vue principale. Les fonctions de la minicarte sont les suivantes :
En cliquant avec le bouton gauche de la souris sur la minicarte, vous modifiez la zone apparaissant dans la vue principale.
Sur la minicarte maritime, un clic avec le bouton droit de la souris vous permet d'envoyer un navire sélectionné en un endroit précis, où il peut attendre ou faire des affaires (selon le lieu). Vous disposez des mêmes possibilités que dans la carte maritime.
À l'aide du commutateur "Changer de carte", la flèche située près de la minicarte, vous pouvez passer dans une ville de la vue de la ville à la carte maritime, et vice versa – ainsi, vous pouvez vous occuper de vos affaires dans la ville tout en suivant les traversées de vos navires sur la minicarte.

Les icones de la minicarte vous permettent de contrôler la position de vos navires et de voir les villes dans lesquelles vous êtes représenté en tant que marchand.

L'icone de vos navires sélectionnés clignote lentement.
Les petits carrés clignotant rapidement signalent un événement particulier, par exemple qu'un de vos navires vient de jeter l'ancre dans un port ou est entré dans une tempête.

Symboles de la minicarte

Icone	Signification, fonction
Petit carré (bleu, blanc, rouge, noir)	Navires ou convois (appartenant à vous, à un marchand contrôlé par l'ordinateur, à un autre joueur, à un pirate)
Losange rouge	Ville sans comptoir
Losange bleu	Ville où vous possédez un comptoir
Losange avec point blanc	Ville où se trouve actuellement un de vos navires
Losange avec cadre blanc	Ville dont vous observez actuellement la zone
Losange noir clignotant	Tempête

7.4.2 Barre de titres

Dans la barre de titres, située au-dessus de la minicarte, apparaissent toujours les boutons suivants :

À côté du tas de pièces d'or est indiqué le montant de vos liquidités actuelles. Si vous cliquez sur les pièces, vous faites apparaître une série de statistiques sur votre société. Vous trouverez de plus amples informations à ce sujet au chapitre 8 "Commerce et production de marchandises".

Dans la chronique, vous trouverez des nouvelles publiques concernant des villes, des événements et des marchands.

La partie variable de la barre de titres, située au-dessus de la vue principale, change avec la minicarte.

7.4.2.1 La barre de titres en mode urbain

C'est là qu'est indiqué le nombre actuel d'habitants de la ville où vous vous trouvez. Si vous cliquez dessus apparaissent des informations supplémentaires sur la répartition de la population dans les trois couches sociales et les mendiants. Le niveau de satisfaction des trois groupes d'habitants est également disponible.

Le nom de la ville vous indique où vous vous trouvez actuellement.

C'est le nombre de vos bâtiments dans la ville. Si vous cliquez dessus, tous les bâtiments ne vous

appartenant pas apparaissent en transparence dans la vue principale ou sont représentés sous forme de surfaces transparentes.

7.4.2.2 La barre de titres en mode maritime

Dans la vue maritime de la minicarte apparaissent dans la barre de titres quatre nouveaux boutons :

"Navires à quai" indique le nombre de vos navires actuellement à quai. En cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris, vous rejoignez immédiatement le premier de ces navires. Si vous continuez à cliquer, vous passez par tous vos navires à quai l'un après l'autre.

Remarque :
Les navires appartenant à un convoi ne sont pas sélectionnés.

"Navires en mer" indique le nombre de vos navires voyageant actuellement seuls en mer. Vous pouvez les sélectionner de la même manière que les navires à quai.

"Convois à quai" vous renseigne sur vos convois actuellement à quai. Vous pouvez de nouveau procéder à des sélections en cliquant avec le bouton gauche de la souris.

"Convois en mer" indique les convois que vous menez. Vous pouvez de nouveau procéder à des sélections en cliquant avec le bouton gauche de la souris.

7.5 Barre des boutons

La barre des boutons se trouve dans la zone séparant la minicarte de la fenêtre de choix. Elle vous propose les boutons suivants (d'autres icones vous seront présentés aux chapitres adéquats) :

Fait apparaître ce qu'on appelle la "Vue d'ensemble des navires", qui vous fournit des données concernant l'ensemble de votre flotte. Le bouton situé en bas à droite vous permet de passer des informations concernant l'armement aux informations commerciales, et vice versa. Le bouton "Flèche" vous permet de rejoindre le navire en question, que vous pouvez sélectionner en cliquant sur son nom.

L'avance rapide. Elle fait apparaître une carte générale de la Hanse, et le temps s'écoule rapidement. La fonction d'avance rapide se désactive automatiquement dès qu'un événement survient. Vous pouvez également la désactiver à tout moment en cliquant avec le bouton gauche de la souris.

Le menu Nouvelles, dont les différentes options sont présentées à la section "Menu Nouvelles".

Le menu Construction est présenté au chapitre 11 "Construction de bâtiments". Dans la carte maritime, il apparaît en grisé et ne peut être sélectionné.

Un clic sur les portes de la ville vous permet de quitter la vue actuelle et de passer à la carte maritime. Dans cette dernière, les portes de la ville apparaissent en grisé et ne peuvent pas être sélectionnées.

Les options disponibles en cours de partie se différencient légèrement de celles du menu principal. Outre les paramètres déjà présentés de résolution, d'intensité des couleurs ou de volume, vous trouverez également les options "Sauvegarder partie", "Charger partie" et "Terminer partie".

7.5.1. Menu Nouvelles

Ces icones vous livrent les informations suivantes :

Les "Lettres officielles" comme les relevés d'imposition, les commissions, les mises en accusation, les verdicts, mais aussi les élections et les nominations, sont affichées ici.

Vous pouvez ici consulter votre “Courrier personnel”, comprenant des messages concernant votre société ou des affaires de famille.

Les “Informations commerciales” vous proposent des offres et des renseignements particuliers.

Vous trouverez ici des fonctions de filtrage vous permettant de configurer le classeur de nouvelles selon vos besoins.

Ce bouton vous permet de supprimer le message sélectionné.

8 Commerce et production de marchandises

8.1 Principes

8.1.1 Les villes et leurs besoins en marchandises

À la section 5.2 “Intérieur des villes”, vous avez découvert les trois couches de population d’une ville hanséatique et leurs différents besoins. Les 20 marchandises se composent des denrées alimentaires, des marchandises de première nécessité et des articles de luxe, dont les habitants pauvres et fortunés ont besoin dans des mesures différentes. Les besoins des habitants riches se situent entre ces deux extrêmes.

Denrées alimentaires :
Les céréales, le poisson et la bière sont les marchandises les plus importantes de la couche inférieure des habitants, la viande étant presque uniquement réservée aux riches et aux fortunés.

Marchandises de première nécessité :
Ces dernières regroupent la laine, le cuir et le bois pour les plus pauvres, ainsi que les étoffes, l’huile de baleine et les poteries pour les mieux lotis. Les besoins en chanvre, sel et marchandises en métal sont moindres, mais pas inexistants.

Articles de luxe :
Il s’agit du vin, des épices, de l’étoffe, de l’huile de baleine et des peaux, généralement destinés aux habitants riches et fortunés de la ville.

La consommation de ces biens est déterminée par la taille de chaque couche sociale. Si la ville ne comporte que peu d’habitants fortunés, les articles de luxes sont à peine recherchés.

Matières premières :
Certaines marchandises sont indispensables aux constructions et aux exploitations en activité. C’est le cas des tuiles, du bois et du brai – ce dernier est nécessaire à la construction et à la réparation de navires. Le chanvre, le sel, la fonte brute, les marchandises en métal et la laine sont également (selon chaque ville) requis par les exploitations.

Toutes les marchandises ne doivent pas forcément être toujours disponibles. Le niveau de difficulté de “Besoins des habitants” détermine le nombre de marchandises différentes dont les habitants ont besoin pour être satisfaits. Seules les denrées alimentaires occupent une place spéciale : si une ville n’est pas approvisionnée pendant longtemps, c’est la famine. Ce qui entraîne une forte hausse des besoins en aliments, pendant que la population meurt ou fuit vers l’intérieur des terres.

8.1.2 Production et prix

Chaque ville ne peut produire efficacement que certains biens – parfois, une ville donnée ne peut absolument pas produire une certaine marchandise, qui doit alors être importée.

Chaque ville possède des exploitations urbaines, qui produisent les marchandises que la ville peut fabriquer. À des fins de clarté, ces exploitations n’apparaissent pas dans la carte de la ville. Mais la capacité

des exploitations urbaines est limitée, tout comme le nombre d'ouvriers qu'elles peuvent employer. Les autres marchandises ne peuvent donc être produites que par les marchands eux-mêmes !

Dans une ville, les prix de toutes les marchandises sont déterminés par l'offre et la demande.

La demande résulte du besoin d'une marchandise particulière de la population et des besoins en matières premières de la ville et des exploitations. Les besoins en matières premières des exploitations des marchands de la ville ne sont pas visibles dans la halle. Les besoins en matériaux de construction que sont les tuiles, le bois, le chanvre et les marchandises en métal sont également déterminés par la taille de la ville ou la charge de travail du chantier naval.

L'offre se compose des marchandises stockées dans la ville.

La confrontation entre les quantités stockées et la demande détermine le prix d'achat et de vente des marchandises. Plus une marchandise est rare, plus elle est chère. Cette règle s'applique à chaque transaction.

Offre et demande s'équilibrent lorsque les besoins d'une ville sont couverts pour un certain nombre de semaines. Cette situation se reconnaît à ce que la ville propose des prix d'achat et de vente proches.

Remarque :
Ce "prix d'équilibre" existe pour chaque produit. Il reste le même, quels que soient les paramètres de la partie. Avec un "Niveau de difficulté Commerce" plus élevé, les biens rares sont négociés moins cher. Comme les coûts ne varient pas, la marge bénéficiaire des joueurs est moindre.

8.1.3 Informations

Quels biens une ville peut-elle produire elle-même ? Dans quel secteur peut-on s'attendre à un manque ? Pour les autres villes, vous le découvrirez dans la carte maritime en cliquant sur le bouton de la ville correspondante. Et dans la vue de la ville, cliquez sur le monument qui se dresse au centre du marché.

Dans la halle apparaissent les réserves de la ville et une estimation de sa consommation. Ce qui vous donne une idée des quantités qu'il est possible d'acheter ou de vendre.

Si vous cliquez sur le tas de pièces, vous ouvrez le menu Statistiques. Les statistiques comprennent généralement des diagrammes sur l'évolution de votre société.

La "Vue d'ensemble de la société" vous fournit des informations sur votre empire commercial en pleine expansion.

Sous "Concurrence", vous pouvez suivre les progrès des autres sociétés.

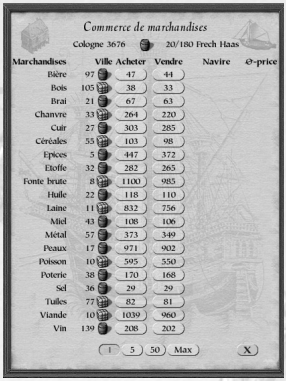
Les "Données sur la ville" vous proposent des informations détaillées sur les habitants, la couverture des besoins et la qualité de vie de toutes les villes (même de celles où vous n'êtes pas représenté). Vous pouvez également consulter des statistiques sur la production et la consommation de marchandises.

Avec "Comparaison entre villes", vous pouvez directement comparer les évolutions individuelles de plusieurs villes dans divers domaines.

8.1.4 Commerce

Tout d'abord, sélectionnez le navire ou le convoi avec lequel vous souhaitez commercer. Si aucun navire n'est sélectionné, les opérations se dérouleront automatiquement avec votre comptoir.

Dans la ville, cliquez sur la grue.



Vous ouvrez ainsi la fenêtre de commerce de marchandises. Si vous ne disposez dans cette ville ni d'un navire actif ni d'un comptoir, un message d'erreur apparaît.

Dans la fenêtre de choix, indiquez si vous souhaitez commercer avec la ville ou si vous souhaitez échanger des marchandises avec vos entrepôts.

En haut de la fenêtre de commerce apparaissent les différents participants à l'opération commerciale, accompagnés de leurs capacités de stockage en tonneaux et, dans le cas d'une ville, du volume total des marchandises disponibles. En dessous se trouve la liste de toutes les marchandises, accompagnées à chaque fois de la quantité stockée et des prix d'achat et de vente par boisseau ou tonneau.

À droite sont indiquées les marchandises de votre navire ou comptoir, avec à côté le prix moyen auquel vous avez acquis la cargaison.

Dans la ligne du bas, vous pouvez définir la quantité de biens négociée à chaque clic de la souris. Si vous modifiez cette quantité, le prix moyen est recalculé. Le bouton "Max" permet d'acheter ou de vendre l'intégralité du stock.

Cliquez à présent sur les boutons affichant les prix, situés à côté des marchandises, pour acheter ou pour vendre. La somme est automatiquement débitée ou créditée sur votre compte.

8.1.5 Navires et transport

Négocier uniquement avec une ville ne permet pas de réaliser d'importants bénéfices. Après tout, c'est à vous d'équilibrer les manques et les excédents entre villes, tout en réalisant de juteux profits. Vous trouverez davantage d'informations sur les navires disponibles au chapitre 9, "Navires".

Le plus important pour vous est de travailler à peu de frais. L'équipage de votre navire vous coûte en permanence un certain nombre de soldes, chaque kilomètre de mer parcouru use vos bateaux, qui doivent tôt ou tard être réparés. Les traversées à cales vides et les longs parcours coûtent de l'argent. C'est pourquoi il est important de bien planifier vos trajets !

Par conséquent, réfléchissez bien avant d'investir dans de plus grands navires, car vous devrez avant tout couvrir leurs coûts d'entretien plus élevés.

Lorsque vos navires sont en mauvais état, ils sont plus lents. Ce qui, en définitive, vous coûte également de l'argent ...

8.2 Comptoir

C'est votre bureau et votre premier entrepôt. Lorsque vous cliquez avec le bouton gauche sur votre comptoir, la fenêtre du comptoir s'ouvre dans la vue principale. Dans la fenêtre de choix apparaissent de nombreux boutons vous permettant d'accomplir diverses actions :

8.2.1 Menu du comptoir

8.2.1.1 Bilan :

Cette section présente un bref calcul des profits et des pertes de votre société. Vous pouvez également y engager un administrateur ou le renvoyer.

8.2.1.2 Stock de marchandises :

Il s'agit du stock actuel de vos marchandises, et des production et consommation de vos exploitations durant la semaine passée. Un "0" indique que vous possédez une exploitation du type adéquat mais qu'elle n'a rien produit la semaine dernière. La cause en est la plupart du temps un manque de main d'œuvre ou de matières premières.

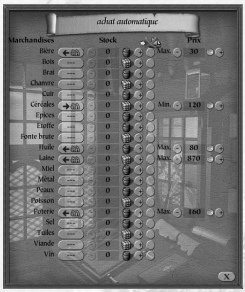
8.2.1.3 Stock d'armes :

Toutes les armes navales et les épées stockées apparaissent ici.

8.2.1.4 Entrepôt :

C'est ici qu'apparaissent vos espaces de stockage nécessaire et disponible. Au début, votre comptoir peut accueillir 50 boisseaux. Chaque boisseau supplémentaire doit être loué au prix fort. Si vous avez besoin de davantage de place, construisez d'autres entrepôts, d'une capacité de 200 boisseaux chacun (voir ci-dessous et le chapitre 11).

8.2.1.5 Commerce au comptoir :



Votre administrateur (voir "Bilan") est autorisé à acheter et à vendre et peut procéder automatiquement au trafic de marchandises. Vous pouvez soit acheter automatiquement chaque marchandise souhaitée, soit la vendre automatiquement, soit la stocker, c'est à dire la protéger de tout transport par vos navires.

Vous devez tout d'abord indiquer si vous voulez acheter, vendre ou simplement stocker une marchandise :

Acheter une marchandise
La quantité indiquée est la quantité maximale. Si elle est disponible dans votre comptoir, l'administrateur n'achète aucune autre marchandise de ce type.

Le prix que vous spécifiez est le prix maximal que l'administrateur est autorisé à payer pour les marchandises.

Vendre une marchandise
La quantité indiquée est la quantité minimale ne devant pas être dépassée lors des ventes. Ainsi, vous êtes certain que les marchandises importantes pour votre production ne sont pas vendues.

Le prix que vous spécifiez est le prix minimal auquel les marchandises peuvent être vendues à la ville.

Stocker une marchandise
Cette option oblige l'administrateur à prendre garde à ce que vos navires suivant une route de commerce (commerce automatique) ne vident pas votre comptoir. Ce qui est primordial pour les marchandises nécessaires à la production.

Spécifiez une certaine quantité et activez le petit cercle situé à côté du stock. Les navires suivant une route de commerce ne chargeront pas de marchandises en dessous de cette limite.

8.2.1.6 Données personnelles

C'est là qu'apparaît le prestige dont vous bénéficiez dans une ville donnée, et sa tendance à la hausse ou à la baisse. Votre prestige dans votre ville de résidence détermine de manière décisive votre rang dans la Ligue hanséatique. Si vous êtes marié, la section "Données personnelles" indique également le nombre de

vos enfants.

8.2.1.7 Déménager

Cliquez sur ce bouton si vous souhaitez faire de la ville où vous vous trouvez votre ville de résidence. Un prix apparaît alors et, si vous vous en acquittez, vous déménagez sans problème.

8.2.2 Limitations en matière de construction de comptoir

Vous ne pouvez pas construire un comptoir dans chaque ville sans un minimum d'efforts. Pour commencer, vous devez bénéficier d'un certain prestige dans la ville concernée, que vous pouvez obtenir par exemple par le commerce. Pour découvrir l'étendue de votre prestige, cliquez sur un habitant de la ville. Tant que vous n'êtes pratiquement pas connu ou que personne ne veut avoir affaire avec vous, vous n'avez pas la moindre chance d'obtenir un permis de construire.

8.2.3 Entrepôt

Tout comptoir peut accueillir 50 boisseaux de marchandises. Si vous avez besoin d'une plus grande capacité de stockage, vous devez construire. Chaque entrepôt vous fournit une capacité de stockage supplémentaire de 200 boisseaux. Une vue d'ensemble de vos entrepôts est disponible dans votre comptoir. À partir de deux entrepôts, vous devriez également envisager d'engager du personnel de surveillance, car plus vous possédez d'entrepôts et stockez de marchandises, plus vous aurez du mal à conserver une vue d'ensemble de vos possessions. Ce dont des cambrioleurs – indépendants ou envoyés par vos concurrents – pourraient tirer parti. Les entrepôts ne nécessitent pas de personnel et coûtent – comme toutes les exploitations – 280 pièces d'or de taxes foncières par semaine.

8.3 La production de marchandises

La production de marchandises est très chère. En tenant compte de tous les impôts, coûts des matières premières et coûts salariaux, le prix de fabrication d'une exploitation efficace et travaillant au maximum de sa capacité n'est pas loin du prix d'équilibre ! Dans certaines villes, vous pourrez même acheter les marchandises à meilleur prix …

Pourtant, le fait de posséder votre propre production se révèle profitable financièrement. Car en définitive, vous apportez vos produits aux villes dans lesquelles ils sont rares, et donc chers. Grâce à la production, vous êtes assuré de disposer des marchandises nécessaires pour vos routes de commerce, et ce à des prix garantis. En outre, la construction d'exploitations crée des emplois. Ainsi, la ville (le marché où vous écoulez vos marchandises) peut grandir, ce qui accroît également votre prestige.

Vos exploitations se procurent toujours les matières premières dans votre comptoir – où elles livrent également les marchandises produites. En cas de manque de matières premières, une exploitation induit toujours des coûts salariaux et continue à payer des impôts. Vous pouvez engager un administrateur dans votre comptoir (voir ci-dessus), susceptible de vous assister.

