

FRASIA



CREDITS

Original concept :	Thomas Zighem
Product Director :	Elliot Grassiano
Product Manager :	Olivier Grassiano
Designers :	Thomas Zighem, Olivier Grassiano, Laurent Plu, Franck Quero, Philippe Villain, Valérie Perruzza
Lead program :	Thomas Zighem
Program :	Thomas Zighem (Amiga), Jean-Paul Mari (PC)
Graphics & animations :	Thomas Zighem, Antoine Rodelet
Cover artwork :	Philippe Mandilas
Sounds and Music :	Thomas Zighem (Amiga) Alexis Montignies (Amiga), Claude Abromont (PC)
Story- board & Manual :	Olivier Grassiano, Valérie Perruzza.
Contact press :	Olivier Grassiano

TABLE DES MATIERES.

PROTECTION	5
PARTIE I : DEMARRER DANS GENESIA	6
Chapitre 1 - Quelques mots sur Genesisia	6
Chapitre 2 - Instruction d'installation et de chargement.....	6
Chapitre 3 - But de Genesisia	8
Chapitre 4 - Les forces en présence	10
Chapitre 5 - Les différentes cartes	11
Chapitre 6 - La gestion de la souris	11
PARTIE II : L'ECONOMIE	12
Chapitre 1 - Les habitants de Genesisia	12
Chapitre 2 - Les métiers	15
Chapitre 3 - La gestion des métiers	21
Chapitre 4 - Les saisons et la végétation	24
Chapitre 5 - Les bâtiments	27
Chapitre 6 - Les constructions	37
Chapitre 7 - La production et le stockage	42
Chapitre 8 - L'argent	45
Chapitre 9 - La feuille de bilan	46

PARTIE III : LES ARMEES 48

Chapitre 1 - Les différents types d'armées	48
Chapitre 2 - Comment recruter une armée	50
Chapitre 3 - Les caractéristiques	51
Chapitre 4 - Les déplacements.....	53
Chapitre 5 - Les bonus de déplacement	55
Chapitre 6 - Les formations	56
Chapitre 7 - Les captures	57
Chapitre 8 - Les emblèmes	57
Chapitre 9 - Les terrains	58
Chapitre 10 - La colonisation	60
Chapitre 11 - Les combats	61
Chapitre 12 - Les alliances	64

PARTIE IV : LES INVENTIONS - GENERALITES 66

Chapitre 1 - Introduction	66
Chapitre 2 - Les conditions	66
Chapitre 3 - Le tableau des inventions	69

PARTIE V : LES INVENTIONS - LA LISTE 72

Chapitre 1 - Quelques infos.....	72
Chapitre 2 - Les inventions interactives	73

PARTIE VI : LES JOYAUX	80
Chapitre 1 - Comment découvrir les bijoux	80
Chapitre 2 - La prospection	80
Chapitre 3 - La taverne	80
Chapitre 4 - La garde des bijoux	82
Chapitre 5 - La prise des bijoux d'un autre capitaine	82
 PARTIE VII : LES ECRANS	 84
Chapitre 1 - L'écran principal	84
Chapitre 2 - L'écran du monde	86
Chapitre 3 - L'écran de l'atelier	87
Chapitre 4 - L'écran de la caserne	87
Chapitre 5 - L'écran du temple	88
Chapitre 6 - L'écran de la taverne	88
Chapitre 7 - L'écran de l'entrepôt	89
 PARTIE VIII : SAUVEGARDE - CHARGEMENT	 90
Chapitre 1 - Sauvegarde	90
Chapitre 2 - Chargement	90
 PARTIE IX : LES OPTIONS	 91
 PARTIE X : CONSEILS POUR DEBUTER	 92

Contrat de licence :

Ce produit informatique et son manuel d'utilisation sont protégés légalement. Tous les droits sont la propriété de Microïds S.A. Le logiciel et son manuel ne peuvent en aucun cas être reproduits ou copiés sans l'autorisation de Microïds S.A. sous peine de poursuites.

Garantie :

Microïds S.A. garantit le produit contre tout défaut d'origine et ce durant une période de 90 jours suivant la date d'achat et assure la conformité de ce produit au regard de la documentation l'accompagnant. Si le logiciel présentait un défaut pendant ce délai de 90 jours, Microïds S.A. s'engage à le remplacer gratuitement sous 15 jours à partir de la date de réception des disquettes défectueuses accompagnées d'une preuve d'achat. Cette garantie ne pourra pas s'appliquer si les défauts sont dus à une erreur de manipulation, un mauvais traitement ou une tentative de copie de la part de l'acheteur.