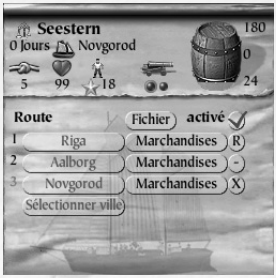
La construction de nouvelles exploitations est décrite au chapitre 11 "Construction de bâtiments".

Une fois un bâtiment construit, vous avez besoin de main d'œuvre. Consultez suffisamment tôt dans la barre de titres la section "Population" : si la ville grandit et possède quelques mendiants, il vous suffit alors de vérifier qu'il y a suffisamment de logements pour vos nouveaux employés.

Si l'humeur, et en particulier celle des pauvres, n'est pas bonne, approvisionnez tout d'abord la ville en marchandises, sans quoi votre exploitation restera inactive. En revanche, en l'absence de mendiants, il est possible que la ville se développe trop vite et vous rencontrerez peut-être à nouveau des problèmes de main d'œuvre. En ce cas, certaines mesures rendant la ville plus attrayante (cf. chapitre 11) ou un repas offert aux pauvres de l'église (ce qui attirerait des mendiants) pourraient se révéler utiles.

Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur une de vos exploitations, vous obtenez des informations sur toutes vos exploitations de ce type, le nombre d'employés (actuel/maximal), la production totale, la consommation totale, la charge de travail et les coûts totaux (toujours calculés sur une semaine). À l'aide des boutons + et –, vous pouvez augmenter ou réduire la charge de travail. Dans la barre des boutons, vous pouvez démolir l'exploitation ou la vendre aux enchères.

8.4 Routes de commerce : le commerce automatique



Vous pouvez pratiquer le commerce automatique avec vos navires, tant que ces derniers disposent d'un capitaine :

Dès qu'un capitaine se trouve à bord, vous pouvez cliquer dans le menu Navire sur le bouton du commerce automatique.

Cette fonction vous permet de définir un trajet générateur de profits, que votre vaisseau suivra automatiquement. Au cours de la traversée, le capitaine s'en tient aux achats et aux ventes de marchandises que vous avez paramétrés. Les limites de prix d'achat et de vente sont également configurables.

8.4.1 Choix des villes

Lorsque vous cliquez sur le bouton, le menu qui apparaît est vide. Vous pouvez alors entrer jusqu'à 10 villes, auxquelles le navire devra accoster l'une après l'autre. Une opération de cliquer-déplacer vous permet de modifier l'ordre des villes.

8.4.2 Choix des marchandises et des types d'échanges

Lorsque vous avez choisi une ville, un bouton "Marchandises" apparaît à côté de son nom. Cliquez dessus pour définir quelles marchandises doivent être échangées dans la ville. Vous pouvez spécifier le type d'échange de votre choix : entre le navire et le comptoir, ou entre le navire et la ville. Vous ne pouvez toutefois choisir de transférer des marchandises vers ou depuis un comptoir que si vous en possédez un dans la ville en question.

8.4.3 Limites de prix

Lors d'une opération commerciale entre la ville et le navire, vous devez entrer des limites de prix : dans le cas de la vente d'une marchandise, vous devez définir le prix plancher sous lequel le capitaine ne doit plus vendre.

En revanche, dans le cas d'un achat, vous devez définir le prix maximal que vous êtes prêt à payer pour la marchandise.

8.4.4 Volume de marchandises

Pour chaque marchandise doit également être indiqué un volume, c'est à dire une quantité maximale devant être achetée ou vendue, ou devant être transférée depuis ou vers votre comptoir.

8.4.5 Priorités

Vous souhaiterez peut-être accorder une plus haute priorité à certaines marchandises. Exemple : vous désirez acheter des poteries à Cologne, mais uniquement lorsque le vin n'y est pas disponible. Il vous suffit dans ce cas de définir les volumes et les limites de prix des deux marchandises, puis de donner au vin une priorité supérieure. Pour cela, cliquez sur le bouton "Vin", gardez le bouton de la souris enfoncé et déplacez-le vers le haut de sorte qu'il se trouve au-dessus du bouton "Poteries". C'est maintenant l'achat de vin qui a la priorité. S'il reste de la place sur le bateau, le capitaine achète également des poteries.

8.4.6 Activation du commerce automatique

Lorsque vous avez défini toutes les villes du trajet, n'oubliez pas d'activer le commerce automatique. Le navire commence alors par la première ville de sa route. Une fois la dernière ville atteinte, il recommence depuis le début.

Lorsqu'il est absurde de pénétrer dans une ville de la liste – par exemple, parce qu'une marchandise doit y être vendue alors qu'elle ne se trouve pas à bord – le capitaine l'ignore tout simplement.

Remarque :
Le commerce automatique est tout à fait indiqué pour l'approvisionnement de vos exploitations en matières premières et pour le transport des marchandises que vous produisez.

8.4.7 Chargement et sauvegarde

Pour ouvrir le menu Fichier, cliquez sur le bouton "Fichier" de la fenêtre d'information. Là, vous pouvez sauvegarder la route de commerce des navires sélectionnés. Un nouveau nom est indiqué de manière standard, et il vous suffit de cliquer sur "Sauvegarder".

Si vous souhaitez attribuer aux navires sélectionnés une route sauvegardée, choisissez-en une dans la liste et cliquez sur "Charger". Attention : Toute route préalablement définie est alors écrasée par la route chargée !

Limitations :
Comme il est possible de charger des routes de commerce provenant des parties les plus diverses, certains ordres peuvent apparaître dans une route enregistrée sans toutefois pouvoir être exécutés. C'est pourquoi vous devriez toujours vérifier après le chargement d'une route que cette dernière est logique.

Les cas suivants peuvent se présenter :
Lorsque, dans une certaine ville, vous souhaitez commercer avec votre comptoir alors que vous n'en possédez pas, les actions concernées sont supprimées.
Lorsque le navire pénètre dans une ville qui n'existe pas dans votre partie (par exemple une colonie), le nom de la ville est alors modifié, tant qu'une ville comparable est localisée. Sans quoi, la ville est supprimée de la route de commerce.

Vous pouvez éviter ces problèmes en utilisant exclusivement les mêmes routes automatiques dans une seule et même partie.

8.4.8 Fermeture de villes et réparations

À côté de chaque ville, à droite, se trouve un petit bouton vous permettant de définir les éléments suivants :

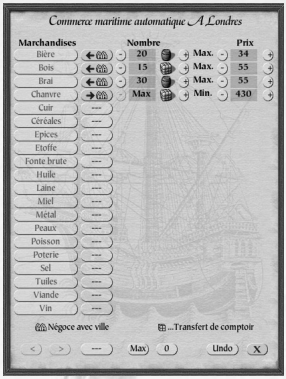
Les navires pénètrent tout à fait normalement dans la ville, mais le capitaine peut y jeter l'ancre quand l'équipage a besoin d'une sortie à terre pour améliorer son moral ou quand l'état d'un des navires concernés se situe en dessous de 90 %. En ce cas, les navires sont automatiquement envoyés par le capitaine au chantier naval pour réparations.

Les navires ne doivent pas pénétrer dans la ville. Bien sûr vous pourriez également supprimer la ville de la liste, mais peut-être les navires ne doivent-ils l'ignorer que pendant un certain temps …

Les navires pénètrent normalement dans la ville (paramètre standard).

8.4.9 Fenêtre de marchandises

Lorsque vous cliquez dans la fenêtre d'informations en bas à droite sur "Marchandises" afin de spécifier les marchandises négociées pour une ville, une série de boutons apparaît sous la liste :



< Affiche la fenêtre de marchandises de la ville précédente.

< Affiche la fenêtre de marchandises de la ville suivante.

--- Définit le type d'opération (achat, vente, transfert) pour toutes les marchandises.

Max Règle toutes les marchandises concernées sur Maximal (voir ci-dessous).

0 Règle toutes les quantités de marchandises sur 0.

Undo Annule toutes les modifications apportées dans la fenêtre de marchandises.

X Ferme la fenêtre.

Réglage sur Maximal

Pour définir une quantité de marchandises devant être négociée sur la valeur maximale, réglez la quantité sur "-1" ou cliquez sur le bouton "Max". Cette action a, selon les types d'échange, les conséquences suivantes :

Vente à la ville	Toutes les marchandises à bord sont vendues, jusqu'au prix minimal indiqué.
Acheter à la ville	Toutes les marchandises de la ville sont achetées, tant que la cale du navire est assez grande et que le prix maximal indiqué n'est pas dépassé.
Déchargement dans le comptoir	Toutes les marchandises à bord sont déchargées dans le comptoir.
Chargement dans le navire	Toutes les marchandises du comptoir sont chargées à bord du navire, tant qu'il reste assez de place dans la cale et que les marchandises ne sont pas stockées par l'administrateur (cf. section 8.2.1.5 "Commerce au comptoir").

8.4.10 Mémorisation des prix

Le programme se souvient du prix que vous avez indiqué en dernier pour une marchandise. Celui-ci vous est proposé de manière standard lors du prochain établissement d'un commerce automatique. Les prix d'achat et de vente sont mémorisés séparément.

8.4.11 Ordres des villes et actions

Vous pouvez modifier l'ordre des villes où le navire doit accoster en faisant glisser le nom d'une ville jusqu'à une autre position de la liste dans la fenêtre de choix. Pour cela, cliquez sur le bouton d'une ville, gardez le bouton de la souris enfoncé, déplacez le pointeur jusqu'à une autre position de la liste et relâchez le bouton.

Vous pouvez modifier de la même manière l'ordre des marchandises négociées. Si vous souhaitez par exemple, pour des raisons de place, n'acheter une certaine marchandise que lorsqu'une autre n'est pas disponible, vous pouvez déplacer la marchandise plus importante en faisant glisser le pointeur de la souris vers le haut.

Les marchandises devant être déchargées (vente, déchargement) sont d'abord négociées de haut en bas ; ce n'est qu'ensuite que les ordres de chargement son exécutés, également de haut en bas.

8.5 Autres opérations commerciales

8.5.1 Crédits

Le prêteur de chaque ville vous permet de prendre un crédit, ou même d'en accorder un.

Lorsque vous accordez un crédit à un habitant, il est possible qu'il ne puisse pas le rembourser. Dans ce cas, une lettre vous en informe et vous avez la possibilité d'engager une saisie contre votre débiteur. Mais vous devriez y réfléchir à deux fois ! La plupart du temps, il s'agit d'un habitant pauvre à qui la chance n'a récemment pas souri. Et si vous ne lui laissez que sa chemise, votre réputation en souffrira.

8.5.2 Commerce avec l'intérieur des terres

Le commerce avec l'intérieur des terres d'une ville a lieu par l'intermédiaire du prince ou de son émissaire, aux portes de la ville. Par le biais d'avis affichés à l'hôtel de ville, le prince indique les marchandises dont il a besoin. C'est aux portes que vous pouvez entrer en contact avec l'émissaire du prince et lui proposer de lui vendre les marchandises requises, mais vous devez pour cela posséder au moins le rang de conseiller (voir également le chapitre 12, "Carrière et politique").

En dehors des crédits normaux, il est également possible si vous êtes un marchand couronné de succès (vous devez au moins posséder le rang de patricien) que le prince de votre ville de résidence se tourne directement vers vous pour vous demander un crédit en marchandises.

8.5.3 Importations

Dans l'espace hanséatique ont régulièrement lieu des livraisons de sel, de peaux et de vin depuis l'intérieur des terres, ainsi que des livraisons d'épices depuis l'espace méditerranéen. Les trois premières marchandises sont chacune livrées dans trois villes précises, six villes différentes étant disponibles pour les livraisons d'épices.

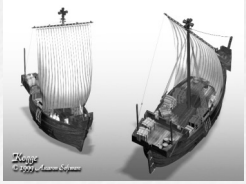
9 Navires

9.1 Types de navires

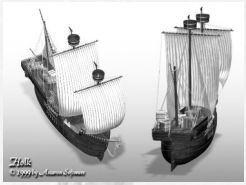
Vous disposez de quatre types de navires : Snaikka, Crayer, Cogue et Hourque. Snaikka et Crayer possèdent un plus faible tirant d'eau et peuvent aussi naviguer sur les fleuves, la Hourque et la Cogue ne pouvant naviguer qu'en haute mer. Cependant, ces navires ne se différencient pas qu'en volume de cale et en vitesse – avec un équipage, leurs coûts d'entretien sont également plus élevés. Les coûts de réparation sont eux aussi calculés en fonction des coûts de fabrication.

Snaikka
Cale : 15-25 boisseaux
Emplacements pour les armes : 0-6
Équipage : 5-23
Vitesse (en nœuds) : 6
Maniabilité : 100 %
Coûts de construction, matériaux inclus : 11 500-12 800 pièces d'or

Crayer
Cale : 28-35 boisseaux
Emplacements pour les armes : 0-10
Équipage : 8-31
Vitesse (en nœuds) : 6
Maniabilité : 90 %
Coûts de construction, matériaux inclus : 24 400-26 000 pièces d'or



Cogue
Cale : 45-55 boisseaux
Emplacements pour les armes : 8-18
Équipage : 10-55
Vitesse (en nœuds) : 5
Maniabilité : 100 %
Coûts de construction, matériaux inclus : 22 300-23 500 pièces d'or



Hourque
Cale : 55-70 boisseaux
Emplacements pour les armes : 12-24
Équipage : 12-70
Vitesse (en nœuds) : 5
Maniabilité : 80 %
Coûts de construction, matériaux inclus : 34 500-36 600 pièces d'or

La vue d'ensemble montre de petits emplacements destinés aux armes. Selon la disposition de ces dernières, deux petits emplacements peuvent fournir un grand emplacement. Le nombre d'emplacements dépend du niveau d'agrandissement du navire. Chaque navire peut être agrandi deux fois. À chaque fois, le navire gagne en stabilité et en place pour les armes, mais sa cale réduit de volume …

La vitesse indiquée est celle d'un navire non chargé. Les navires aux cales pleines sont environ 15 % plus lents.

9.2 Construction de navires et réparations

Chantier naval et dock

Le chantier naval permet de construire, de renommer, de réparer et de réarmer les navires. Il est possible de suivre les progrès des travaux dans le dock.

Plus un chantier naval s'est acquitté de commandes, plus il est expérimenté. La qualité de ses navires augmente à l'avenant.

Les factoreries de la Hanse ne possèdent pas de chantier naval, et il est donc impossible d'y construire de nouveaux navires.

Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un de ces bâtiments, vous ouvrez une fenêtre comportant une image du chantier naval. Dans la fenêtre de choix, un message vous indique si le chantier naval est libre, ou bien quand il le redeviendra et pour le compte de qui il travaille actuellement. En outre apparaît un menu comportant les options suivantes :

9.2.1 Réparer navires

Si ce bouton est activé, cela signifie que des navires endommagés mouillent au port.

Le carnet de commandes comportant le nom de tous les navires réparables apparaît. Sélectionnez les navires que vous souhaitez réparer. Vous pouvez interrompre les réparations en sélectionnant le navire. En ce cas, les coûts des matériaux sont tout de même perdus.

9.2.2 Construire navire

Choisissez dans le carnet un des quatre types de navires. Vous êtes cependant limité de deux manières : dans les villes situées près d'un fleuve que sont Novgorod, Thorn ou Cologne, vous ne pouvez construire que des Crayers ou des Snaikkas, et la Hourque n'est pas disponible en début de partie. Plus un chantier naval est expérimenté, plus il pourra en proposer rapidement.

Pour chaque type de navire sont disponibles une courte description, une vue d'ensemble des matières premières, des marchandises et des coûts, ainsi qu'une indication du temps de construction. Toutes les matières premières dont vous ne disposez pas sur vos navires ou dans votre comptoir sont achetées en plus. Si des chiffres apparaissent en rouge, c'est qu'une matière première manque à la ville. Lorsque vous avez confirmé la construction d'un navire, un message indiquant le temps de construction restant apparaît dans la fenêtre de la carte principale. Cliquez alors sur "OK" pour commander véritablement le navire, et pour en commander un autre le cas échant. Une fois la construction d'un navire commencée, vous ne pouvez plus annuler la commande.

La capacité de stockage d'un navire dépend de l'expérience du chantier naval. La capacité des navires que vous faites construire augmente constamment en cours de partie.

9.2.3 Liste des commandes

Une fois un projet de construction commencé, vous pouvez à tout moment vous informer sur son état actuel (date du début des travaux, date d'achèvement, type de navire) à l'aide de la liste des commandes. En cas d'urgence, vous pouvez également supprimer un navire de la liste – en ce cas, vous récupérez 90 % de l'argent versé, mais pas les marchandises. Toutefois, si le chantier naval a déjà commencé la construction de ce navire, il est impossible de revenir en arrière.

Remarque :
Il est recommandé de passer des commandes régulières auprès de votre chantier naval – un chantier naval au carnet de commandes bien rempli emploie plus d'ouvriers, réduit les durées de construction et réalise de meilleurs navires.

9.2.4 Liste des réparations

Comme la liste des commandes, mais pour les réparations.

9.2.5 Agrandir navire

Lors d'un agrandissement, le navire est renforcé et de la place supplémentaire pour les canons est aménagée. Toutefois, cela ne va pas sans une diminution du volume de la cale. Par exemple, un Snaikka d'une capacité de 15-25 boisseaux ne peut plus transporter, une fois armé au maximum, que 5-15 boisseaux.

Vous pouvez agrandir chaque navire deux fois. Le chantier naval ne fait qu'aménager vos navires, vous devez vous procurer les armes adéquates à la forge.

9.2.6 Changer le nom

Le chantier naval vous permet de rebaptiser un de vos navires mouillant actuellement au port.

9.3 Embaucher équipage

Vous trouverez l'équipage requis dans la taverne de n'importe quelle ville. Cliquez sur la taverne pour y entrer. Votre navire doit mouiller au port mais ne doit pas obligatoirement être sélectionné.

Dans la fenêtre de choix, observons maintenant les options "Marins" et "Capitaine".

9.3.1 Embaucher marins

Au milieu de l'image, vous pouvez spécifier le nombre de marins de la taverne que vous souhaitez embaucher. Si la ville se développe, de nouveaux marins viennent rapidement. Mais il serait dommage de renvoyer cette nouvelle main d'œuvre. Si vous avez un jour vraiment trop de marins sur un navire, mieux vaut les transférer sur un autre vaisseau.

Remarque :
Les marins excédentaires par rapport à l'équipage minimum occupent de la place de stockage. Lorsque

vous embauchez des marins, n'oubliez pas non plus que chaque navire possède un nombre de membres d'équipage maximal ne pouvant pas être dépassé !

9.3.1.1 Moral de l'équipage

Le moral des marins évolue entre 0 (très mauvais) et 4 (très bon). Plus le moral est haut, plus les chances de survivre à une bataille navale sont grandes. À l'inverse, une bataille navale perdue ou des traversées trop longues détériorent le moral des marins. Pour y remédier, seuls quelques jours de sortie à terre sont utiles. Le mieux est de faire réparer régulièrement vos navires au chantier naval et d'en profiter pour décréter des sorties à terre.

9.3.1.2 Mutinerie en haute mer

Si vous ignorez trop longtemps le moral de vos marins, attendez-vous à ce que l'équipage ourdisse une mutinerie en haute mer. En ce cas, le navire ne tient plus compte de sa destination et pénètre dans le port le plus proche. Vous pouvez toujours le sélectionner, mais pas le diriger. Dans la fenêtre de choix apparaît le message sans équivoque "L'équipage se mutine !"

Une fois au port, ce n'est pas seulement une grande partie de l'équipage qui débarque … mais aussi une grande part des marchandises !

9.3.2 Embaucher capitaine

La taverne n'accueille que rarement des capitaines. Si vous avez la chance d'en rencontrer un, vous pouvez consulter ses caractéristiques (voir ci-dessous). Si un de vos navires sans capitaine mouille alors au port, vous pouvez l'"Embaucher", sur quoi il embarque à bord de votre vaisseau. On voit qu'un capitaine se trouve à bord à l'étoile dorée apparaissant devant la force de l'équipage.