PROTECTION

Malgré vos qualités certaines et la confiance que vous accordent la population de GENESIA, certains doutent que vous soyez l'héritier de l'ancien Prince. Pour les rassurer, identifiez votre version comme un original, vous devrez utiliser ce manuel pour donner le code de protection demandé au début du jeu.

Le programme vous indiquera un numéro de page et un numéro de ligne. Vous devrez donner le premier mot de la ligne. Ouvrez votre manuel à la page correspondante au numéro indiqué. Puis comptez le nombre de lignes (correspondant au chiffre donné par le programme) en partant du haut de la page (comptez les titres comme une ligne). Vous n'aurez plus qu'à taper le premier mot (figurant sur la ligne en question) au clavier suivi de la touche RETURN.

Exemple:

Question : Donnez le premier mot de la page 6, ligne 4.

Réponse: **PUISSANTS**, tapez alors au clavier le mot "puissants" suivi de la touche RETURN.

PARTIE I : DEMARRER DANS GENESIA

Chapitre 1 - QUELQUES MOTS SUR GENESIA

Un jour, aveuglé par l'amour, le Prince régissant le royaume de GENESIA défia les Dieux tout puissants; par amour d'une traîtresse il fit ouvrir le tombeau du Dieu NEORT afin d'en extraire les bijoux sacrés pour en couvrir sa belle. Et la colère des dieux déferla sur le pays et ses habitants... Mais aujourd'hui trois d'entre d'eux reviennent pour reconquérir ce merveilleux pays qu'est GENESIA. Un seul pourra obtenir le pardon divin en retrouvant les bijoux de NEORT.

Chapitre 2 - INSTRUCTIONS D'INSTALLATION ET DE CHARGEMENT.

ATARI ET AMIGA

Pour les versions de GENESIA sur AMIGA et ATARI ST, vous devez utiliser GENESIA sur un Amiga possédant au minimum 1 mega de RAM (Mémoire) ou sur un ATARI ST possédant 1 mega de RAM (à partir du 1040.).

- Amiga et Atari sans disque dur

Eteignez votre ordinateur, puis rallumez-le. Insérez alors la disquette "Configuration" de GENESIA puis suivez les instructions du programme. Sur Amiga, si votre système possède deux lecteurs de disquettes, il vous faudra débrancher le second lecteur afin que GENESIA puisse fonctionner correctement.

Lorsque vous souhaitez reprendre une partie avec les mêmes données (nb de joueur, n° de carte, chargement à partir de disquettes ou du disque dur) éteignez votre ordinateur, insérez la disquette 2, puis rallumez votre ordinateur. Si vous souhaitez changer les options de configuration, vous devrez charger GENESIA à partir de la disquette "Configuration".

- *Amiga avec disque dur*

Eteignez votre ordinateur et insérez la disquette de configuration ou bien la disquette n°2 si vous souhaitez rejouer avec les mêmes options. Suivez alors les instructions.

- *Attention!*

Si votre Amiga ne possède qu'un méga de mémoire et une ROM 2.0, il faudra jouer à GENESIA sans l'ambiance sonore supplémentaire. (**Cf. PARTIE IX LES OPTIONS**)

- *Sauvegarde*

- * Si le jeu est installé sur disque dur, les sauvegardes se feront à partir du disque dur ou bien de disquettes.
- * Dans le cas où le jeu se fait depuis des disquettes, la sauvegarde se fait sur une disquette vierge préalablement formatée sous le nom de GENESAVE. Le programme vous demandera d'insérer ce disque au moment voulu. (**Cf. PARTIE IX SAUVEGARDE ET CHARGEMENT**)

P.C. & Comp.(avec disque dur obligatoire)

- * Allumez votre ordinateur en suivant la procédure habituelle.
- * Insérez la disquette 1 dans le lecteur 3"1/2 et tapez le nom d'unité (A ou B) correspondant au lecteur de disquette 3"1/2 suivi de " " et validez par la touche ENTREE.
- * Tapez "INSTALL" puis ENTREE.
- * Suivez les instructions apparaissant à l'écran.

Démarrage du jeu:

Une fois que GENESIA est installé sur votre disque dur:

- * Quand le DOS vous donne la main, tapez CD GENESIA suivi de ENTER.
- * puis tapez GENESIA suivi de ENTER.