Précisons tout de suite une chose : vous ne pouvez pas recruter un capitaine pour chaque navire, car les bons capitaines sont rares et onéreux. Beaucoup de Snaikkas et de Crayers s'en sortent d'ailleurs très bien comme cela.

9.3.2.1 Capacités particulières de chaque capitaine

Un capitaine n'est indispensable que lorsque vous :
souhaitez ouvrir une route de commerce automatique avec un navire (cf. chapitre 8 "Commerce et production de marchandises") ;
avez besoin d'un meneur de convoi. Lisez également la section consacrée aux convois de ce chapitre ;
voulez louer un navire à la ville.

Chaque capitaine est capable d'éviter les dangers imprévus, comme les tempêtes ou les icebergs.

9.3.2.2 Caractéristiques d'un capitaine

Les capitaines apportent une expérience des manœuvres, du commerce et des batailles différente. Les valeurs des bonus correspondants sont comprises entre 0 et 5 et augmentent, outre la vitesse de déplacement des navires, l'exactitude de leurs tirs. Les capitaines possédant une grande expérience du commerce peuvent obtenir, dans le cadre d'un commerce automatique, des prix avantageux, ce qui avec un bonus de 5 peut représenter une marge rondelette de 10 %. La maniabilité d'un navire peut même augmenter, avec un capitaine expérimenté, de 30 %. Un tel homme vaut son prix. Malheureusement, il le sait.

9.4 Armement de navires

Vous pouvez vous procurer les armes nécessaires aux batailles navales à la forge d'une ville – uniquement, il est vrai, lorsque vous y entretenez un comptoir. Déterminez dans le menu Pont du navire les catapultes, bombardes et canons nécessaires et achetez ensuite à la forge les quantités correspondantes au moyen de votre comptoir.

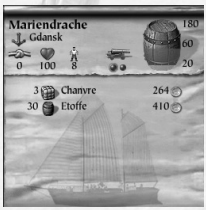
Votre navire étant sélectionné, cliquez ensuite sur la grue. Dans la fenêtre de choix, cliquez sur “Armes”. L’habituelle fenêtre de commerce est alors remplacée par la fenêtre du commerce d’armes. Vous pouvez à présent transférer des canons et des épées entre le comptoir et le navire.

Pour le combat au corps à corps, il est possible d’amer l’équipage au moyen de poignards, que vous pouvez également vous procurer à la forge. Les “épées” sont en revanche inutiles, seules les troupes au sol en ont besoin.

9.5 Le menu Navire

Le menu navire s’ouvre dès que vous sélectionnez un de vos navires.

Il vous propose une vue d’ensemble des marchandises à bord.



En haut apparaissent les données du navire :
la destination (mouille l’ancre à Lübeck), l’état (99 %), l’équipage (8 hommes sans capitaine), armement de 7 (composé d’un grosse bille rouge = 5 et de deux billes noires = 1, dont une se trouve dans la rouge) et, près du tonneau à droite, le volume de la cale utilisé. 20 tonneaux sont occupés par l’armement et 60 par la cargaison, pour un total de 180 tonneaux.

Un clic sur ce bouton fait apparaître l’équipage de votre navire. C’est également là que vous pouvez consulter des informations plus précises sur votre capitaine, si le navire en possède un.

L’équipage possède la valeur maximale. Il n’y a pas de poignards à bord. Le capitaine peut pratiquer le commerce au niveau 4, naviguer au niveau 2 et se battre au niveau 1. Le navire se trouve actuellement seul en haute mer ; il est donc impossible de renvoyer le capitaine, mais il pourrait hisser le pavillon noir.

Le pont fournit une vue d’ensemble de l’armement du navire.

Pour former un convoi, sélectionnez les navires souhaités et cliquez sur ce bouton.

Ce bouton permet quant à lui de dissoudre le convoi.

Vous pouvez ici paramétrer le commerce automatique. Le capitaine prend alors les choses en mains et se rend dans les villes de la route de commerce, les unes après les autres. Vous trouverez de plus amples informations au chapitre 8 “Commerce et production de marchandises”.

9.6 Cas particuliers

9.6.1 Transfert entre deux navires

Deux de vos navires se trouvant en même temps dans le port d’une ville peuvent échanger membres d’équipage, capitaines et poignards l’un avec l’autre. Dans la ville, sélectionnez un navire, puis cliquez sur un autre avec le bouton droit – les deux navires se rapprochent et la fenêtre “Déplacer l’équipage” apparaît.

Vous pouvez alors déplacer vos marins et vos armes. Pareil transfert est malheureusement impossible sur la carte maritime.

9.6.2 Blocage d'un navire

Dans certaines situations, votre navire à quai refusera de prendre la mer malgré l'ordre de départ que vous lui aurez donné. Les navires sont toujours bloqués lorsque :
leur équipage est en nombre insuffisant ;
le navire est en surcharge ;
le navire est trop endommagé ;
le moral de l'équipage est trop bas ;
le navire est en cours de réparation (vous avez alors la possibilité d'interrompre la réparation tout en vous acquittant de son prix total) ;
le navire a été mis à disposition pour un blocus ou pour servir de meneur de convoi.

En tous les cas, un message vous informe des causes du blocage.

9.6.3 Usure

Même sans combats, votre navire s'use durant les longues traversées. Les tempêtes et les icebergs l'endommagent très fortement. Une trop forte usure du navire réduit non seulement sa force dans les batailles navales, mais affecte également sa vitesse et sa maniabilité dans des circonstances normales.

9.7 Convois

Vous pouvez former un convoi au moyen de plusieurs navires, de sorte qu'ils se rendent ensemble d'un port à l'autre, en tant que groupe. Leur plus grande puissance de feu leur confère une meilleure protection, et les avantages d'un capitaine (navigation plus rapide, évitement des tempêtes) s'appliquent en outre à tous les navires du convoi.

9.7.1 Formation d'un convoi

Lorsqu'un navire à quai et n'appartenant pas à un convoi est sélectionné, le bouton "Former convoi" de la barre des boutons s'active. Cliquez dessus lorsque vous souhaitez former un convoi. Pour pouvoir former un convoi, au moins un de vos navires doit cependant posséder les capacités requises pour servir de meneur.

Ce navire
ne doit pas présenter de dommages supérieurs à 50 % ;
doit être suffisamment armé (puissance d'armement d'au moins 10, c'est à dire 2 * rouges) ;
doit disposer d'un équipage minimal de 20 hommes ;
et a avant tout besoin d'un capitaine.

Si une seule de ces conditions n'est pas remplie, vous recevez un message.

9.7.2 Convois privés et publics

Si vous disposez de pareil navire, vous devez décider si votre convoi sera "public" ou "privé". Vous pouvez agir sur un convoi privé comme sur un de vos navires.

En revanche, si le convoi est public, vous devez d'abord être membre de la guilde locale et définir une destination, qui est ensuite annoncée au sein de la guilde. Dans les 5 jours qui suivent, les navires d'autres marchands peuvent rejoindre votre convoi, afin de profiter de pareille escorte.

Une fois le convoi arrivé sain et sauf à destination, ses participants se dispersent aux quatre vents et retournent à leurs affaires personnelles. Pour cette traversée sans encombres, vous êtes récompensé par les autres membres qui vous remettent une prime, dont le montant dépend toutefois de la valeur de la cargaison et de la longueur du trajet. En outre, cette noble action a des effets positifs sur votre prestige.

Remarque :

Une fois la destination de votre convoi choisie et confirmée, vous ne pouvez plus la modifier.

9.7.3 Dissolution d'un convoi

Un convoi public se dissout automatiquement lorsqu'il atteint sa destination (voir ci-dessus) ou lorsque le navire meneur coule. Vous pouvez également dissoudre un convoi à quai en le sélectionnant et cliquant sur le bouton correspondant de la barre des boutons. Mais vous devriez y réfléchir à deux fois si d'autres marchands se sont associés à votre convoi : la nouvelle d'un tel comportement se répand comme une traînée de poudre et votre prestige dans la Hanse et auprès des marchands concernés chute alors de manière dramatique.

9.7.4 Rejoindre un convoi

Vous pouvez vous associer à tout moment au convoi public d'un concurrent, tant qu'il mouille dans le même port que votre navire. Sélectionnez ce dernier et cliquez sur le bouton de convoi du menu Navire. Vous pouvez alors désigner le convoi que vous souhaitez rejoindre.

9.7.5 Supprimer un navire d'un convoi

En tant que participant, vous pouvez à tout moment quitter un convoi étranger, même en haute mer si nécessaire. Sélectionnez votre navire et cliquez sur le bouton "Dissoudre convoi" de la barre des boutons. Plus simplement, vous pouvez attribuer une nouvelle destination à votre navire en cliquant avec le bouton droit. Cette décision n'a aucune incidence sur votre prestige, à moins que vous ne soyez le propriétaire du meneur de convoi.

9.7.6 Blocage de convois

Les convois ne peuvent pas non plus prendre le large tant qu'une (ou plusieurs) des conditions de blocage énoncées plus haut est remplie. En outre, il existe pour les convois certains cas particuliers :

Blocage de votre meneur

Lorsque votre meneur compte au nombre des navires bloqués, vous recevez un message vous informant que l'ensemble du convoi ne peut pas lever l'ancre – sans meneur, c'est impossible.

Blocage d'un navire de votre convoi

Les messages sont les mêmes qu'avec un navire indépendant. Toutefois, il vous est également demandé si vous souhaitez supprimer votre navire du convoi et si les autres navires doivent lever l'ancre. Cliquez sur le bouton "Prendre la mer" pour faire partir le convoi et en dissocier votre navire.

Blocage d'un navire dans le convoi d'un autre marchand

Si votre navire bloqué est associé au convoi d'un autre marchand, cela s'annonce mal – on ne va pas attendre gentiment que vous ayez réglé vos petits problèmes. Le convoi prend le large et votre navire reste au port.

Blocage de différents navires et convois

Si plusieurs navires et convois sont bloqués en même temps, tous les convois ne sont pas traités de la même manière. La règle générale est que tous vos convois attendent patiemment, alors que les autres prennent le large.

10 Bâtiments d'action

Outre les exploitations et les logements, chaque ville possède des bâtiments d'action dans lesquels vous pouvez pénétrer en cliquant dessus. Tous les bâtiments d'action se dressent dans la zone du port et du marché de la ville. Pour la majorité d'entre eux, une boîte de dialogue s'ouvre dans la vue principale et un menu de sélection apparaît en bas à droite.

10.1 Comptoir

Pour vous, le comptoir est le bâtiment principal d'une ville : c'est votre bureau, votre entrepôt et votre carte de visite. Vous avez le droit d'ouvrir un comptoir dans chaque ville de l'espace hanséatique – mais seulement lorsque vous bénéficiez d'un prestige suffisant dans la ville en question. Un comptoir est indispensable pour construire des bâtiments de production dans une ville ou pour négocier avec la forge.

La fonction du comptoir est présentée de manière plus précise au chapitre 8 "Commerce et production de marchandises".

10.2 Grue

Un clic avec le bouton gauche de la souris sur une grue ouvre la fenêtre de commerce – à condition que vous possédiez un comptoir dans la ville ou que vous ayez sélectionné un de vos navires à quai. Pour de plus amples informations, consultez le chapitre 8 "Commerce et production de marchandises".

10.3 Halle

La halle vous renseigne sur la production et la consommation de la ville.

10.3.1 Stock de marchandises

Indique le stock de marchandises et les prix de la ville, un peu comme la grue du port.

10.3.2 Production

Sous "Production" apparaît la production hebdomadaire de biens de la ville et des exploitations des marchands. Celle de vos exploitations est prise en compte.

10.3.3 Consommation

Enfin, "Consommation" dresse la liste des besoins hebdomadaires de la ville en marchandises. Seuls les besoins des habitants et des exploitations de la ville sont comptabilisés, car seuls ces besoins affectent le calcul des prix. Plus le besoin d'une marchandise est élevé, plus une ville souhaitera en posséder d'importantes réserves.

10.4 Portes de la ville

Vous pouvez cliquer sur les portes de votre ville de résidence afin d'entrer en contact avec le prince. Mais pour cela, vous devez au moins posséder le rang de conseiller.

10.4.1 Cadeaux

C'est ici que vous pouvez apprendre dans quelle mesure le prince est actuellement satisfait de votre ville. S'il est très insatisfait ou même indigné, vous pouvez peut-être le calmer en lui faisant un cadeau. Les cadeaux étant financés par les caisses de la ville, vous devez en être maire pour procéder à cette opération.

10.4.2 Vente de marchandises

Grâce à cette option, vous pouvez fournir au prince des marchandises dont il a actuellement grand besoin. Il ne paye certes pas très bien, mais les quantités qu'il demande sont toujours importantes. En outre, vous augmentez ainsi son niveau de satisfaction.

10.4.3 Contrats de livraison

Vous avez la possibilité de passer un contrat de livraison avec le prince. Vous vous engagez alors à disposer régulièrement d'une quantité fixe d'une certaine marchandise dans votre comptoir, que le prince fait

ensuite chercher.

Mais attention ! Ne passez pas de contrat que vous serez incapable d'honorer !

10.4.4 Crédit

Il peut arriver que le prince demande, par lettre, un important crédit en marchandises (si tant est que vous possédiez toutefois un statut suffisant dans la ville). Si vous acceptez, vous pouvez livrer les marchandises aux portes de la ville sous "Crédit".

10.4.5 Voie de terre

Si vous avez reçu de la Hanse pour mission de bâtir une nouvelle voie de terre, ce bouton vous permet de remettre des marchandises au prince. Il est également actif si vous n'habitez pas la ville concernée.

10.4.6 Guerre

En cas de guerre, le maire peut racheter la liberté de sa ville, se rendre ou ordonner une sortie.

10.5 Grange

Dans toutes les villes où un transport de marchandises (une caravane) peut avoir lieu par voie de terre se dresse une grange aux environs du marché. Pour pouvoir envoyer une caravane, vous devez posséder un comptoir dans les deux villes en question.

La grange vous permet alors d'envoyer par voie de terre des marchandises d'un comptoir à l'autre. Elle dispose d'un maximum de 10 chariots d'une capacité de 10 tonneaux ou de 1 boisseau chacun.

Plus les marchandises à transporter sont précieuses, plus les probabilités d'une attaque sont grandes ! C'est pourquoi chaque caravane est accompagnée d'une escorte. Vous pouvez choisir vous-même le prix de cette dernière. À chaque fois, la meilleure escorte possible vous est recommandée.

10.6 Taverne

La taverne se trouve toujours près du port et se reconnaît facilement aux gigantesques tonneaux qui sont stockés devant. Lorsque vous y pénétrez, vous avez le choix entre toute une série de rencontres. Chacune des personnes mentionnées n'y est pas toujours présente.

Un dernier avertissement à tous ceux qui s'acoquinent avec des pirates, des cambrioleurs ou des marchands d'armes : vous n'êtes pas le seul client de l'établissement. Et si vous vous faites pincer par un des gardes de la ville alors que vous vous entretenez avec un criminel, une plainte peut être déposée contre vous !

10.6.1 Marchands dans le cadre de missions

Les marchands présents dans le cadre de missions, qui d'ailleurs apparaissent sous leur nom, se présentent toujours lorsque vous avez accepté une mission impliquant une rencontre avec un marchand particulier. Vous pouvez leur parler jusqu'à ce que la mission soit remplie.

10.6.2 Marchands normaux

De temps à autres, un marchand vous proposera un lot assez important de marchandises dont il ne peut lui-même se défaire dans la ville à cause d'une offre trop élevée. D'autres propositions sont également possibles, comme la location d'espace de stockage dans votre comptoir.

10.6.3 Marins et capitaines

Pour embaucher des marins ou un capitaine, consultez le chapitre 9 "Navires".

10.6.4 Marchand d'armes

Vous trouverez très certainement le douteux marchand d'armes à la taverne, si vous êtes un jour intéressé par le commerce d'armes. Mais prenez garde : c'est illégal ! N'achetez autant que possible qu'à la forge.

10.6.5 Pirate

L'embauche d'un pirate est décrite à la section 13.3 "Pirates".

Pareille action peut se révéler utile : un pirate à votre service provoquera d'importants troubles dans la région de votre choix (l'option correspondante apparaît dans la fenêtre de dialogue) en effectuant des attaques. Ce qui portera éventuellement préjudice à d'éventuels concurrents déplaisants ou entraînera même leur ruine. Mais si le pirate est pris, vous risquez les tribunaux – ce qui peut vous revenir très cher.

10.6.6 Cambrioleur

Vous ne rencontrerez que rarement cet "homme en tenue discrète". Contre une certaine somme payée d'avance, ce dernier s'introduit par effraction chez un marchand du coin et détruit des marchandises. Ce qui peut se révéler très pratique lorsque l'on souhaite mettre des bâtons dans les roues d'un adversaire acharné.

10.6.7 Informateur

L'informateur vous proposera des informations concernant les fluctuations inhabituelles de l'offre et de la demande. Des événements particuliers comme des famines, des réserves insuffisantes de marchandises ou d'armes, des incendies, des épidémies, des sièges ou la présence de pirates ont également de la valeur à ses yeux – puisque vous devez payer pour en apprendre l'existence.

Si vous souhaitez acheter ses informations, la somme demandée est défalquée de votre fortune et un message apparaît dans le Courrier personnel du menu Nouvelles.

10.6.8 Voyageur

Les voyageurs sont plutôt rares. Mais lorsque vous en rencontrez un, il est toujours pressé. Le plus souvent, il doit se rendre de toute urgence en une ville très lointaine et est tout à fait disposé à payer un bon prix pour cela. Il précise toujours le délai dans lequel il doit avoir atteint sa destination. Alors si vous acceptez son offre, hâtez-vous.

10.7 Chantier naval et dock

Le chantier naval compte au nombre des bâtiments les plus importants d'une ville – en définitive, ce sont les navires que vous y faites construire, réparer ou agrandir qui constituent l'épine dorsale de votre commerce. Dans les docks, on peut observer les travaux de la commande actuelle.

Les factoreries de la Hanse ne possèdent pas de chantiers navals pour de nouvelles constructions, mais uniquement des docks destinés aux réparations et aux agrandissements.

Les fonctions du chantier naval sont décrites au chapitre 9 "Navires".

10.8 Forge

Lorsque vous possédez un comptoir dans une ville, vous pouvez acheter des armes à la forge. En ce qui concerne les armes navales, vous avez le choix entre six pièces d'artillerie, de la petite catapulte au canon, sans oublier les poignards de vos marins.

En tant que maire, vous pouvez également y acheter des épées pour la milice. En outre, vous pouvez indiquer au forgeron de quel type d'épée vous avez particulièrement besoin. Marquez pour cela l'arme en question dans la colonne "Priorité".

Remarque :
Vous devez être maire d'une ville pour pouvoir acheter des épées à la forge.
En tant qu'Échevin, vous pouvez acheter des épées dans toutes les villes.
Il est également possible de se procurer des épées de manière illégale auprès du marchand d'armes, à la taverne.

10.9 Prêteur

Le Moyen Âge ne connaissait pas encore de banques au sens moderne du terme, mais il existait des prêteurs : de riches hommes d'affaires tout disposés à remettre à des particuliers (ou à des potentats) une certaine somme.

Chez le prêteur, vous avez six possibilités :

10.9.1 Contracter emprunt

Cette option vous permet d'obtenir un crédit. Vous avez le choix entre un maximum de cinq crédits (dont les conditions varient selon le montant, la durée et les intérêts). Les crédits disponibles de toutes les villes dans lesquelles vous possédez un navire ou un comptoir sont affichés.

10.9.2 Rembourser emprunt

Un simple clic permet d'afficher tous vos emprunts actuels dans toutes les villes. Si vous possédez dans les villes concernées un navire ou un comptoir, vous pouvez rembourser vos dettes intégralement ou partiellement auprès de chaque prêteur.

Cliquez sur l'emprunt que vous voulez rembourser et sur "Rembourser emprunt" pour confirmer. La somme indiquée est payée et l'emprunt est supprimé.

10.9.3 Accorder emprunt

Cette option vous permet d'accorder un crédit. Le prêteur nomme jusqu'à cinq personnes intéressées, avec les attentes les plus diverses concernant la somme, les intérêts et le délai de remboursement. Définissez la hauteur des intérêts et attendez un moment la décision de l'emprunteur potentiel.

10.9.4 Prêts accordés

Vous trouverez ici des informations concernant les prêts que vous avez accordés et qui ne sont pas encore remboursés. Vous avez accès au nom de l'emprunteur, au montant du prêt et à la date de remboursement. Toutefois, vous ne pouvez pas recouvrer un emprunt prématurément.

10.9.5 Acheter participations

Cette option vous permet d'acheter des participations d'une autre société. Le prêteur peut vous renseigner sur toutes les participations que vous pouvez acquérir ou que vous avez déjà acquises.

10.9.6 Vendre participations

Vous pouvez ici vendre des participations de votre propre société, ou les participations d'une autre société préalablement acquises.

10.10 Guilde

La guilde est un lieu de rencontre, une association de riches marchands présente dans chaque ville et comptoir de la Hanse. Vous ne devez pas obligatoirement être membre d'une guilde, mais les avantages d'une appartenance ne sont pas négligeables – avant tout la possibilité d'organiser des expéditions, la participation à des ventes aux enchères et à des convois publics, et l'importante hausse de prestige dont ses membres bénéficient.

Toutefois, il n'est pas forcément nécessaire d'entrer dans la guilde de chaque ville. Le plus intéressant en termes de prix est l'entrée dans la guilde de votre ville natale. Mais que ne ferait-on pas pour devenir Échevin ?

10.10.1 Rejoindre

Même un boutiquier peut rejoindre la guilde, tant qu'il s'acquitte des frais d'inscription élevés.

10.10.2 Ventes aux enchères

Cliquez sur ce bouton pour accéder aux dates de toutes les ventes aux enchères de navires dans les différentes villes de la Hanse. Si vous possédez un ou plusieurs navires à quai, une liste vous permet de faire votre choix (parmi tous vos navires sur place n'appartenant pas à un convoi).

Le navire proposé vous est tout de suite retiré, quel que soit le nombre de marchandises ou de membres d'équipage encore à bord.

Pour vendre un de vos bâtiments aux enchères, cliquez dessus. Le bouton "Vendre aux enchères" apparaît alors.

Vous pouvez également faire des offres lors des ventes aux enchères. Afin de ne pas laisser passer la date de la vente, vous pouvez vous la faire rappeler automatiquement.

N'oubliez pas que vous ne pouvez vendre ou acheter aux enchères un navire ou un bâtiment que dans les villes où vous êtes membre de la guilde !

10.10.3 Salle des ventes

Ce bouton devient actif le jour précédant une vente aux enchères. Si vous souhaitez participer, entrez dans la salle avant le début de la vente.

Une fenêtre de dialogue vous donne des informations plus précises sur l'objet vendu. Il est possible de vendre des navires, des maisons et des exploitations. Vous trouverez en dessous une image de l'objet, ainsi que l'offre actuelle la plus élevée.

Si vous cliquez sur "Offrir .... pièces d'or supplémentaires", votre nom apparaît à côté du prix proposé. Le meilleur enchérisseur remporte l'objet.

10.10.4 Convois

Cette rubrique vous permet d'accéder à une liste de tous les convois publics. Si vous formez vous-même des convois publics, vous devez être membre de la guilde dans la ville de départ, sans quoi pratiquement aucun navire étranger ne s'associera à votre convoi.

10.10.5 Membres

Si vous souhaitez connaître les autres membres de ce club élitiste, il vous suffit de cliquer sur ce bouton. Sont affichés les noms de tous les marchands appartenant à la guilde, leur réputation, le nombre de leurs navires et comptoirs.

10.10.6 Centres de négoce de marchandises

C'est ici que sont présentés tous les centres de négoce de marchandises de l'espace méditerranéen et de ... (mystère). Même les non membres peuvent jeter un œil sur la carte des découvertes – il est vrai que vous n'y apprendrez rien de nouveau, puisqu'elle n'indique que des centres de négoce que vous avez vous-même découverts (cf. chapitre 14 pour de plus amples informations sur les expéditions).

Mais les membres ont accès à quelques information en plus : sur la carte apparaissent tous les centres de négoce découverts jusqu'à présent par les membres de toutes les guildes.

10.11 Hôtel de ville

Toutes les villes possèdent un hôtel de ville. Vous pouvez y recueillir des informations sur la ville et sur la Hanse, et accepter des missions de livraison de marchandises. Pour le maire et l'Échevin, l'hôtel de ville propose des fonctions supplémentaires. N'oubliez surtout pas de consulter le chapitre 12 "Carrière et politique" !

L'hôtel de ville peut vous fournir les informations suivantes :

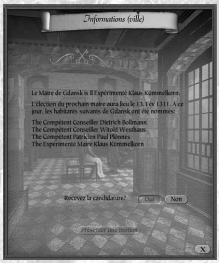
10.11.1 Avis

Vous pouvez voir ici les contrats actuellement proposés. Si toutes les commandes sont prises, le bouton est désactivé. Au total, cinq contrats sont possibles en même temps. Cliquez sur les boutons "Plus" ou "Moins"pour les afficher l'un après l'autre.

Si vous souhaitez vous charger d'une commande, choisissez-la en cliquant dessus avec le bouton gauche et cliquez sur le bouton "Accepter commande".

10.11.2 Location de navires

C'est ici qu'apparaît le nom du marchand ayant mis un de ses navires à la disposition de la ville (et qui organise une sorte de patrouille devant le port, destinée à décourager les pirates). Lorsque la ville cherche quelqu'un pour remplir cette tâche cruciale, cette option vous indique la prime promise en contrepartie (cf. section 13.5 "Attaque d'une ville par la mer").



10.11.3 Informations sur la ville

C'est là qu'apparaissent :

le nom du maire actuellement en poste ;
la date des prochaines élections au poste de maire ;
le nom, le rang et la réputation des candidats actuels.

Vous pouvez indiquer que vous ne souhaitez pas vous présenter aux élections au poste de maire. Pour cela, cliquez simplement dans les Informations sur la ville, à côté du texte "Accepter sa propre nomination", sur le bouton "Non". Vous n'appartenez alors plus à la liste des candidats.

Il est toutefois possible qu'on vous en veuille pour cette décision. Vous pouvez donc renouveler votre candidature à tout moment. En outre, le bouton "Présenter une motion" vous permet, à partir du rang de conseiller, de présenter des motions dans votre ville de résidence au conseil municipal, par exemple lorsque vous considérez que les remparts devraient être agrandis (cf. section 12.4.1 "Motions auprès du conseil de la ville").

Après une telle motion, la date de la prochaine réunion du conseil apparaît dans les informations sur la ville.

10.11.4 Informations sur la Hanse

Cette rubrique vous renseigne sur la gestion politique de la Ligue hanséatique. Vous y trouverez :

le nom et la ville natale de l'Échevin actuel ;
la date et le lieu de la prochaine réunion de la Ligue hanséatique (et de l'élection du nouvel Échevin) ;

les noms d'un maximum de 4 candidats nommés, ainsi que leurs rangs, réputations et villes natales ; et les date et thème de la prochaine réunion extraordinaire de la Ligue hanséatique (le cas échéant).

10.11.5 Salle de conférence

C'est dans la salle de conférence que se déroulent, outre les élections au poste de maire, les réunions du conseil de la ville et celles de la Ligue hanséatique. Vous ne pouvez pénétrer dans la salle de conférence qu'au jour d'une réunion (cf. section 12.4.2 "Vote").

10.11.6 Restaurant de l'hôtel de ville

La cuisine du restaurant de l'hôtel de ville est soignée et bourgeoise.

10.11.7 Caisses de la ville

En tant que maire, les caisses de votre ville de résidence sont à votre disposition (cf. section 12.4.3 "Caisses de la ville").

10.11.8 Bureau de l'Échevin

Le bureau de l'Échevin ne se trouve que dans la ville de résidence de l'Échevin actuel. Vous ne pouvez y entrer que si vous bénéficiez d'un prestige élevé au sein de la Ligue hanséatique. Dès que c'est le cas, vous êtes invité par écrit à une audience. Vous pouvez alors accepter des missions spéciales pour le compte de la Ligue hanséatique (cf. section 12.5 "Candidat au poste d'Échevin").

Si vous êtes vous-même parvenu au poste d'Échevin, vous pouvez entreprendre diverses actions dans son bureau – puisque c'est le vôtre – afin par exemple d'intimider des villes rebelles (cf. section12.6 "Échevin").

10.12 Bains publics

Dans toutes les villes, les bains publics sont un lieu de détente et de discussions informelles. La chaude et omniprésente vapeur dénoue l'atmosphère et dissimule des propos impossibles à tenir en public. Bref : c'est là que vous pouvez corrompre certains habitants influents de la ville (cf. chapitre 12.7 "Corruption").

10.13 Église

Toute ville hanséatique se doit de posséder son église. Lorsque vous cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'église apparaît dans la fenêtre de choix le menu suivant.

10.13.1 Prier

Une petite prière avant les affaires – ce sera peut-être utile !

10.13.2 Nourrir les pauvres

Cette option permet d'inviter les mendiants de la ville à un copieux repas. Livrez à l'église des marchandises de votre comptoir ou de vos navires et cliquez ensuite sur le bouton "Livrer le don". Si vous avez un besoin pressant de main d'oeuvre, vous pouvez ainsi stimuler à court terme l'immigration (consultez également le chapitre 11 "Construction de bâtiments").

10.13.3 Décoration de l'Église

Un don approprié pour redécorer l'église accroît votre prestige social et mondain dans la ville ! Plus l'église est magnifiquement décorée pour rendre gloire à Dieu, plus elle est riche et impressionnante. Malheureusement, la plus grande magnificence disparaît elle aussi avec le temps, lorsque l'argent vient à manquer. Choisissez la somme que vous désirez verser et cliquez avec le bouton gauche sur "Livrer le

don”.

10.13.4 Agrandissement de l’Église

La splendeur d’une grande église améliore la qualité de vie des habitants – un don généreux pour l’agrandissement de la maison du Seigneur (il existe trois niveaux supplémentaires) est donc considéré par tous les intéressés d’un œil extrêmement bienveillant.

Cliquez sur le bouton “Agrandissement”. Si de tels travaux sont possibles, vous serez d’abord informé sur l’état actuel des dons (vous n’êtes pas le seul à les financer). Il vous est ensuite demandé d’indiquer la somme de votre choix. Confirmez cette dernière pour assurer le salut de votre âme et la reconnaissance de la ville !

10.14 Marché

Sur un étal du marché, vous pouvez organiser une fête à laquelle sont gracieusement invités tous les habitants de la ville. Vous devez uniquement garantir que suffisamment de marchandises (céréales, bière, vin, poisson, viande, miel) sont disponibles dans votre comptoir à la veille de l’événement.

Le nombre des participants dépend de votre popularité et est difficile à estimer. En ce qui concerne la consommation des invités, prévoyez au moins un boisseau de marchandises pour mille personnes. Si vos invités sont satisfaits, votre prestige augmente.

10.15 Comptoir de la concurrence

Vous trouverez dans ce comptoir tous les concurrents, humains et incarnés par l’ordinateur, qui possèdent au moins un comptoir dans cette ville. Il renferme également des informations sur les postes qu’ils occupent.

Le bouton “Soumettre offre” n’est actif qu’en mode Multijoueur et permet de soumettre une offre à un joueur humain : cliquez sur ce bouton et entrez dans le champ “J’aimerais vous proposer :” les marchandises dont vous souhaitez vous débarrasser. Il peut s’agir de la marchandise de votre choix, d’un navire à quai dans le port de la ville (tant qu’il n’appartient à aucun convoi), de pièces d’or, d’une exploitation ou d’un logement. Sous “J’attends de vous en échange :”, indiquez brièvement votre prix. Cliquez ensuite sur “Envoyer offre” et attendez un moment la décision de votre collègue.

Naturellement, votre collègue peut lui aussi vous soumettre une offre. Elle apparaît dans le menu Nouvelles, sous la rubrique “Courrier personnel” (cf. également le chapitre 7 “Commandes du jeu”).

10.16 Capitaine du port

Tout près du port se dresse un petit bâtiment rappelant de loin un phare. Là, chez le capitaine du port, vous pouvez obtenir la liste de tous les navires actuellement à quai. Ainsi, vous pouvez savoir d’un coup d’oeil quels marchands commercent actuellement dans la ville.

10.17 Arsenal

Pendant longtemps, l’arsenal est pour vous le bâtiment le moins intéressant de la ville. Ce n’est qu’une fois élu maire que vous êtes également responsable de la défense de l’agglomération. Vous pouvez alors former dans l’arsenal vos futurs gardes et tireurs.

11 Construction de bâtiments

11.1 Généralités

11.1.1 La commande

En cliquant avec le bouton gauche de la souris sur ce bouton, vous pouvez construire des bâtiments. Si vous ne possédez pas encore de comptoir dans la ville concernée, on vous demande tout

d'abord d'en construire un – si tant est que vous bénéficiez ici d'un prestige suffisant !

Les matières premières nécessaires à la construction sont prélevées, autant que possible, dans votre comptoir et vos navires à quai. Si certaines marchandises manquent, elles sont automatiquement achetées au marché local. Si c'est impossible, les marchandises manquantes apparaissent en rouge.

Vous recevez ensuite un message vous indiquant les coûts de construction, et les emplacements possibles pour votre bâtiment apparaissent en couleur. En cliquant sur "Précédent", vous pouvez annuler la construction ; en plaçant le bâtiment, vous passez la commande.

Durant un siège, il est impossible de construire quoi que ce soit en dehors des murs de la ville.

Sous "Comptoir", vous pouvez construire des entrepôts et des logements.

"Bâtiments municipaux" vous propose plusieurs possibilités : "Routes", "Puits", "Hôtel des monnaies", "École", "Hôpital" et "Chapelle".

Le bouton "Matières premières" permet d'accéder à des exploitations agricoles, aux scieries et aux fonderies.

"Affinage" regroupe toutes les autres manufactures travaillant les produits des autres exploitations.

Le bouton "Fortifications" n'est accessible qu'au maire de la ville et permet de construire des installations de défense.

Chaque rubrique présente uniquement la liste des bâtiments pouvant être construits dans la ville.

11.1.2 La construction

Après avoir placé le bâtiment, tous les coûts de construction et de matériaux sont défalqués et un chantier apparaît.

Chaque ville comprend des ouvriers du bâtiment responsables des constructions. Si tous ces ouvriers sont déjà occupés, la construction est retardée. Les matières premières sont défalquées mais le bâtiment n'est construit que lorsqu'un groupe d'ouvriers est de nouveau libre. En principe, il est même possible de prévoir l'intégralité d'un rempart.

Pendant la construction d'un rempart, d'autres commandes de construction sont régulièrement intercalées. Ainsi, ce grand projet ne paralyse pas toute autre activité de construction.

Au début, chaque ville possède jusqu'à 5 groupes d'ouvriers du bâtiment. Un nouveau groupe est ajouté tous les 5 000 habitants.

11.2 Bâtiments relatifs au comptoir

Logements et entrepôts ne peuvent être construits qu'à l'intérieur des murs de la ville.

11.2.1 Entrepôt

Chaque entrepôt supplémentaire accroît votre espace de stockage de 200 boisseaux. Vous pouvez obtenir une vue d'ensemble de vos besoins en la matière dans votre comptoir, où vous pouvez également embaucher du personnel de surveillance.

11.2.2 Logements

Il existe trois types de logements : les maisons à colombages pour les habitants pauvres, les maisons à

pignon pour les habitants riches et les maisons de négociant pour les habitants fortunés.

Quand vous cliquez sur l'un de vos logements apparaît un résumé affichant une liste de tous les logements que vous possédez dans cette ville, le taux d'occupation, les revenus hebdomadaires générés par les loyers et les taxes foncières.

Si vous cliquez sur les logements de la ville ou de vos adversaires, vous obtenez des informations concernant le taux d'occupation du propriétaire concerné et la situation du logement en général dans toute la ville.

11.3 Bâtiments municipaux

Les constructions ci-dessous améliorent la qualité de la vie dans la ville. Elles ne sont toutefois pas financées par cette dernière. Les habitants fortunés font en effet des dons et obtiennent par la même occasion un certain prestige personnel auprès de leurs concitoyens.

Tous ces bâtiments ne peuvent être construits qu'à l'intérieur des murs de la ville.

11.3.1 Puits

Les puits améliorent les conditions d'hygiène des habitants et servent de dispositif anti-incendie. Cliquez sur un puits pour savoir combien il y en a dans la ville. Mieux vaut en construire trop que pas assez !

11.3.2 Routes

Des rues pavées améliorent les conditions d'hygiène d'une ville.

11.3.3 Hôpital

Un accès suffisant aux soins réduit considérablement les risques d'épidémie et accroît le niveau de satisfaction des habitants – le jour venu, on se souviendra du nom du bienfaiteur.

Cliquez sur un hôpital ou sur une chapelle pour obtenir des informations sur les mesures de santé générales. C'est également là que vous pouvez voir le niveau de développement des routes.

Lorsque les conditions sanitaires d'une ville sont suffisantes, un message vous en informe.

11.3.4 Chapelle

Les chapelles viennent en aide aux indigents et améliorent ainsi le niveau sanitaire d'une ville. La construction d'une chapelle produit par conséquent un effet similaire à la construction d'un hôpital. Par ailleurs, les services de construction s'assurent qu'à peu près autant de chapelles sont construites dans une ville que d'hôpitaux.

Vous ne pouvez agrandir chapelles et hôpitaux que si les remparts ont été agrandis au moins une fois.

11.3.5 École

L'école augmente le taux d'immigration de la ville de 30 %. Vous n'avez besoin que d'une école par ville.

11.3.6 Hôtel des monnaies

L'hôtel des monnaies augmente le groupe d'habitants fortunés de la ville de 50 %. Seul un hôtel des monnaies par ville est utile.

11.3.7 Monument

Si vos qualités de maire sont particulièrement impressionnantes, il peut arriver que la ville érige un monument en votre honneur. Mais pour cela, vous devez vous trouver au moins dans votre second mandat et vous être en outre particulièrement investi pour le bien-être des habitants de la ville.

11.4 Bâtiments de production

Production et consommation sont à chaque fois calculées sur une semaine. Les coûts d'exploitation et de consommation s'entendent pour une charge de travail maximale.

Les coûts de construction incluent le prix moyen des matériaux.

Remarque :
Vous trouverez en annexe une liste des bâtiments comprenant leurs besoins en matériaux.

Lorsque vous construisez dans une ville des exploitations semblables, vous obtenez un bonus de production. Vous recevez le premier bonus lorsque vous construisez trois exploitations similaires. Les bonus suivants sont attribués pour six, puis pour neuf exploitations. L'efficacité de la production s'en voit augmentée, ce qui signifie qu'elle est un peu plus importante pour les mêmes coûts et temps de travail.

Remarque :
Le bouton "Vos bâtiments" de la barre de titres vous permet de faire apparaître tous les logements et bâtiments de production d'autres marchands en transparence. Dans la ville, seuls vos logements et exploitations, ainsi que les bâtiments d'action, restent alors visibles.

11.4.1 Bâtiments de matières premières

Toutes les exploitations agricoles voient leur production réduite de décembre à février (Ferme (céréales) 2/3, Ferme (chanvre), viticulteur et apiculteur 50 %).