Chapitre 3 - BUT DE GENESIA

VOTRE MISSION

Avant de vous lancez dans cette aventure, sachez que GENESIA n'a besoin que d'un seul maître, le plus grand stratège de l'Histoire: VOUS.

Dans l'univers de GENESIA il faudra prouver votre supériorité à chaque instant:

- supériorité de vos armées afin d'agrandir votre territoire.
- supériorité à guider votre peuple afin qu'il ne manque de rien.
- supériorité dans la gestion de l'évolution technique.

Vous devrez évoluer de la façon la plus harmonieuse possible.

Pour cela, vous devrez gérer plusieurs paramètres tels que l'équilibre naturel (climat, ressources d'eau et de bois), le moral de la population car celui-ci agira sur sa productivité.

Plusieurs corps de métiers sont à votre disposition pour bâtir ce nouveau monde: fermiers, bûcherons, forgerons, militaires, menuisiers, etc...

Mais bien sûr tout cela ne se fera pas sans peine, car plusieurs autres capitaines oeuvrent de la même façon que vous sur d'autres territoires.

*** Le but ultime**

Vous devrez avoir en permanence à l'esprit qu'il est primordial de retrouver au plus vite les 7 joyaux. C'est le développement de votre économie, de votre force militaire et de votre évolution technologique qui vous mènera au terme de votre engagement.

Avant de commencer les explications détaillées, nous tenons à vous donner un conseil qui sera valable tout au long du jeu: Un joyau trouvé n'est jamais acquis!

LES DIVERSES FAÇONS DE GAGNER

GENESIA n'est pas une simple course contre la montre. En effet, vous aurez plusieurs moyens d'arriver à vos fins.

Nous allons voir d'une façon générale dans ce paragraphe deux des méthodes les plus simples pour débiter. Au fur et à mesure des parties vous affinerez vous-même votre propre tactique de jeu.

Etre le premier des joueurs à récupérer tous les joyaux.

Pour ceci, vous devrez développer considérablement votre politique économique afin d'avoir des ressources importantes qui vous permettront de recruter de nombreux hommes pour retrouver au plus vite les joyaux.

D'autre part, vous devrez les protéger et donc établir une défense en conséquence.

Enfin, vous pourrez opter pour une attaque des zones ennemies où sont gardés leurs propres joyaux.

Etre la seule force restante.

Cette méthode consistera à se débarrasser de tous vos adversaires. Vous aurez plusieurs moyens d'anéantir un autre joueur:

- en vous emparant de tous ses terrains (**Cf. PARTIE II CHAPITRE 8 - Prise de terrain**),
- en l'écrasant militairement,
- en l'appauvrissant économiquement (en détruisant ses stocks par exemple - (**Cf. PARTIE II CHAPITRE . L'entrepôt**)).

LA DEFAITE

Vous avez perdu si:

- tous les bijoux ont été récupérés par l'un de vos adversaires,
- vous n'avez plus de terrain et plus aucune armée.

Chapitre 4 - LES FORCES EN PRESENCE

NOMBRE DE JOUEURS

Lorsque vous lancez GENESIA, le programme vous demandera le nombre de joueurs. Vous pouvez jouer de 1 à 3 joueurs . Il y a toujours trois joueurs au début d'une partie.

INDIQUER LE NOMBRE DE JOUEURS HUMAINS

*En cliquant sur le chiffre 1, vous jouez tout seul et les deux autres capitaines seront commandés par l'ordinateur.

* En entrant le chiffre 2, le 2ème joueur commandera le joueur 2 et le troisième capitaine sera commandé par l'ordinateur.

* En entrant le chiffre 3, l'ordinateur ne commandera aucun joueur.

Entrez ensuite les noms des différents joueurs à l'aide du clavier de votre ordinateur et appuyez sur RETURN pour valider.

JOUEURS PILOTES PAR L'ORDINATEUR

Les capitaines commandés par l'ordinateur ont le même but que vous.

Pourtant au fur et à mesure des parties certains capitaines "ordinateur" privilégieront davantage une politique commerciale ou économique tandis que d'autres seront bien plus agressifs (**Cf.PARTIE I CHAPITRE 3**)

Chapitre 5 - LES DIFFERENTES CARTES

Il existe 5 mondes différents. Pour chacun de ces mondes, l'ordinateur aura une politique totalement différente et la configuration de partie sera aussi modifiée. Nous vous conseillons de débiter avec le monde choisi par défaut. (Le monde 1).

Chaque carte de jeu (monde) aura une tactique appropriée...

Chapitre 6 - LA GESTION DE LA SOURIS

LE SCROLLING (DEFILEMENT) DE L'ECRAN DE JEU

Pour faire défiler la carte vous devez déplacer le pointeur de la souris dans la direction souhaitée. Lorsque le pointeur atteindra la limite de l'écran, le défilement s'effectuera.

LES BOUTONS DE LA SOURIS

Le clic à l'aide des boutons de la souris aura des effets différents en fonction de la zone où vous vous trouverez. Nous verrons cas par cas ces divers effets et fonctions.

PARTIE II : L'ECONOMIE

Chapitre 1 - LES HABITANTS DE GENESIA

VOTRE POPULATION

Comme dans toute société, votre peuple évolue.

Nous allons voir dans le chapitre suivant que les habitants de GENESIA ont différents métiers.

Pour la première fois dans ce type de jeu, vos habitants ont leur propre vie.

Ils travaillent, payent des impôts, se marient, ont des enfants, vieillissent ... et sont même sujet à diverses maladies.

Vous débutez avec une population peu nombreuse. Ce sont des colons qui vivent chacun dans leur propre hutte. Il faut veiller rapidement à leur donner du travail.

Une règle fondamentale

Chaque habitant de votre territoire doit absolument avoir une habitation.

Si un de vos habitants n'a plus de demeure, il se révoltera, ne travaillera plus et risque fort de retourner votre peuple contre vous ou de quitter votre territoire.

L'aspect temporel

Comme dans la réalité, le temps dans GENESIA se décompte en année.

Chacune de ces années est divisée en 4 saisons (printemps, été, automne, hiver).

Chacune de ces saisons correspond à 1 tour de jeu.

Vous commencez le jeu au printemps.

Le moral

C'est la caractéristique primordiale de vos habitants. Il varie de 0 à 7.

Lorsqu'un habitant a un moral de 0/7 (0 sur 7), c'est une catastrophe:

il quitte son territoire ou meurt.

Par contre un moral de 7/7 fera de cet habitant un excellent ouvrier, très productif et même un formidable soldat.

Ainsi vous pouvez facilement en déduire que le moral aura une influence sur de nombreux paramètres de GENESIA, comme:

la productivité, les qualités guerrières, l'envie de fonder une famille, les naissances...

Les naissances

Augmenter le nombre de sa population est aussi extrêmement important, l'un des moyens est d'accroître les naissances. Pour cela vous devez:

- avoir un terrain où la nourriture et l'eau sont abondantes,
- avoir des habitations capables de contenir au moins deux personnes (**Cf. PARTIE II Chapitre 5 - Les habitations**),
- avoir un homme et une femme vivant dans une même habitation.

Avec ces 3 conditions vous aurez certainement la joie de célébrer l'arrivée d'un charmant bambin.

Vous le trouverez rapidement comptabilisé dans votre population lorsqu'il sera en âge de travailler, soit à 16 ans.

Note: Pour une jouabilité plus agréable, nous avons évité d'attendre 16 années effectives de jeu pour pouvoir profiter de cette nouvelle recrue!

Remarque: Une habitation peut contenir au maximum 2 habitants.

L'âge

D'année en année tous vos habitants vieillissent.

- A 16 ans, ils apparaîtront en tant qu'ouvriers disponibles car en âge de travailler.
- Entre 20 et 30 ans ils ont tendance à se marier, et c'est à cette époque qu'il seront le plus performants. Par contre leur moral peut baisser ou augmenter très rapidement car ils ne sont pas encore assez stables.
- Entre 30 ans et 40 ans, ils seront plus sensibles aux virus et autres maladies. Par contre leur moral oscillera beaucoup moins car ils auront acquis une certaine stabilité.
- Au-dessus de 49 ans, ils meurent de vieillesse.

Les maladies

Différentes maladies pourront frapper vos habitants (nous ne vous les citerons pas afin de vous laisser la surprise de les découvrir...).

Ces maladies auront diverses caractéristiques:

- certaines d'entre-elles ne s'attraperont que durant des saisons spécifiques,
- d'autres se soigneront d'elles-mêmes
- d'autres seront très contagieuses,
- d'autres encore seront mortelles!

Elles ont toutes un point commun:

- * Lorsqu'un de vos habitants est frappé par une maladie, il ne peut plus travailler, donc ne paye plus d'impôt, par contre il aura tendance à consommer davantage de nourriture et d'eau afin de combattre l'infection.
- * Lorsqu'un habitant est frappé par une maladie, sa convalescence le fera vieillir d'une ou plusieurs années.
- ** le seul moyen de combattre les différentes maladies est de découvrir des vaccins pour immuniser vos habitants (Cf. les inventions)

LA POPULATION DES AUTRES JOUEURS

Les habitants vivant dans les territoires adverses, évoluent de la même façon.