Fonderie
Production : 3,5 fonte
Consommation : 0
Coût des matières premières : 0
Coûts d'exploitation : 3 360
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 13 000
Temps de construction : 10 jours

Pêcheur – baleine
Production : 5,2 poisson et 28 huile de baleine
Consommation : 10,5 sel et 0,5 chanvre
Coût des matières premières : 500
Coûts d'exploitation : 4 200
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 21 000
Temps de construction : 3 semaines

Pêcheur – poisson
Production : 7 poisson
Consommation : 14 sel et 0,7 chanvre
Coût des matières premières : 700
Coûts d'exploitation : 2 520
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 21 000
Temps de construction : 3 semaines

Ferme (céréales)
Production : 7 céréale
Consommation : 0
Coût des matières premières : 0
Coûts d'exploitation : 770
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 5 500
Temps de construction : 10 jours

Ferme (chanvre)
Production : 1,75 chanvre
Consommation : 0
Coût des matières premières : 0
Coûts d'exploitation : 770
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 5 500
Temps de construction : 10 jours

Apiculture
Production : 14 miel
Consommation : 0
Coût des matières premières : 0
Coûts d'exploitation : 1 470
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 8 000
Temps de construction : 3 semaines

Scierie
Production : 14 bois
Consommation : 0
Coût des matières premières : 0
Coûts d'exploitation : 840
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 5 500
Temps de construction : 10 jours

Élevage (moutons)
Production : 3,5 laine
Consommation : 0
Coût des matières premières : 0
Coûts d'exploitation : 3 360
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 18 000
Temps de construction : 6 semaines

Élevage (bétail)
Production : 1,75 viande et 7 cuir
Consommation : 5 sel et 0,1 bois
Coût des matières premières : 180
Coûts d'exploitation : 3 430
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 15 000
Temps de construction : 6 semaines

Vignoble
Production : 14 vin
Consommation : 0
Coût des matières premières : 0
Coûts d'exploitation : 2 940
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 18 000
Temps de construction : 6 semaines

11.4.2 Exploitations d'affinage

Brasserie
Production : 49 bière
Consommation : 0,5 bois et 1,2 céréale
Coût des matières premières : 180
Coûts d'exploitation : 1 820
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 9 500
Temps de construction : 3 semaines

Pavillon de chasse
Production : 7 peaux
Consommation : 1/28 chanvre et 0,3 marchandises en métal
Coût des matières premières : 130
Coûts d'exploitation : 5 040
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 20 000
Temps de construction : 3 semaines

Fabricant de brai
Production : 7 brai
Consommation : 0,7 bois
Coût des matières premières : 40
Coûts d'exploitation : 385
Ouvriers : 15
Coûts de construction : 1 500
Temps de construction : 5 jours

Paludier
Production : 35 sel
Consommation : 3,5 bois
Coût des matières premières : 150
Coûts d'exploitation : 910
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 910
Temps de construction : 10 jours

Atelier de poterie
Production : 14 poteries
Consommation : 0,7 bois
Coût des matières premières : 50
Coûts d'exploitation : 2 520
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 11 000
Temps de construction : 3 semaines

Atelier de tissage
Production : 21 étoffes
Consommation : 2,1 laine
Coût des matières premières : 2 000
Coûts d'exploitation : 3 080
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 18 000
Temps de construction : 8 semaines

Atelier
Production : 21 marchandises en métal
Consommation : 2,1 bois et 2,1 fonte
Coût des matières premières : 2 000
Coûts d'exploitation : 3 640
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 18 000
Temps de construction : 6 semaines

Briqueterie
Production : 7 tuiles
Consommation : 3,5 bois
Coût des matières premières : 200
Coûts d'exploitation : 385
Ouvriers : 30
Coûts de construction : 1 500
Temps de construction : 5 jours

11.5 Défense des villes

Seul le maire d'une ville peut commander des installations de défense, et cela uniquement si cette décision a été préalablement approuvée par le conseil municipal. Les frais sont alors payés par les caisses de la ville (cf. chapitre 12.4 "Maire").

11.5.1 Bombardes (port et portes)

La bombarde protège le port contre les attaques des pirates et les portes de la ville contre les armées assiégeantes. Répartissez ces tours de manière égale sur les portes de la ville afin de protéger les remparts.

1.5.2 Canons (port et portes)

Une bombarde portuaire existante peut être transformée en canon portuaire. La tour y gagne en stabilité et en puissance de feu. Une bombarde de porte peut être transformée de la même manière en canon de porte.

11.5.3 Remparts

Les remparts protègent les exploitations et les logements de la destruction par les armées assiégeantes. Ce n'est qu'une fois les remparts supplémentaires achevés que le vieux cercle de défense est abandonné.

Logements et installations publiques ne peuvent être construits qu'à l'intérieur des murs de la ville.

11.5.4 Mâchicoulis

Chaque porte de la ville peut être équipée d'un mâchicoulis, afin de combattre les béliers des assiégeants. Toutefois, un mâchicoulis ne fonctionne durant un siège que lorsque suffisamment

de brai est disponible dans la ville.

En temps de paix, la porte peut être utilisée pour le commerce par voie de terre ; durant la guerre, on peut y racheter la liberté de la ville, se rendre ou organiser une sortie.

12 Carrière et politique

L'argent seul ne fait pas le bonheur – le véritable pouvoir est avant tout politique. C'est par lui que sont prises les décisions qui influent sur le bien-être de votre ville, et finalement sur celui de toute la Hanse.

12.1 Ascension et reconnaissance

En tant que jeune boutiquier inconnu de tous, même dans sa ville de résidence, vous tentez d'accroître votre fortune. Vous constaterez bien vite que l'argent seul ne suffit pas. Au début, vos objectifs resteront modestes, comme l'obtention d'un permis de construire dans une autre ville ou la protection de vos exploitations …

12.1.1 Étapes d'une carrière

Votre ascension mondaine est avant tout déterminée par votre fortune et votre reconnaissance dans votre ville de résidence. Au début de chaque mois, il est vérifié si vous avez atteint le rang suivant.

Maire et Échevin sont élus. Les dates d'élection et de nomination sont disponibles à l'hôtel de ville.

Vous ne pouvez pas régresser au plan mondain, même si vous perdez le prestige nécessaire ou une partie de votre fortune. Toutefois, vous pouvez être révoqué si vous occupez un poste politique.

Vous trouverez ci-dessous une description des différents rangs :

Boutiquier
Vous êtes encore un jeune marchand inexpérimenté. C'est à peine si on vous connaît.

Vous pouvez déjà rejoindre une guilde et vous occuper de commandes à l'hôtel de ville.

Marchand
Votre fortune dépasse maintenant les 100 000 pièces d'or et certains habitants de la ville ont entendu parler de vous.

Négociant
Votre fortune dépasse maintenant les 200 000 pièces d'or et votre prestige a grandi.

Négociant voyageur
Votre fortune dépasse maintenant les 300 000 pièces d'or, votre prestige a grandi et vous êtes membre de la guilde de votre ville de résidence.

Conseiller
Votre fortune dépasse maintenant les 500 000 pièces d'or, vous êtes connu des simples citoyens et vous bénéficiez d'une certaine influence dans la haute société de votre ville.

En tant que membre du conseil municipal, vous pouvez participer aux prises de décision de la ville et entrer en contact avec le prince dans votre ville de résidence.

Patricien
Votre fortune dépasse maintenant les 900 000 pièces d'or et vous êtes très bien considéré par toutes les couches de population de la ville.

Maire
À partir de maintenant, seul compte votre prestige dans la ville, qui doit se traduire par un nombre suff-

isant de voix lors des élections. Le maire est un personnage estimé de tous.

Le maire gère les caisses de la ville et exécute toutes les mesures approuvées par le conseil municipal, pour le bien et la protection de l'agglomération.

Le poste de maire vous rend également célèbre au-delà des limites de votre ville de résidence.

Candidat au poste d'Échevin
Vous êtes un marchand couronné de succès et le maire de votre ville de résidence. Vos bons résultats lors de l'accomplissement de tâches difficiles fait de vous un des candidats aux prochaines élections.

Échevin
Vous avez atteint votre objectif et avez été élu au poste le plus élevé de la Ligue hanséatique. Pour cela, il vous a fallu dans toute la Hanse plus de prestige que vos concurrents.

12.1.2 Types de reconnaissance

Reconnaissance sociale et mondaine
Chacune des trois couches de population vous juge avant tout d'après ce que vous avez accompli pour elle. Le fait de livrer les biens préférés des habitants pauvres augmente votre reconnaissance sociale, tout comme la création d'emplois. Les habitants fortunés apprécient les articles de luxe, mais également la richesse que vous avez acquise, votre position en tant qu'employeur ou votre statut de membre de la guilde. Quant aux habitants riches, leur jugement se situe entre ces deux extrêmes.

Tous apprécient votre engagement pour le développement de la ville, sa sécurité et la guerre contre les pirates.

Reconnaissances locale et globale
Le fait de livrer des marchandises ou de construire des bâtiments ne concerne que les habitants d'une ville. En revanche, les grandes découvertes, les batailles contre les pirates ou l'importance de votre flotte impressionnent les citoyens de toute la Hanse.

Reconnaissances constante et éphémère
L'effet de certains actes dure éternellement, comme par exemple la découverte d'un centre de négoce, la construction d'un bâtiment ou la victoire contre un pirate. En revanche, le souvenir d'une fête ou de la livraison de marchandises s'efface rapidement. Vous n'êtes apprécié en tant qu'employeur ou que propriétaire de logements ou d'un navire loué à la ville que tant que vous le restez …

L'appréciation de vos actes peut également se révéler négative, si par exemple vous achetez des marchandises rares, si votre navire loué à la ville prend la fuite devant les pirates ou si vous êtes reconnu coupable d'un crime.

12.1.3 Augmentation et vérification de votre reconnaissance

En cliquant sur un habitant avec le bouton gauche de la souris, vous pouvez connaître son opinion sur vous et donc votre prestige dans cette ville. Au début, on sait à peine qui vous êtes. Vérifiez simplement de temps à autres l'évolution de votre statut. Vous pouvez également recueillir quelques informations dans votre comptoir, sous "Donnée personnelles".

Le moyen le plus simple (et le plus efficace !) pour obtenir du prestige passe avant tout par l'approvisionnement des habitants en marchandises. Certains événements (comme une famine, un embargo ou un siège) peuvent encore renforcer cet effet. L'octroi d'un crédit réussi est également utile. Sans ces opérations, vous ne recevrez même pas le permis de construire de votre comptoir.

Votre femme et le nombre de vos enfants peuvent légèrement accroître votre considération. En outre, la dot n'est pas négligeable financièrement.

Le nombre de vos ouvriers et locataires dans la ville compte autant qu'un navire mis à disposition ou qu'une chasse aux pirates. La construction de bâtiments a un effet permanent mais coûte beaucoup d'argent. Pour les habitants fortunés comptent encore l'appartenance à la guilde, l'importance de votre flotte et votre fortune.

La démolition d'une exploitation, les fêtes ratées, les intérêts usuraires, les crimes révélés au public ou la fuite d'un navire loué à la ville sont évidemment très mal vus …

12.1.4 Bonne réputation

Le monde est petit. Rien de ce que vous entreprenez ne passe jamais totalement inaperçu.

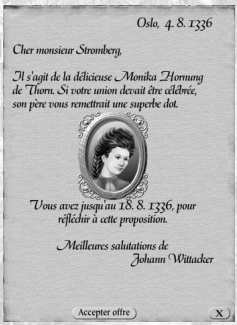
Fiabilité :
Honorez autant que possible les commandes publiques et terminez les missions que vous acceptez – sans quoi, on vous refusera tôt ou tard de nouvelles commandes. Votre manque de fiabilité peut vous coûter des commandes à l'hôtel de ville. Ou bien, des marchands peuvent ne pas vouloir s'associer à votre convoi. Les actes illégaux ou de piraterie portent également préjudice à votre fiabilité – quand ils sont découverts.

Réputation publique :
Votre réputation publique accompagne toujours votre nom et reflète le caractère des actions que vous avez accomplies jusqu'alors.

Si vous êtes plutôt pacifique, on vous considérera comme inexpérimenté, bienveillant, compétent, expérimenté, couronné de succès, raffiné, mondain ou tout bonnement incroyable. Si vous êtes en revanche un baroudeur impétueux, on verra en vous un homme emporté, brave, audacieux, courageux, agressif, impitoyable ou même dangereux.

Réputation dans les bas-fonds :
Votre réputation dans les bas-fonds dépend du genre et du nombre de vos contacts. Si vous appréciez la compagnie des pirates ou des individus louches à la taverne, votre réputation augmente. Par conséquent, vous aurez plus de facilité à établir de nouveaux contacts ou même, au titre de collègue, à être épargné par les pirates. À l'inverse, la location de navires à la ville et les chasses aux pirates sont un véritable poison pour votre réputation dans les bas-fonds !

12.1.5 Fondation d'une famille



Dès vos premiers succès professionnels, des entremetteurs s'adresseront régulièrement à vous et chercheront à vous présenter un futur époux ou épouse.

Dans sa première lettre, l'entremetteur vous propose en échange d'une petite commission de vous mettre en relation avec un ou une partenaire approprié(e). Si vous acceptez son offre, vous recevez une deuxième lettre comportant un portrait de la personne en question et quelques informations supplémentaires.

Vous avez alors cinq jours pour décider d'accepter ou de refuser la proposition. Si votre réponse est "oui", la date du mariage vous est communiquée.

Pour la noce, vous devez vous procurer avant cette date les marchandises nécessaires (cf. section 10.14 "Marché"). En outre, au lendemain du mariage, vous recevez votre dot, qui peut se révéler considérable.

Malheureusement, ce n'est que plus tard que vous saurez si votre partenaire améliore vos rapports avec les

petites gens ou si son habileté en affaires vous rapporte une certaine reconnaissance mondaine, et ce dans votre comptoir, sous “Données personnelles”. En tous les cas, la naissance d’enfants augmente votre prestige social.

12.2 Conseiller

12.2.1 Membre du Conseil de la ville

En tant que conseiller, vous avez un droit de vote aux séances du conseil, et vous pouvez déposer une motion dans la salle d’audience de l’hôtel de ville (cf. chapitre 12.4.1). Vous demandez ainsi à ce qu’une séance soit organisée.

12.2.2 Contact avec le prince

Au titre de conseiller, vous pouvez prendre contact dans votre ville de résidence avec le prince. Vous trouverez une liste des options disponibles à la section 10.4 “Portes de la ville”.

En règle générale, un prince tolère qu’une ville se développe dans son domaine et que certains marchands deviennent, affranchis de tout seigneur, de riches et puissants patriciens. Mais en échange, le prince veut pouvoir profiter des lucratifs marchés de l’intérieur des murs de la ville. C’est pourquoi il est compréhensible que le prince exprime certains “souhaits” à ses portes.

Tenez compte de temps à autres des désirs du prince et vérifiez son humeur aux portes (sous “Cadeaux”, vous pouvez voir si le prince est actuellement satisfait de votre ville). Plus sa satisfaction baisse, plus le risque d’un siège augmente. Ne passez en aucun cas avec lui un contrat que vous ne pourrez pas honorer ! Il en serait très mécontent. D’un autre côté, le prince est volontiers acheteur de marchandises devenues bon marché suite à une augmentation des réserves, car il est alors en mesure d’exiger de bas prix. N’hésitez pas à accepter car, même si vous ne réalisez que de faibles profits, c’est toujours un moyen de garantir que son armée laisse votre ville en paix.

12.3 Patricien

À partir du rang de patricien, le prince de votre ville de résidence peut se tourner directement vers vous pour vous demander un crédit en marchandises. Si vous acceptez, vous devez lui livrer cette grande quantité de biens directement aux portes de la ville. Vous trouverez là-bas le bouton correspondant.

12.4 Maire

Les élections au poste de maire ont lieu tous les ans. En tant que maire d’une ville, vous disposez des possibilités suivantes :

gestion des caisses de la ville ;
construction de tours de défense ;
agrandissement de la milice dans l’arsenal ;
achat et vente d’épées à la forge de la ville ;
construction de remparts (de n’importe quelle taille) ;
augmentation du nombre de soldats d’un contingent (par exemple, 10 soldats) ;
modification de l’impôt par tête ;
fixation d’une taxe spéciale.

Mais ne vous réjouissez pas trop vite : vous devez en effet convenir des quatre dernières décisions avec le conseil municipal. Pour cela, vous devez présenter une motion à l’hôtel de ville, sous “Informations sur la ville”. Ce n’est que si la motion est acceptée au cours du vote qui suit que vous pouvez, en tant que maire, concrétiser cette décision.

12.4.1 Motions auprès du conseil de la ville

Les motions au conseil peuvent être présentées à l’hôtel de ville par le maire et par tous les conseillers. Si

vous souhaitez présenter une motion, entrez dans l'hôtel de ville et cliquez sur "Informations sur la ville", puis sur "Présenter une motion". Vous avez alors le choix entre un maximum de quatre motions, qui vous donnent en tant que maire les possibilités suivantes, tant qu'elles sont approuvées par le conseil :

Agrandir les remparts Vous permet d'agrandir les remparts jusqu'à la taille indiquée dans la motion (cf. section 11.5 "Défense des villes"). Les différentes parties des murs sont achevées les unes après les autres. Le coût des nouveaux remparts est sup porté par les caisses de la ville.

Vous ne pouvez demander de nouveaux remparts que si tous les murs déjà commandés ont été achevés.

Agrandir la milice Si la motion passe, vous pouvez engager à l'arsenal autant de nouveaux membres de milice qu'indiqué dans la motion.

Modifier l'impôt par tête Le nouvel impôt par tête est déjà fixé dans la motion et entre en vigueur dès son approbation par le conseil municipal.

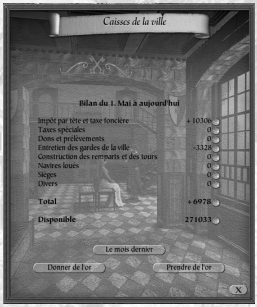
Percevoir une taxe spéciale Un certain montant est indiqué dans la motion. Si elle passe, la taxe spéciale est soumise aux riches marchands de la ville, dont elle alimente les caisses.

12.4.2 Vote

Dans la salle d'audience ont lieu, outre les élections au poste de maire, les séances du conseil de la ville et de la Ligue hanséatique. Vous pouvez découvrir à l'hôtel de ville, dans les "Informations sur la ville", la date de la prochaine séance et son thème. Comme vous ne pouvez pénétrer dans la salle d'audience qu'au jour d'une séance, il est préférable de bien se souvenir de sa date – si vous souhaitez participer.

Pendant un vote, vous pouvez donner votre voix en choisissant une des options de vote et en cliquant ensuite sur "Voter". Par ailleurs, le poste de maire vous confère deux voix, et celui d'Échevin trois.

12.4.3 Caisses de la ville



Pour le maire, le dispositif le plus important est celui des caisses de la ville, auxquelles vous pouvez accéder à l'hôtel de ville. Le poste de maire ne vous confère certes aucun salaire, puisqu'il s'agit d'une activité bénévole. Pourtant, de nombreuses dépenses dont vous devez répondre en tant que maire sont couvertes par les caisses de la ville. Toutes les dépenses liées aux remparts, à la milice et aux installations militaires sont en effet prises en charge.

En outre, une partie des revenus fiscaux (impôt par tête, taxe foncière et taxe spéciale) finit dans les caisses de la ville, le reste étant conservé par l'administration municipale pour les infrastructures. Pour vous, tout se résume à : plus une ville est grande, plus les sommes des caisses de la ville sont élevées.