Vous pouvez attirer les populations des autres joueurs en vous emparant de territoires vierges qui sont à proximité des terrains adverses, puis en développant un important site de production.

LES NOMADES

Ce sont des hommes ou des femmes qui ne vivent sur aucun terrain. Ils parcourent les terres de GENESIA à la recherche d'une province (ou terrain) où ils choisiront de s'installer.

Ils sont essentiels car ils deviendront d'excellents travailleurs grâce à leur moral d'acier.

Pour les attirer sur vos terres vous devrez réunir cinq conditions:

- avoir une habitation vacante,
- avoir suffisamment d'eau et de nourriture en stock,
- avoir un moral moyen de votre population supérieur à 5.
- ne pas avoir d'épidémies sur votre terrain,
- ne pas avoir de combats en cours sur votre terrain.

Chapitre 2 - LES METIERS

LES METIERS EN EXTERIEUR

Cette catégorie de métier s'effectue en dehors des habitations.

Il est important de les différencier de l'autre classe de métiers (dit métier en intérieur) lors des changements de métiers (**C.F.; PARTIE II CHAPITRE 3 - Les changements de métiers**).

Lorsqu'un ouvrier commence son travail durant une saison, il ne sera à nouveau disponible qu'à la saison suivante.

L'influence des saisons joue sur le rendement de ces métiers. (**Cf. PARTIE II CHAPITRE 4 - Importance des saisons**)

les fermiers

Les fermiers sont extrêmement importants pour votre économie.

Grâce à eux et surtout à leurs récoltes, vous pourrez accroître le nombre d'habitants du terrain, assurer le moral de votre population, subvenir aux besoins de vos autres territoires, prévoir les famines...

Pour qu'un fermier puisse travailler, il doit exploiter un champ. Au départ vous n'en avez aucun.

Pour en créer un, vous devez aller dans la fenêtre des constructions (**Cf. PARTIE II, Chapitre 6 - Les Constructions**) et cliquer sur la zone du champ.

Vous verrez apparaître alors dans la fenêtre représentant le type de construction en cours le sprite (le dessin) d'un champ.

Il suffit de cliquer ensuite sur le site (dans l'écran de jeu) où vous désirez que votre champ soit placé.

Choisissez de préférence une plaine et si possible à proximité d'une habitation.

Au tour suivant vous verrez un fermier en train de labourer le champ et ainsi augmenter votre stock de nourriture. Un fermier ne peut exploiter qu'un champ.

Vous devez avoir autant de champs que de fermiers, si vous ne possédez pas le nombre de champs nécessaire, les fermiers supplémentaires ne travailleront pas.

Si vous n'avez pas d'entrepôt, vos fermiers ne stockeront aucune nourriture, ainsi tout ce qui sera cultivé devra être utilisé immédiatement et tout le surplus sera gâché.

Pour éviter ce désastre, veillez à construire très rapidement un entrepôt afin de pouvoir stocker la nourriture et éviter la famine. (**Cf. PARTIE II, Chapitre 5 et Chapitre 6**).

Apprenez à utiliser vos fermiers durant les saisons les plus propices comme le printemps et surtout l'automne où les récoltes seront optimales.

En hiver, vos fermiers (tout comme les bûcherons et les menuisiers) ne sortent pas à cause des conditions climatiques. Prévoyez de stocker assez de nourriture pour alimenter vos habitants car durant cette période vous n'aurez aucune récolte.

Dans la feuille de bilan (Cf. **PARTIE II, Chapitre 9 - Les feuilles de bilan**) une indication prévisionnelle vous renseignera sur la durée d'approvisionnement en nourriture.

Exemple:

Nourriture = 3 saisons

->Explications:

En supposant que vous ne faites plus aucune récolte, vous aurez de la nourriture durant les 3 saisons à venir. Par contre si le nombre d'habitants diminue ou augmente, le chiffre prévisionnel variera en fonction.

les bûcherons

Le bois est l'une des matières premières fondamentales dans GENESIA car indispensable à toute construction. Mais avant de pouvoir utiliser du bois dans vos constructions vous devrez dans un premier temps, employer des bûcherons afin de couper les arbres.