Au-dessus du bouton "Caisses de la ville" de l'hôtel de ville, vous pouvez vous informer sur les sommes disponibles et consulter chaque poste comptable séparément :

Les postes comptables du bilan :
+ Taxe foncière et impôt par tête
Ce poste est actualisé chaque matin, ce qui signifie que les impôts d'une nouvelle journée sont ajoutés immédiatement.
+ Taxes spéciales
Cet impôt est ajouté dès qu'il est levé.
+ / / - Dons et prélèvements

Il s'agit du montant dont le maire a fait don aux caisses de la ville ou qu'il a prélevé.
Entretien des gardes de la ville
Les coûts totaux des gardes de la ville sont calculés chaque jour.
Coûts de construction des remparts et des tours
La construction de remparts et de tours de défense est toujours et uniquement financée par les caisses de la ville.
Coûts des navires loués
Ce poste est actualisé tous les jours.
Sièges
Il s'agit des sommes encaissées par une armée assiégeante lors d'un pillage ou lorsque la ville rachète sa liberté (cf. section 13.4 "Siège d'une ville").
Divers
Coûts divers (amendes payées à la Hanse, cadeaux aux princes).

Choix de la période
Sous le bilan, vous pouvez définir au moyen du bouton "Le mois dernier/Ce mois-ci" le bilan que vous souhaitez consulter. Cela peut se révéler utile si vous désirez voir à quels revenus et dépenses vous pouvez encore vous attendre durant le mois en cours.

Assainissement des caisses de la ville
Si, en tant que maire, vous créez un déficit dans les caisses de la ville, vous ne pourrez plus construire de dispositifs de défense. Plus grave encore, les gardes de la ville ne toucheront plus leur solde et finiront par quitter leur service, pleins de colère. En pareil cas, mieux vaut procéder le plus vite possible à l'assainissement des caisses. Pour cela, vous pouvez soit faire don d'un peu de votre or personnel en cliquant sur le bouton "Donner de l'or", soit tenter de lever une taxe spéciale (voir plus haut). Comme vous vous en doutez, la population préfère de loin la première solution.

Si les caisses regorgent un jour de pièces d'or, vous pouvez également en prélever une certaine somme pour alimenter vos liquidités au moyen du bouton "Prendre de l'or". Mais faites attention : vous devriez vous abstenir lorsque les habitants paient des impôts élevés, lorsqu'une taxe spéciale a récemment été levée ou lorsque la ville aurait bien besoin d'argent, par exemple pour achever certaines constructions ! Sinon, on pourrait croire que vous voulez vous enrichir aux frais de la ville …

12.4.4 Troupes

Les sièges peuvent être menés par un prince insatisfait ou par des armées de mercenaires en maraude passant à proximité. Si vous pouvez éviter les querelles avec le prince en préservant sa bonne humeur au moyen de marchandises et de cadeaux (cf. section 10.4 "Portes de la ville"), vous n'avez malheureusement aucune influence sur les motivations des mercenaires. Il est donc toujours recommandé d'entretenir de bonnes défenses dans la ville, même si vous devriez ne pas rencontrer de problèmes avec le prince.

Inutile de vous occuper du recrutement d'un navire contre les attaques par la mer. En effet, l'hôtel de ville affiche automatiquement l'avis correspondant.

Lorsque vous cliquez sur l'arsenal apparaît tout d'abord une fenêtre spéciale comprenant les diverses armes disponibles, le nombre de miliciens présents et en cours de formation, les coûts correspondants et les coûts totaux. Dès que vous cliquez sur un type d'arme, deux boutons deviennent actifs :

Former nouvelle unité
Pour chaque nouvelle unité, vous avez besoin de main d'oeuvre comme pour une exploitation de production.

La nouvelle unité doit d'abord s'entraîner une semaine avant de pouvoir entrer en service. Si une autre unité est déjà en cours d'entraînement, la nouvelle unité ne sera prête qu'une semaine après la première.

Chaque unité nécessite cinq armes, qui peuvent être commandées au frais de la ville auprès de la forge. Si

les réserves ne suffisent pas, vous pouvez mettre vos propres stocks à contribution.

Renvoyer unité
Cliquez tout d'abord sur la ligne d'unité souhaitée, puis sur le bouton "Renvoyer unité". Sur quoi, une unité se trouvant en cours d'entraînement est renvoyée, sans demande de confirmation supplémentaire. Si aucune unité n'est en cours d'entraînement, l'unité renvoyée est une unité déjà en service.

12.5 Candidat au poste d'Échevin

Tôt ou tard, lorsque vous serez un marchand couronné de succès et le maire d'une ville, vous recevrez une lettre du conseil de la Ligue hanséatique. Dans cette lettre, on vous annonce que votre succès est loin d'être resté inaperçu et on vous propose de remplir des missions pour le bien de la Hanse. Vous pouvez vous charger de ces missions directement auprès de l'Échevin en poste. Vous trouverez son bureau à l'hôtel de sa ville.

Ce n'est qu'après avoir rempli deux ou trois missions (cela dépend de leur difficulté) que votre nom sera rajouté à la liste des candidats à la prochaine élection au poste d'Échevin.

N'en révélons pas trop ici sur ces missions. Vous recevrez des instructions précises dans le texte correspondant, en cours de partie. Sachez seulement ceci : elles concernent de nouvelles colonies de la Hanse, le développement de villes, des pirates et des voies de terre ...

12.6 Échevin

Après avoir fait la preuve de vos capacités en remplissant les missions de l'Échevin, vous rejoignez la liste des candidats à ce poste. Dans cette optique, c'est votre prestige total dans toutes les villes qui compte. L'Échevin est lui aussi élu chaque année.

12.6.1 Réunion de la Ligue hanséatique

Les réunions de la Ligue hanséatique ont lieu régulièrement : les maires des villes et des membres particuliers du conseil de la Ligue se retrouvent afin de voter des motions et d'élire un nouvel Échevin.

Les votes se déroulent comme ceux des conseils municipaux. La date de la prochaine réunion est affichée dans l'hôtel de ville, sous "Informations sur la Hanse". Normalement, seule la date du prochain vote y est visible (réunion ordinaire). Mais si un événement particulier se produit dans la Hanse, une réunion extraordinaire de la Ligue hanséatique peut être organisée, au cours de laquelle une décision est prise.

Si vous êtes situé tout en haut de la liste des candidats, vous pouvez être élu Échevin aux prochaines élections (vous trouverez la date du vote à l'hôtel de ville, sous "Informations sur la Hanse"). Comme avec tout autre scrutin, la corruption peut peser sur l'élection.

12.6.2 Événements

Il est de temps à autres possible qu'une ville souhaite profiter du succès de la Hanse ou de ses marchands dans une plus large mesure : elle ne se contente plus des constantes livraisons de marchandises et du développement de sa production. Parfois, c'est une simple question de jalousie devant la réussite d'autres villes ou la rancœur liée au fait que certaines marchandises ne sont pas livrées de manière continue. Il peut donc arriver qu'une ville prenne l'une des mesures suivantes :

Perception d'une taxe à l'exportation
Une taxe est prélevée sur une certaine marchandise, qui vous est indiquée par courrier. Cette taxe rend la marchandise plus chère dans la ville.

Perception d'une taxe spéciale
Les marchands produisant dans la ville doivent s'acquitter d'une taxe spéciale.

Pillage d'entrepôts
La ville pille les entrepôts des marchands de la région.

Envoi de pirates
La ville a envoyé des pirates piller les navires de la Ligue hanséatique.

12.6.3 Organisation d'une réunion de la Ligue hanséatique

Contrairement au conseil de la ville, seul l'Échevin peut organiser une réunion extraordinaire de la Ligue hanséatique. En outre, cela n'est possible que lorsqu'un événement particulier – tel que décrit plus haut – s'est produit.

Après avoir été informé par écrit d'un événement, vous pouvez en tant qu'Échevin organiser une réunion de la Ligue hanséatique depuis votre bureau (le bureau de l'Échevin, situé dans l'hôtel de votre ville de résidence). Pour cela, vous pouvez sélectionner un événement dans une liste regroupant tous les événements actuels et décider d'une mesure contre la ville, mesure sur laquelle il conviendra de statuer. Pour que vous sachiez à peu près quelle mesure on attend de vous, un expert vous assiste.

Dès que vous avez confirmé votre choix, une date est fixée et tous les invités à la réunion sont informés. C'est à vous de décider si vous voulez organiser une réunion de la Ligue hanséatique ou pas. Cependant, n'oubliez pas que, en tant qu'Échevin, on attend de vous une certaine réaction face aux événements ! Vous pouvez prendre les mesures suivantes :

Amende
Le maire de la ville concernée doit s'acquitter d'une amende auprès de la Ligue hanséatique. Cette amende est ensuite répartie dans les caisses des différentes villes.

Embargo
Lors d'un embargo, il est interdit à tous les marchands de pénétrer dans le port de la ville concernée. Deux navires surveillent le bassin. Les marchands qui ne respectent pas l'embargo doivent s'attendre à une mise en accusation.

Vous aussi pouvez recevoir l'ordre de la part du conseil de la Ligue hanséatique de mettre un de vos navires à disposition pour l'embargo. Pour cela, rendez-vous avec votre navire dans la ville concernée et ajoutez-le au convoi de la Ligue. Vous pouvez toujours mettre autant de navires à disposition que vous le souhaitez, que vous en ayez reçu l'ordre ou non.

En tous les cas, mieux vaut exécuter cet ordre afin d'éviter toute perte de prestige. Une fois l'opération terminée, on vous informe de son issue et vous reprenez possession de votre navire.

Blocus
Lors d'un blocus, deux navires surveillent le port de la ville concernée. À la différence de l'embargo, aucun navire ne peut pénétrer ni quitter le port durant un blocus. Tous les navires se trouvant au port au début du blocus y sont bloqués, et ils ne peuvent donc pas recevoir de nouvelle destination.

Le conseil de la Ligue hanséatique peut également vous ordonner, durant un blocus, de mettre un navire à sa disposition.

Remarque :
La seule possibilité de forcer un blocus est d'attaquer la ville à l'aide de bateaux pirates. En ce cas, une bataille éclate entre vos navires et ceux du blocus. Si vous l'emportez, le port est libéré. Naturellement, cet acte est des plus illégaux !

Formation d'un convoi pour la chasse aux pirates
Pour la chasse aux pirates, il convient de former un convoi dans la ville de l'Échevin. Pour cela, un marchand reçoit l'ordre de mettre à disposition un meneur de convoi, et jusqu'à 4 autres marchands reçoivent

l'ordre de mettre un navire à disposition pour escorte.

Si le conseil de la Ligue hanséatique vous donne l'ordre de mettre un navire à sa disposition, vous devez l'ajouter au convoi de la Ligue situé dans la ville de l'Échevin. À un moment déterminé à l'avance, le convoi prend la mer et part à la recherche de pirates.

12.7 Corruption

Aux bains publics (cf. section 10.12) vous pouvez garantir que votre point de vue prévaut sur celui des autres en corrompant des citoyens influents …

Toute personne corrompue se range de votre côté lors du prochain vote. Après quoi, l'effet de la corruption est malheureusement terminé.

12.7.1 Influence sur les élections

Lors d'une séance du conseil de la ville ou lors de l'élection au poste de maire, la personne corrompue doit provenir de votre ville de résidence ; lors d'une séance du conseil de la Ligue hanséatique, les corruptions effectuées dans toutes les villes comptent ensemble. Si votre tentative de corruption réussit, vous pouvez "harmoniser" le comportement des différents grands électeurs – en règle générale, chaque personne corrompue attend un certain temps que vous vous soyez décidé et se joint alors à votre vote. Vous avez environ cinq secondes pour donner le ton.

Lors des élections au poste de maire, chaque corruption réussie vous assure 20 % des votes des habitants fortunés.

12.7.2 Délibérations du tribunal

Si vous êtes mis en accusation dans une ville, deux corruptions vous assurent de vous en sortir. Les délibérations du tribunal sont déterminées par 4 voix. La première est celle de l'accusateur ; la seconde provient des preuves disponibles à votre encontre ; et les deux dernières sont celles des juges.

13 Combats et batailles

Contre de dangereux pirates, des concurrents jaloux, des villes rebelles, des mercenaires en maraude ou des princes assoiffés de pouvoir et qui assiègent votre ville – même si vous ne souhaitez pas combattre, il est tout de même préférable de vous y préparer !

13.1 Préparatifs

13.1.1 Défense de la ville

L'organisation des défenses de la ville est l'affaire du maire.

13.2 Bataille navale

La bataille navale est la forme d'affrontement la plus fréquente à laquelle vous devrez faire face en tant que marchand de la Hanse. Les batailles navales ont toujours lieu lorsque vous rencontrez des navires ennemis (ce qui signifie qu'au moins l'un d'entre eux doit avoir hissé le pavillon noir) en haute mer ou qu'un navire pénètre dans un port et y attaque soudain un autre bateau. Bien sûr, vous pouvez également être vous-même l'attaquant.

13.2.1 Identification de l'adversaire

13.2.1.1 Portée visuelle

Chaque navire possède une certaine portée visuelle, au sein de laquelle les autres vaisseaux peuvent être aperçus. Un navire passant à portée n'est toutefois pas automatiquement aperçu. En dehors de cette zone, les navires sont invisibles.

Même après avoir été aperçu, il est toujours possible d'échapper à son attaquant.

13.2.1.2 Portée d'attaque

La portée de vos armes est bien plus faible que votre portée visuelle. Par conséquent, le vaisseau ennemi doit toujours se trouver à portée d'attaque de votre navire si une bataille navale doit avoir lieu. Sélectionnez votre navire et cliquez ensuite avec le bouton droit sur le navire ennemi. Votre vaisseau se dirige alors vers sa cible et se met en position.

13.2.2 Début d'une bataille navale

Dès que les navires sont assez proches, la bataille commence.

Au début de l'affrontement apparaît un message vous demandant si vous souhaitez résoudre le combat manuellement. Quelques secondes plus tard, ou si vous fermez la fenêtre du message, le combat automatique commence.

13.2.2.1 Combat automatique

La fenêtre se ferme et vous recevez peu de temps après un message personnel vous indiquant l'issue du combat, ainsi que des données concernant l'état et le statut des navires concernés. La bataille elle-même vous reste invisible : le navire disparaît de la carte maritime et ne peut être sélectionné pendant la bataille. Seule l'icone de bataille apparaissant sur la carte vous rappelle que le combat fait rage à cet endroit. Si vous cliquez sur cet icone, une fenêtre s'ouvre et vous livre les informations les plus importantes – les noms des protagonistes, ceux des navires, le nom de votre meneur de convoi ou celui de votre adversaire.

En revanche, si la bataille se déroule dans le port d'une ville ou si vous vous êtes décidé pour un combat manuel, vous contrôlez vous-même les navires.

13.2.2.2 Combat manuel

La carte maritime locale, la vue des batailles navales, apparaît lorsque vous cliquez sur ce bouton. Sélectionnez à présent les navires avec lesquels vous souhaitez attaquer et donnez-leur des ordres ! La procédure à suivre est décrite à la section suivante.

Si vous avez sélectionné plusieurs navires, c'est toujours celui qui possède la plus grande puissance de feu qui se place de front, les bateaux plus faibles restant à l'arrière, à une distance un peu plus grande de l'adversaire.

À la fin du combat apparaît sur l'écran de bataille navale un court message sur l'issue de l'affrontement. Puis l'écran se ferme et vous revenez à la carte maritime.

13.2.2.3 Capitaine et équipage

Un navire avec un bon capitaine est plus rapide de 10 % et plus maniable de 30 % (au plus) que la normale. Les nombreuses années d'expérience d'un capitaine affectent également la force de pénétration des armes de son navire – les dommages en cas de tir réussi peuvent augmenter jusqu'à 30 %. À armement égal, c'est le meilleur capitaine qui décide de la victoire ou de la défaite !

Mais le moral de l'équipage joue également un grand rôle : la précision des tirs s'améliore de 10 % lorsque des hommes très motivés sont assis aux sabords.

13.2.3 Contrôle manuel du navire pendant une bataille

Durant une bataille navale, la vue du pont apparaît dans la fenêtre de choix de tous les navires. Là, vous avez accès à l'état du vaisseau et à ses armes, dont vous pouvez également vérifier le statut (en rechargement/parées).

Vous disposez des boutons suivants :

Sélectionner tous les navires
Ce bouton permet de sélectionner tous vos navires participant actuellement à la bataille navale.

Capture
Tant que ce mode est activé, l'abordage a lieu dès que le navire ennemi est suffisamment proche. Si l'abordage est réussi, le navire ennemi rejoint votre flotte.

Pillage
L'abordage a lieu tant que ce mode est activé et que le navire ennemi est suffisamment proche. Mais contrairement à la capture, seules les marchandises à bord sont dérobées ; le navire lui-même ne change pas de propriétaire. Si votre navire n'a pas assez de place en cale pour toutes les marchandises, les plus précieuses sont emportées en priorité. Un navire peut également être pillé plusieurs fois par plusieurs autres navires.

Fuite
Ce bouton permet de donner aux navires sélectionnés l'ordre de prendre la fuite. Les navires concernés tentent de quitter les lieux du combat aussi vite que possible. Vous n'avez plus besoin de vous en occuper.

Terminer
Si tous vos adversaires sont en fuite et que vous ne désirez pas les prendre en chasse, vous pouvez également mettre fin à la bataille navale.

Drapeau blanc
Tant que tous les navires ennemis ne prennent pas la fuite, un drapeau blanc apparaît à la place du bouton "Terminer". Si vous êtes attaqué par des adversaires trop puissants et ne voyez pas le moindre salut dans la fuite, cette option vous permet de signaler que, par égard pour les navires et leurs équipages, vous souhaitez mettre fin à l'affrontement. Vos navires sont alors abordés et pillés.

13.2.3.1 Navigation automatique

Sélectionnez votre ou vos navires. Si vous cliquez ensuite avec le bouton droit sur un vaisseau adverse, vos navires se déplacent vers leur cible en fonction des vents et tentent de se positionner de façon à pouvoir tirer une bordée. Dès qu'ils sont à portée, le tir est automatique.

13.2.3.2 Navigation manuelle

Mais vous pouvez aussi durant une bataille navale contrôler votre navire manuellement, à l'aide d'une combinaison d'ordres donnés à la souris et au clavier (vous trouverez une vue d'ensemble des ordres pouvant être donnés au clavier en annexe).

Augmenter/Réduire la voile
Cliquez dans la vue du pont sur une des encoches de la corde horizontale

pour augmenter ou réduire la voile, et donc la vitesse, du navire (outre la voile, le type d'un navire, son chargement et les compétences de son capitaine déterminent sa vitesse). Choisissez un niveau entre 0, ¼, ½, ¾ et Maximum.

Diriger le navire
En cliquant avec le bouton droit de la souris sur un point libre de la mer, vous ordonnez au navire de modifier son cap dans cette direction.

13.2.3.3 Armement et tactique

Dans une bataille navale, votre succès dépend de manière déterminante de l'utilisation tactique avisée de vos armes navales. Si une grande catapulte est supérieure à une bombarde à grande distance, elle n'inflige même pas la moitié des dégâts d'une bombarde lorsqu'elle est utilisée tout près de sa cible.

Si vous misez en revanche sur des balistes ou de lourdes bombardes, vous devez rester aussi proche que possible de l'adversaire, vos armes ne déployant leur puissance de pénétration maximale qu'à proximité de leur cible. C'est la raison pour laquelle vous devriez, en armant votre navire, toujours garantir un rapport aussi équilibré que possible entre chaque type d'arme.

13.2.4 Dégâts liés aux batailles navales

13.2.4.1 Dégâts du navire

Vous pouvez observer les dégâts subits par votre navire pendant une bataille navale dans la vue du pont. Un navire peut supporter sans gros problèmes jusqu'à 20 % de dommages mais, au-delà, la détérioration se fait sentir : vitesse, maniabilité et volume de la cale diminuent sensiblement. Bien sûr, vous ne constaterez cette dernière conséquence que lorsque vous chargerez à nouveau des marchandises dans un port – votre cargaison n'est pas perdue pendant le combat.

13.2.4.2 Dégâts des armes

Les armes navales peuvent elles aussi être détruites durant une bataille. Tenez compte des emplacements redevenus libres sur la vue du pont !

13.2.4.3 Perte de membres d'équipage

Après une bataille navale, vous aurez souvent besoin de recruter à nouveau quelques hommes. Si le nombre de membres de l'équipage est tombé sous le minimum requis après un affrontement, votre navire parvient tout juste à atteindre le prochain port. Avant de reprendre la mer, vous devez alors embaucher de nouveaux marins. Même votre capitaine n'est pas invulnérable – bien qu'il meure toujours en dernier …

13.2.5 Abordage

Les boutons "Capture" et "Pillage" vous permettent de vous attaquer aux navires ennemis d'homme à homme. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'adversaire, votre navire tente de s'en rapprocher suffisamment pour commencer l'abordage.

Lors d'une "Capture", vous tentez de tuer l'équipage adverse et de vous emparer du navire pour l'intégrer à votre flotte. Si vous choisissez le "Pillage", vous vous contentez d'emporter sa cargaison la plus précieuse.

Lors d'un abordage, vous ne pouvez plus sélectionner votre navire comme d'habitude. Un message vous en informe et vous devez patienter jusqu'à la fin de l'affrontement. Cette règle est également valable si plusieurs navires sont sélectionnés et que l'un d'eux est en cours d'abordage.

Lors d'un combat au corps à corps, ce sont la taille de l'équipage et ses réserves de poignards qui

comptent. Son moral joue également un grand rôle.

13.2.6 Prise d'un navire après une bataille navale

L'abordage s'achève lorsqu'un navire ne possède plus d'équipage. L'équipage survivant du navire victorieux est alors réparti sur les deux vaisseaux – pour cela, cliquez tout d'abord avec le bouton gauche de la souris sur votre navire, puis avec le bouton droit sur le vaisseau abordé. Une fenêtre s'ouvre alors, dans laquelle vous pouvez définir le nombre souhaité de marins.

Si le nombre minimum de membres d'équipage n'est pas atteint, vous pouvez tout juste atteindre le prochain port. Les marchandises du vaisseau abordé restent à bord, le navire lui-même entrant en votre possession avec toute sa cargaison.

13.2.7 Attaque de convois

Naturellement, les convois peuvent eux aussi se retrouver pris dans une bataille navale. Mais en ce cas, le combat n'a lieu qu'entre l'attaquant et les navires armés du meneur de convoi.

Si le meneur du convoi perd la bataille, l'attaquant va tenter de fondre sur le navire suivant. Si les autres navires du meneur de convoi sont trop armés ou trop rapides, l'adversaire abandonne ses projets.

Si le meneur de convoi est coulé durant une bataille navale, le convoi est considéré comme dissous. Les navires repartent pour la destination prévue mais, après, chacun reprend son chemin.

S'il remporte en revanche la bataille, le convoi reprend sa route. Le prestige du propriétaire du convoi a considérablement augmenté et, s'il a abordé son adversaire avec succès, il peut encore empocher le butin.

13.3 Pirates

On rencontre souvent des pirates en cours de partie. Vous pouvez alors être chasseur ou gibier : négociant ou vous-même pirate.

En règle générale, les pirates ne souhaitent que piller les navires. Si vous êtes attaqué par des pirates et que vous n'avez aucune chance de remporter la victoire, mieux vaut hisser sans tarder le drapeau blanc. Sur quoi, les vaisseaux sélectionnés ne sont plus attaqués mais seulement abordés et pillés. Vous perdez alors votre cargaison de marchandises, mais vos navires sont au moins épargnés.

Toutefois, vous ne pouvez hisser le drapeau blanc que lorsque vous n'avez pas encore combattu. Si vous avez déjà touché et irrité votre adversaire, un simple pillage ne le satisfera plus et il tentera de couler ou de capturer vos navires.

Une fois le drapeau blanc hissé, il n'est plus possible de revenir en arrière. Exception : lorsque votre adversaire hisse le drapeau blanc et que vous continuez à lui tirer dessus, il l'abaisse. Si plusieurs de vos navires participent à une bataille navale et que tous ne hissent pas le drapeau blanc, votre adversaire s'occupe en premier lieu des navires restants. Tout vaisseau ayant hissé le drapeau blanc n'est pillé que plus tard.

13.3.1 Embaucher des pirates

Rendez-vous dans une quelconque taverne, engagez un pirate et mettez un de vos navires (avec équipage, mais sans capitaine) à sa disposition. La moitié du butin total finira dans votre poche ! Vous recevez alors les messages et versements correspondants sous forme de courrier personnel. Le pirate peut agir devant la ville ou dans l'ensemble de la Hanse.

13.3.2 Devenir pirate

Tout de dont vous avez besoin, c'est d'un navire armé et d'un capitaine. Afin de hisser le drapeau noir, vous devez vous trouver hors de vue des villes et des autres navires. Vous pouvez ensuite cliquer sur le

bouton correspondant dans le menu Équipage. Vous pouvez alors passer à l'attaque.

Lorsque vous prenez en chasse des navires de marchands en tant que pirate, il s'agit d'un acte hautement criminel. Si l'on vous attrape, attendez-vous à une forte punition et à une importante baisse de prestige. Par conséquent, prenez garde à ne pas être vu d'autres navires (à vous trouver hors de portée visuelle) lorsque vous accomplissez pareils méfaits ! Par ailleurs, même lorsque personne ne vous voit, un membre d'équipage peut toujours se trahir à l'occasion de quelque beuverie ...

Si des navires que vous attaquez parviennent à s'enfuir, ou si vous attaquez un port, les probabilités pour qu'on vous reconnaisse sont très élevées. Si vous êtes vous-même capturé, vous ne perdez pas seulement votre navire, sa cargaison et tout votre butin, mais aussi le prestige que vous avez si péniblement gagné. En outre, le tribunal vous attend. Quant à votre capitaine, il est retiré de la circulation pendant quelques mois et se retrouve au cachot.

Sachez en outre que la capture de navires fait l'objet d'investigations beaucoup plus poussées et de punitions bien plus lourdes que le pillage. Par conséquent, ne capturez des navires que dans les cas d'urgence!

Si votre adversaire hisse le drapeau blanc, un abordage n'a lieu qu'en cas de capture, puisque vous voulez alors vous emparer du navire. Et si les membres de votre équipage sont moins nombreux, vous devriez vous rabattre sur le pillage. En ce cas, soit l'équipage adverse vous remet de plein gré les marchandises, soit vous tirez sur votre adversaire jusqu'à ce que votre équipage soit supérieur en nombre.

En tant qu'attaquant, vous ne pouvez pas hisser le drapeau blanc.

13.3.3 Chasse aux pirates

Les chasseurs de pirates gagnent un grand prestige dans toutes les villes de la Hanse. Contrairement aux activités de piraterie, vous n'avez pas obligatoirement besoin pour cela d'un capitaine, mais de navires aussi rapides et puissants que possible. Si un pirate sent qu'il a le dessous, il n'attaque plus et tente de prendre la fuite.

13.4 Siège d'une ville

On parle toujours de siège lorsqu'une ville est attaquée par la terre. Les attaquants sont toujours des armées de mercenaires en maraude ou un prince insatisfait.

Lors d'un siège, la ville est coupée du reste du pays. Elle ne peut donc plus s'approvisionner en marchandises qu'auprès de ses propres exploitations ou par la mer. Les marchands qui contribuent par leurs livraisons à soulager la pénurie sont récompensés par une forte hausse de leur prestige.

Durant la bataille, seul le maire peut attaquer. Lorsqu'une ville est assiégée, ses portes sont fermées et ses remparts défendus. Certaines exploitations situées en dehors des remparts tombent rapidement aux mains de l'assiégeant et cessent en tous les cas la production.

13.4.1 Premières escarmouches

13.4.1.1 Rassemblement de l'assiégeant

Les assiégeants choisissent toujours le lieu le plus faible des défenses de la ville, c'est à dire les portes possédant le moins de tours de défense. Ils se mettent alors à construire leur camp à distance respectable des tours. La marche des troupes et de leurs machines de guerre peut alors commencer.

13.4.1.2 Réaction de la ville

À l'arrivée des assiégeants, tous les habitants se réfugient à l'intérieur des remparts. Les portes de la ville sont closes et les tireurs se placent sur les remparts. La milice se rassemble aux portes et l'arsenal interrompt l'entraînement des soldats. Tous les marchands de la ville reçoivent un courrier les informant de la force des assiégeants, de l'identité du prince responsable et des raisons du siège.

13.4.2 Les portes de la ville en cas de siège

Les actions aux portes durant un siège pouvant avoir une très grande influence sur le sort de la ville, vous devez être maire pour pénétrer dans ce bâtiment pendant une attaque. Vous avez alors les possibilités suivantes :

13.4.2.1 Sortie

La milice de la ville effectue une sortie. Pour cela, les portes sont ouvertes et toutes les troupes se ruent à l'extérieur afin de mettre l'attaquant en fuite. Naturellement, mieux vaut pour cela être certain de la victoire de votre milice ...

13.4.2.2 Reddition

La ville se rend et ses portes sont ouvertes sans combats. La ville est alors pillée, mais les troupes et les installations de défense sont épargnées. Toutefois, évitez de vous rendre tant que vous n'avez pas vraiment le dessous, sans quoi on vous considérera comme particulièrement lâche ...

13.4.2.3 Rachat

Vous pouvez également racheter la liberté de la ville auprès des assiégeants, réaction plus élégante que la reddition. Pour cela, il vous suffit de remettre au chef des assiégeants une certaine somme (au maximum l'intégralité du contenu des caisses de la ville). Si cette somme est suffisamment élevée, le chef accepte et retire ses troupes.

Le problème est que vous ignorez le nombre de pièces d'or que votre adversaire attend – ce nombre dépend de la taille de la ville. Vous obtenez certes une seconde chance si le montant proposé était trop bas. Mais si ce dernier est beaucoup trop réduit, le chef des attaquants s'en trouve offusqué et il rompt les négociations.

13.4.3 Début de l'attaque

Quelques jours plus tard, les assaillants lancent leur attaque.

13.4.3.1 Stratégie de l'attaquant

C'est tout d'abord le bélier qui entre en action – il se dirige immédiatement vers les portes de la ville et commence son travail. Une fois celui-ci terminé, il retourne au campement. Entre-temps, les catapultes tentent de détruire les tours de défense, puis prennent les tireurs situés sur les remparts pour cible.

Les archers s'attaquent d'abord aux tireurs postés sur les remparts. Ils attendent ensuite l'arrivée des soldats avant de se retirer. Ces derniers s'emparent à leur tour d'un bélier et commencent leurs attaques contre les portes de la ville. Les bâtiments se trouvant sur leur chemin sont réduits en cendres sans autre forme de procès. Une fois les portes en ruines a lieu l'affrontement final avec la milice de la ville, dernier obstacle avant le pillage.

13.4.3.2 Stratégie du défenseur

Les tours tentent toujours de mettre les catapultes hors circuit en premier, avant de prendre les tireurs

pour cible, puis les soldats. Mais contre les unités qui s'affairent contre les remparts de la ville, les tours sont impuissantes. En ce cas, c'est aux soldats d'agir, pendant que les tireurs s'efforcent tout d'abord d'exterminer leurs homologues, puis les soldats ou catapultes ennemis.

13.4.4 Issue de la bataille

Si les portes de la ville tombent, la partie déterminante de la bataille commence. Les soldats de la ville ayant survécu affrontent leurs adversaires rassemblés devant les débris des portes.

Si le défenseur parvient à anéantir tous les soldats de l'attaquant, ce dernier bat en retraite. Les forces de la ville en profitent pour poursuivre l'ennemi en fuite.

En revanche, si la situation semble sans espoir, ce sont les défenseurs survivants qui prennent la fuite.

13.4.4.1 Victoire de l'assiégeant

Trois soldats prennent d'assaut l'hôtel de ville et pillent entièrement les caisses. Une fois l'assiégeant reparti avec son butin, tous les marchands locaux reçoivent un courrier officiel de la ville qui les somme de s'acquitter d'une taxe spéciale destinée à financer l'effort de reconstruction.

13.4.4.2 Victoire de la ville

La ville envoie un courrier dans lequel elle informe tous les marchands locaux de sa glorieuse victoire et des inévitables pertes. Le siège est terminé et la qualité de vie remonte en flèche.

13.4.5 Comportement des habitants

Au cours d'un siège, les habitants de la ville vivent en état d'urgence. Les marchandises qui se font rares réduisent fortement la reconnaissance du maire. À l'inverse, tout marchand livrant à la ville des marchandises recherchées est acclamé avec plus d'enthousiasme que d'habitude. Le nombre des mendiants, qui augmente toujours en ces temps de crise à cause du chômage, est toutefois davantage considéré comme une nuisance. Mais si la population devait n'être en aucune manière affectée par le siège, la popularité du maire grandirait fortement. Tous ces sentiments s'intensifient à chaque nouveau jour de siège.

Sur le long terme, cette satisfaction ou ce rejet dépend des coûts induits par le siège. Si le maire défait l'adversaire sur le champ de bataille, son prestige peut atteindre des niveaux jusqu'alors inégalés.

Par la suite, il convient de réparer les installations de défense et de reconstituer le nombre de gardes de la ville.

13.5 Attaque d'une ville par la mer

Il est également possible d'attaquer une ville par la mer, et le bassin du port doit donc être lui aussi sécurisé. Des tours équipées de bombardes peuvent en cas d'urgence vous éviter le pire, ainsi qu'à votre ville. Chaque bassin comporte trois emplacements pour ces tours.

Les attaques par la mer empêchent tout commerce maritime avec la ville. Après un pillage, une ville ne peut plus être attaquée pendant 30 jours. Tout joueur tentant de passer outre reçoit un message lui faisant remarquer que l'agglomération ne possède pour l'heure rien d'intéressant à piller.

Lors d'une attaque par la mer, une nouvelle carte apparaît à l'écran : une petite section de la carte de la ville, où seuls les emplacements des tours de défense sont indiqués.

13.5.1 Les belligérants

Seuls les navires de l'attaquant, les navires loués à la ville et les tours de défense prennent part à l'affrontement. Les autres vaisseaux ne peuvent pas participer à la bataille.

13.5.2 Le défenseur

Les tours équipées de bombardes et de canons constituent pour tout navire attaquant un grand danger. Toutefois, une ville donnée ne peut se payer plus de trois de ces tours. Toute personne souhaitant mieux protéger sa ville contre les attaques doit donc lui louer un navire.

Chaque ville peut, pour sa propre protection, entretenir un navire ou un convoi loué par un marchand de la région.

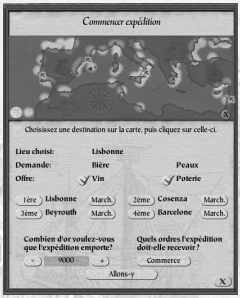
13.5.3 Déroulement d'une attaque par la mer

Les habitants sont à peine concernés par les hostilités – la seule conséquence est qu'aucun des navires neutres ne peut quitter le port.

Si les assaillants sont vaincus ou prennent la fuite, l'attaque par la mer se conclut par le triomphe des défenseurs.

Mais si l'attaquant a détruit toutes les tours et vaincu le ou les navires loués, il pille les caisses de la ville – au détriment du maire.

Si le ou les navires loués prennent la fuite devant la supériorité de l'attaquant, la colère et le mépris des habitants s'abattent sur leur propriétaire.



14 Expéditions

Dans Patrician III, vous pouvez envoyer des expéditions dans l'espace méditerranéen. Vous devez pour cela sélectionner un navire et cliquer dans la grande carte sur l'emplacement correspondant à la sortie de l'espace maritime de la Hanse. Une fenêtre s'ouvre alors, comprenant une carte des expéditions, dans laquelle vous pouvez définir plusieurs paramètres.

Les expéditions vous permettent d'explorer l'espace méditerranéen, inconnu au début de la partie, et de chercher de nouvelles villes. Une fois découvertes, ces villes peuvent pratiquer le commerce de marchandises. Il est possible de découvrir dans chaque partie 12 villes, qui sont toutefois réparties différemment à chaque fois.

Les villes de l'espace méditerranéen se divisent en bases commerciales et en villes portuaires. Les bases commerciales disposent de réserves de marchandises sensiblement plus importantes. Elles achètent également de plus grosses quantités de biens.

Les expéditions réussies accroissent de manière prodigieuse votre prestige au sein de la Hanse.

Remarque :
Seul un convoi peut être envoyé en expédition (cf. chapitre 9 "Navires").

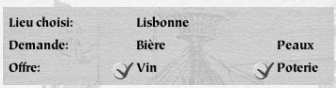
14.1 Destinations

Vous devez tout d'abord indiquer les destinations de votre expédition. Cette dernière peut se rendre dans un maximum de quatre lieux différents avant de revenir. Si une ville se trouve à l'un des points explorés, le capitaine de votre expédition essaie alors d'acheter ou de vendre des marchandises selon vos ordres. En l'absence de ville, il en recherche dans les environs.

Au début, l'espace méditerranéen est encore inconnu et il est nécessaire de rechercher des partenaires commerciaux le long des côtes. Indiquez donc des destinations éloignées les unes des autres … et envoyez votre expédition dans l'inconnu ! Qui sait ? Peut-être reviendra-t-elle dès sa première traversée en ayant découvert quelque chose ? …

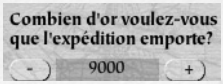
Pour attribuer une destination à l'expédition, vous pouvez soit cliquer sur une ville déjà découverte, soit sur une zone côtière. Cliquez ensuite sur l'un des quatre boutons de destination afin d'enregistrer cette dernière. Entrez les quatre destinations de cette manière.

14.2 Marchandises et or



Chaque ville est intéressée par deux marchandises et en propose elle-même deux autres. Lorsque vous envoyez une expédition vers une ville déjà découverte, les marchandises qu'elle cherche à négocier apparaissent.

En règle générale, le capitaine essaiera d'acheter toutes les marchandises proposées dans la ville. Si vous ne le souhaitez pas, vous pouvez en désactiver une. Le capitaine essaie alors d'emporter de plus grandes quantités de l'autre marchandise.

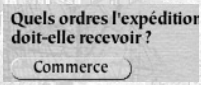


Lorsque vous envoyez l'expédition vers une ville ayant besoin d'une marchandise particulière, vous pouvez en remettre une certaine quantité aux navires. Le capitaine s'efforce alors de la vendre au prix le plus intéressant possible.

Si l'expédition doit acheter des marchandises, vous devez évidemment lui confier de l'or. Comme le capitaine commence toujours par vendre avant d'acheter, il peut également dépenser l'or obtenu pour se procurer les autres marchandises.

Villes portuaires et bases commerciales n'achètent pas non plus de marchandises à l'infini et ne disposent également que de quantités limitées. Par conséquent, si vous vous rendez régulièrement vers une de ces destinations, il peut arriver que votre capitaine revienne les mains vides ou bien qu'il n'ait pas écoulé toutes les marchandises emportées. Généralement, les bases commerciales disposent de davantage de marchandises que les villes portuaires, et elles peuvent également en acheter plus.

14.3 Ordres



Vous pouvez donner un ordre à chaque expédition. Cet ordre influence la manière de commercer du capitaine durant le voyage. Cliquez sur le bouton d'ordres jusqu'à atteindre celui que vous souhaitez. Vous avez le choix entre les trois ordres suivants :

14.3.1 Exploration

Le capitaine passe plus de temps à explorer les diverses destinations, ce qui augmente la surface de la zone explorée. En outre, les probabilités de découvrir un partenaire commercial augmentent. Cependant, les expéditions ayant reçu cet ordre mettent plus de temps à revenir.

14.3.2 Commerce

Le capitaine obtient des prix d'achat et de vente plus avantageux, car il passe plus de temps à la recherche du meilleur partenaire commercial.

14.3.3 Contrats

À l'endroit indiqué, le capitaine recherche des partenaires commerciaux souhaitant passer un contrat.

Les contrats vous permettent d'acheter ou de vendre une certaine quantité de marchandises à un prix

intéressant et garanti. Tous les contrats possèdent une durée déterminée. Une fois le contrat arrivé à terme, il n'est plus valable, qu'il ait été honoré ou pas.

Il est toujours possible de pratiquer normalement le commerce pendant qu'un contrat a cours, même dans la même ville.

La recherche d'un partenaire commercial disposé à passer un contrat prenant beaucoup de temps, il n'est possible de négocier qu'un seul contrat par expédition.

14.4 Risques

Les navires partis en expédition peuvent être endommagés par l'usure normale du voyage, par des tempêtes et par les attaques de pirates. L'usure est en ce cas plus importante que dans l'espace hanséatique, car les vaisseaux traversent des eaux inconnues. En outre, vos navires peuvent être pillés par des pirates ne recherchant que de l'or, et non des marchandises.

14.5 Retour d'une expédition

Au retour d'une expédition, vous recevez une lettre ("Informations commerciales") comportant un résumé de ses succès. Elle indique :

les marchandises achetées ou vendues et leur prix ;
si un contrat déjà passé a été honoré ;
si un nouveau contrat a pu être passé ;
si une nouvelle base commerciale ou ville portuaire a pu être découverte.

15 Mode Multijoueur

Dans le menu principal, choisissez l'option "Multijoueur".

Le mode Multijoueur permet à un maximum de 8 joueurs de s'affronter (ou de collaborer) dans Patrician III. Vous pouvez jouer en mode Hotseat, en réseau (LAN) ou sur l'Internet.

15.1 Hotseat

En mode Hotseat, tous les participants jouent sur un seul ordinateur. Il est impossible de combiner une partie Hotseat à une partie réseau.

La procédure de configuration du jeu et d'inscription des clients se déroule comme lors d'une partie réseau, à la différence que tout a lieu sur un seul ordinateur.

Contrairement aux parties réseau, qui se déroulent en temps réel, les parties Hotseat fonctionnent par tours : les joueurs agissent à tour de rôle et non simultanément. Pour terminer votre tour, cliquez sur le bouton "Joueur suivant" (à la place de "Avance rapide").

Au début de chaque journée de jeu, vous pouvez donner des ordres. Lorsque tous les joueurs ont indiqué ce qu'ils souhaitaient faire, le cours du temps du jeu reprend. Dès qu'un événement survient (comme par exemple l'arrivée d'un navire dans un port), le joueur concerné peut à nouveau donner des ordres.

Remarque :
Certains événements sont gérés différemment en mode Hotseat. Ainsi, les élections et les ventes aux enchères sont résolues tour par tour.

15.2 Partie réseau (LAN)

Le mode réseau exige l'installation d'un réseau TCP/IP. Le protocole TCP/IP doit être installé sur l'ordinateur de chaque joueur, et tous les ordinateurs doivent être connectés au réseau.

Chaque partie en réseau se compose toujours d'un serveur (le meneur) qui configure la partie et l'annonce sur le réseau, et des clients qui se connectent au serveur.

Choisissez le type de partie “Réseau”.

Remarque à propos des liaisons série :
Sous Windows 98, il est également possible d'établir directement une connexion TCP/IP à l'aide d'une liaison série. Notez toutefois que la bande passante est alors sensiblement inférieure à celle qu'offre une carte réseau, ce qui peut entraîner des retards de connexion durant la partie.

15.2.1 Création d’une partie réseau

Cliquez à droite sur le bouton “Créer partie”. Vous accédez alors à l’écran du mode Un joueur comportant les différents paramètres de la partie. C’est là que le joueur dont l’ordinateur sert de serveur entre les données de jeu souhaitées, de même que ses propres données comme son nom, sa ville de résidence, etc.

Une fois vos paramètres confirmés, vous accédez au Hall. Là, tous les joueurs se rencontrent avant le début de la partie.

L’écran du Hall comporte quatre zones :

15.2.1.1 Description du jeu

Dans cette zone, tous les joueurs peuvent voir les options choisies par le serveur.

15.2.1.2 Paramètres personnels

Vous pouvez ici définir votre nom, votre sexe et votre ville de résidence. Lorsque vous cliquez sur “Accepter”, les données sont enregistrées et envoyées aux autres joueurs.

15.2.1.3 Liste des joueurs

Il s’agit de la liste de tous les joueurs qui vont participer à la partie, le serveur étant situé tout en haut. La liste comprend huit lignes, chacune possédant un bouton sur la gauche permettant au serveur de la rendre disponible (ou indisponible) à un joueur désirant rejoindre la partie.

Quand un joueur rejoint une partie, ses données personnelles sont affichées sur une ligne auparavant vide, où il est également possible de voir s’il est prêt.

Lorsque tous les clients sont prêts, le bouton “Démarrer” s’active chez le serveur, qui peut alors lancer la partie en cliquant dessus.

Remarque :
Le nombre de joueurs pouvant rejoindre la partie est limité au nombre de lignes vides disponibles. Le serveur devra donc, le cas échéant, modifier ce nombre en conséquence.

15.2.1.4 Zone de messages

Dans cette zone, les joueurs peuvent communiquer avant le début de la partie. La zone de messages est constituée d’une fenêtre de messages et d’une ligne d’entrée. Si vous cliquez sur cette dernière, un curseur y apparaît. Vous pouvez alors taper un message et appuyer sur “ENTRÉE” pour l’envoyer. Le texte apparaît dans la fenêtre de messages, visible à tous.

15.2.2 Rejoindre une partie réseau

Pour rejoindre une partie réseau, choisissez “Multijoueur” dans le menu principal, puis “Rejoindre partie”. Le jeu recherche alors automatiquement des parties réseau créées par un serveur.

Remarque :
Pour que des parties soient visibles, un serveur doit se trouver dans le Hall et attendre des clients. Vous pouvez reprendre à tout moment la recherche d’un serveur en cliquant sur le bouton “Rechercher”.

Le Hall est identique à celui du serveur. Le client doit entrer ses données personnelles et cliquer sur “Accepter”. Les données apparaissent alors dans une ligne disponible. Si vous êtes prêt à commencer la partie en tant que client, cliquez sur “Prêt”. Ce n’est que lorsque tous les clients sont prêts que le serveur peut lancer la partie.

15.2.3 Chargement d’une partie

Au lieu de créer une nouvelle partie, le serveur peut également charger une sauvegarde. Il ne doit pas forcément s’agir d’une partie Multijoueur, et il n’est pas non plus nécessaire qu’elle soit enregistrée sur tous les ordinateurs.

Lors du chargement d’une partie, la différence est que chaque participant doit choisir un marchand qu’il souhaite reprendre dans le jeu. Il peut s’agir d’un marchand joué auparavant par un joueur humain, mais aussi d’un marchand préalablement contrôlé par l’ordinateur.

Vous choisissez votre marchand avant votre entrée dans le Hall. Là, vous pouvez encore le modifier. Toutefois, chaque marchand ne peut être choisi qu’une seule fois.

Remarque :
Dès que le serveur a choisi son marchand et a pénétré dans le Hall, il peut comme toujours modifier le nombre de joueurs. Or, celui-ci ne doit pas forcément être égal au nombre de marchands humains de la sauvegarde. Il est donc possible de modifier le nombre de joueurs d’une partie en chargeant une sauvegarde.

Si vous chargez une partie en mode Multijoueur et souhaitez rajouter un joueur, le nom du marchand devant être repris ne peut pas être modifié. C’est pourquoi le bouton “Accepter” est supprimé.

15.2.4 Particularités d’une partie réseau

15.2.4.1 Sauvegarde de la partie

Chaque joueur peut sauvegarder la partie. Il est ainsi possible de la reprendre ultérieurement. C’est le joueur qui souhaite faire office de serveur la fois suivante qui doit obligatoirement sauvegarder la partie.

15.2.4.2 Suppression et ajout de joueurs

Pour supprimer ou ajouter des joueurs, chargez une partie en mode Multijoueur. Pour cela, sauvegardez et quittez la partie actuelle. Puis le serveur charge à nouveau la partie et les joueurs se retrouvent dans le Hall, comme décrit à la section “Chargement d’une partie”. Là, le serveur peut modifier le nombre de joueurs.

15.2.4.3 Envoi de messages en cours de jeu

Les joueurs peuvent s’entretenir les uns avec les autres durant une partie. Pour cela, cliquez simplement sur la touche ENTRÉE. Vous pouvez alors taper un texte et l’envoyer à tous les joueurs en appuyant à nouveau sur ENTRÉE. Le texte apparaît dans le coin supérieur gauche de la vue principale.

15.2.4.4 Avance rapide

En mode Multijoueur, la fonction d'avance rapide est désactivée.

15.3 Partie sur l'Internet

Dans Patrician III, vous pouvez également concourir avec d'autres joueurs sur l'Internet pour le titre d'Échevin. Les parties sur l'Internet se déroulent comme les parties réseau. La seule différence est que, lors de l'inscription, les ordinateurs participant doivent connaître l'adresse IP du meneur de la partie pour pouvoir établir une connexion avec lui.

Qu'est-ce qu'une "Adresse IP" ?
Tout ordinateur connecté à l'Internet possède sa propre adresse permettant de l'identifier clairement. Tous les ordinateurs souhaitant participer à la même partie doivent connaître les adresses de tous les participants pour pouvoir communiquer les uns avec les autres pendant la partie.

L'adresse IP est attribuée par le fournisseur d'accès Internet lors de l'établissement de la connexion. La majorité des fournisseurs d'accès attribuent une nouvelle adresse IP à chaque fois.

Une fois la connexion établie, votre adresse IP apparaît dans le Hall, sous la description de la partie. Vous pouvez également la découvrir en cliquant sur le menu Démarrer de Windows, puis sur "Exécuter", et en entrant la commande "winipcfg".

Vous pouvez maintenant établir la connexion de deux manières :

15.3.1 Connexion par le programme

Dans le menu principal de Patrician III, cliquez sur "Multijoueur" et sur "Internet" pour lancer directement une partie Internet. Dans ce cas, vous devez toutefois connaître l'adresse IP du meneur de la partie.

15.3.2 Connexion par Ascman

Ascman est un outil de connexion d'ASCARON qui vous connecte au serveur de jeux d'ASCARON. Une fois connecté, vous pouvez créer une partie de Patrician III ou rejoindre une partie n'ayant pas encore démarré. L'avantage d'Ascman est que toutes les parties créées sur le serveur de jeux d'Ascaron sont affichées et visibles par tous les utilisateurs. Les chances de pouvoir trouver un adversaire sont donc plus élevées.

Ascman prend également en charge les parties protégées par mot de passe, et vous pouvez envoyer des messages à d'autres utilisateurs.

Vous trouverez l'icône du programme dans le menu Démarrer, au même emplacement que l'icône de Patrician III.

Le programme lui-même se trouve sur le disque dur, dans le sous-dossier "Ascman" du dossier de Patrician III. Vous pouvez le lancer directement depuis cet emplacement.

Après le démarrage d'Ascman, vous devez entrer un nom qui sera visible aux autres utilisateurs. Si ce nom est déjà utilisé par un autre joueur, un chiffre (par exemple "1") lui est ajouté. En outre, Ascman échange automatiquement les adresses IP des participants.

15.3.2.1 Interface d'Ascman

Nom d'utilisateur/Canal
Les joueurs se trouvant sur le serveur de jeu d'Ascaron peuvent être triés par nom d'utilisateur/canal. Un canal est une certaine zone d'envoi de messages ou une certaine partie. Au début, vous vous trouvez dans le Hall.

Canal/Utilisateur
Cette fenêtre affiche le nombre d'utilisateurs présents dans les différents canaux. Ainsi, vous pouvez vous rendre dans un canal précis, par exemple "Joueurs patriciens". Double-cliquez sur un canal pour y pénétrer.

Nom de partie/Joueur
C'est ici qu'apparaissent toutes les parties ouvertes et en cours, avec le nombre de joueurs inscrits. Si ce nombre est insuffisant, vous pouvez rejoindre la partie en double-cliquant dessus.

Messages
Dans la fenêtre de messages, vous pouvez consulter les messages de votre canal qui vous sont adressés. Si vous souhaitez à votre tour envoyer un message aux joueurs présents dans la même salle, vous pouvez le taper dans la ligne située sous la fenêtre de messages et l'envoyer en appuyant sur ENTRÉE.

15.3.2.2 Lancement d'une partie

Lors de votre première visite, vous devez indiquer sous "Paramètres" le jeu que vous avez installé et auquel vous souhaitez jouer, dans le cas qui nous occupe "Patrician III".

En bas à droite se trouve le bouton "Aide et mises à jour", qui vous explique le fonctionnement du logiciel. Vous y trouverez également des astuces en cas de problème de pare-feu, de serveur proxy ou de LAN.

Le bouton "Nouvelle partie" permet de lancer une partie réseau comme décrit à la section 15.2.

16 Crédits

Concept
Daniel Dumont
Bernd Ludewig
Basé sur
« The Patrician », 1991
Programmation
Direction et logique de simulation
Bernd Ludewig
Moteur isométrique
Martin Mayer
Interface
Matthias Schiller
Musique et bruitages
Direction Tonstudio
Dag Winderlich
Musique et composition
Yanco
Bruitages et mixage
Dag Winderlich
Henrik Hobein
Voix du didacticiel
Andreas Fiebig
Enregistrement voix introduction
M&S Music
Programmation supplémentaire
Bastian Rolf
Ulf Winkelmann
Boris Fornefeld
Jordan Russel
Fabian Winkler
Michael Glück
Nils Widmer
Ralf Rüdiger
Stefan Radermacher
Tim Plöger
Gestionnaire de projet
Daniel Dumont
Producteur
Holger Flöttmann
Gestionnaire de produit
Ralph Frefat

Graphismes
Direction
Christoph Werner
Direction Add-on
Marco Zeugner
Graphismes 3D
Jörg Laurien
Patrick Lubbers
Patrick Schumacher
Batailles navales et terrestres
Michael Guthe
Réseau et Internet
Peter Grimsehl
Agencement, conception des villes et illustrations
Anca Finta
Monika Krawinkel
Animation et graphismes 3D
Marco Zeugner
Rendus
Stefan Hofmann
Carte maritime
Jost Schweinfurther
Graphismes supplémentaires
Séquences vidéo et rendus
Sebastian Cosor
Andreas Jupe
Daniel Lieske
Guido Neumann
Patrick Schumacher
Jörg Delbrügge
Mark Külker
Torsten Asholt
Daniela Paust
Manuel
Textes
Thomas Schmidt
Claus Fritzenkötter (textes historiques)
Daniel Dumont (Add-On)
Peter Luber (corrections version Gold)
Mise en page et corrections
Alan Wild
Arthur (BMAS) Schmidt (relecture)

Tests
Direction
Jörg Beilschmidt
Testeurs
Adrian von Pokrziwnitzki
Marcel André Schalamon
Mario Endlich
Markus Reiser
Oliver Nemet
Roman Grow
Sascha Bobrowski
Lars Berenbrinker
Andreas Winkler
Beta-testeurs
Andreas Müller (“mdandi”)
Andy Ziese (Andy307)
Arthur Schmidt (BMAS)
Frank Thomzig (Honko)
Heinz Schröer (Simplex)
Klaus Orth (Zeedüvel)
Michael Poradny (Der Rabiate)
Peter et René Gehrcken (Peter et Rabbit)
Ralf Josephs (Josch99)
Ralf Tielmann (Bagaluth)
Sascha Dennis Lange (Mr smoKing Smoky)
Stephan Bückner (Der Unglaubliche)
Udo Damsch (Udonello)
Walter Schneider (Walter)
Werner Männel (Beetlebum)
Intro
The Light Works

Remerciements particuliers à
Dr. Rainer Decker, Dr. Michael Bhatty, Björn Lilleike, Peter Luber, Raphael Dumont et aux nombreux visiteurs du forum PII qui, grâce à leurs idées et discussions, ont rendu possible la suite de Patrician II.
Utilise Miles Sound System. Copyright © 1991-2000 par RAD Game Tools, Inc. Lecture MPEG Layer-3 fournie par Miles Sound System depuis RAD Game Tools, Inc. Technologie de compression audio MPEG Layer-3 licenciée par Fraunhofer IIS et THOMSON multimedia.

17 Annexe

17.1 Coûts en marchandises des bâtiments

	Bâtiment	Tuiles	Bois	Marchandises en métal	Chanvre	Or	Temps de construction
Bâtiments relatifs au comptoir							
Comptoir	50	20	20	–	13	000	6 semaines
Entrepôt	40	20	20	–	10	000	3 semaines
Maison à colombages	25	2	2	–	5	000	10 jours
Maison à pignon	40	10	10	–	8	000	3 semaines
Maison de négociant	50	20	20	–	8	000	6 semaines
Bâtiments de matières premières							
Fonderie	–	10	10	–	10	000	10 jours
Maison de pêcheur	40	5	5	20	5	000	3 semaines
Ferme (céréales)	25	2	2	–	3	000	10 jours
Ferme (chanvre)	25	2	2	–	3	000	10 jours
Apiculture	40	10	5	–	3	000	3 semaines
Scierie	25	2	2	–	3	000	10 jours
Élevage (moutons)	50	20	20	–	8	000	6 semaines
Élevage (bétail)	50	20	20	–	5	000	6 semaines
Vignoble	50	20	20	–	8	000	6 semaines
Exploitations d'affinage							
Brasserie	40	5	5	–	5	000	3 semaines
Pavillon de chasse	40	10	10	10	8	000	3 semaines
Fabricant de brai	10	1	1	–	1	000	5 jours
Paludier	25	2	2	–	3	000	10 jours
Atelier de poterie	40	10	10	–	5	000	3 semaines
Atelier de tissage	50	20	20	–	8	000	6 semaines
Atelier	50	20	20	–	8	000	6 semaines
Briqueterie	10	1	1	–	1	000	5 jours
Bâtiments municipaux							
Routes	10	1	1	–	200		5 jours
Puits	10	1	1	–	2	000	5 jours
Hôtel des monnaies	80	50	50	–	25	000	8 semaines
École	80	40	40	–	15	000	6 semaines
Hôpital	80	30	30	–	7	000	6 semaines
Chapelle	80	30	30	–	2	000	6 semaines
Fortifications							
Bombarde portuaire	20	20	20	–	2	500	6 semaines
Bombarde de porte	20	20	20	–	2	500	6 semaines
Mâchicoulis	25	5	5	–	2	000	0 jour
Remparts	10	1	1	–	200		5 jours

17.2 Coûts en marchandises des navires

Le coût et le temps nécessaires à la construction d'un navire dépendent de l'expérience du chantier de construction navale. Si le chantier peut construire une version plus grande d'un navire, il dépense plus de bois et ses prix augmentent.

Type de navire	Bois	Étoffes	Marchandises en métal	Chanvre	Brai	Or
Snaikka	7-11	3	3	3	20	7 650-8 800
Crayer	12-16	5	5	5	30	18 270-19 890
Cogue	18-22	3	4	4	40	16 560-17 490
Hourque	30-36	10	10	8	50	22 968-24 840
Coûts d'agrandissement par niveau						
Snaikka	2	–	1	–	1	env. 1 300
Crayer	3	–	2	–	2	env. 2 000
Cogue	4	–	3	–	3	env. 3 000
Hourque	5	–	4	–	4	env. 4 000

17.3 Marchandises

Bière

Marchandises en métal

(gris) Peaux

Poisson

Viande

Céréales

Épices

Chanvre

Bois

Miel

Poteries

(brun) Cuir

Brai

Fonte brute

Sel

Huile de baleine

Étoffes

Vin

Laine

Tuiles