Ils choisiront eux-mêmes les forêts à exploiter. Chaque bûcheron coupera son propre arbre.

Vous les verrez couper leur arbre sous vos yeux.

Un bûcheron passera une saison entière pour la découpe d'un arbre. Une fois son travail réalisé, l'arbre sera remplacé par 3 troncs. En fonction de son moral, la quantité de bois pouvant être travaillée par le menuisier sera plus ou moins importante. Lorsqu'il a terminé la découpe d'un arbre, il s'attaquera alors à un nouvel arbre.

Attention !

Veillez à ne pas déboiser toute une forêt. Ce serait un désastre écologique. (Cf. **PARTIE 2, Chapitre - 4**).

Pour éviter cette catastrophe, pensez à surveiller l'état de la végétation dans la feuille de bilan.

Si vous êtes dans le rouge, arrêtez immédiatement l'activité des bûcherons (Cf. **PARTIE 2, Chapitre - 3**).

En hiver, vos bûcherons ne travailleront pas.

les menuisiers

Lorsque un arbre a été coupé, il est divisé en 3 troncs. Maintenant c'est au tour de votre menuisier de travailler. **Le menuisier seconde le bûcheron**. Le moral du menuisier influera sur la quantité de bois traité. Pour qu'un menuisier soit actif, il suffit qu'il puisse exploiter un arbre coupé. Vous les verrez scier les troncs. Une fois leur tâche accomplie, le bois sera stocké dans un entrepôt du terrain (si vous en possédez). En hiver, vos menuisiers ne travaillent pas.

les architectes

Vos architectes bâtiront différentes constructions. (C.F. **PARTIE II, Chapitre 6 - Les Constructions**). Ils peuvent construire divers types de bâtiments à la suite d'une de vos demandes. Si aucun ordre spécifique ne leur ai donné, ils construiront de leur propre chef des habitations supplémentaires pour votre peuple. Vous pourrez voir vos architectes construire les bâtiments et suivre les différentes étapes de construction. Pour connaître la construction en cours d'un architecte, placez le curseur de la souris sur l'édifice et cliquez à l'aide du bouton droit de la souris. Une fenêtre s'affichera avec divers renseignements. Les architectes sont la seule classe de métier à travailler en extérieur même en hiver. Chaque architecte travaillera sur sa propre construction. Pour tous les métiers effectués en extérieur, vous obtiendrez des informations sur les activités des ouvriers en plaçant le curseur de la souris sur un habitant (fermiers, bûcherons, menuisiers ou architectes) et en

cliquant à l'aide du bouton droit de la souris. Une fenêtre s'affichera avec divers renseignements (sexe, moral, fonction, âge).

LES METIERS EN INTERIEUR

Les métiers effectués en intérieur ont l'avantage de pouvoir se poursuivre toute l'année (même en hiver) contrairement à ceux effectués en extérieur.

les inventeurs

Les inventions auront un rôle plus que primordial pour mener à bien votre mission, vos inventeurs vont ainsi élaborer des nouveaux produits afin de vous ouvrir la voix de la victoire.

Mais pour pouvoir les recruter efficacement, vous devez leur donner un atelier. Cet atelier sera construit par un architecte. Quand votre atelier est terminé, il est temps d'engager un ou plusieurs inventeurs.

Si vous avez un seul atelier mais plusieurs inventeurs, ces derniers seront représentés par un seul inventeur qui n'est autre que leur chef. Par contre, avec plusieurs inventeurs, les inventions progresseront bien plus rapidement.

De la même façon que pour les autres activités, le moral de l'inventeur influe énormément sur la rapidité d'exécution du travail demandé.

les forgerons

Les forgerons secondent les inventeurs, ils construisent les produits déjà conçus par nos chers créateurs.

Toutefois pour réaliser vos commandes, vous devrez leur fournir la matière première nécessaire ainsi que des pièces sonnantes et trébuchantes afin de les motiver.

Comme pour les inventeurs, si vous recrutez plusieurs forgerons, ils seront symbolisés par un seul personnage.

Mais une formation de forgerons travaillera bien plus rapidement qu'un seul.

Le forgeron ne fabriquera que certaines inventions:

- le chariot, le bateau, le canon et la montgolfière.

les spécialistes

Le métier de spécialiste s'effectue en intérieur.

Au départ, les spécialistes peuvent vous sembler sans intérêt par rapport aux autres métiers.

Pourtant, vous vous rendrez compte rapidement de leur importance. En effet, chaque terrain de GENESIA a une spécialité locale comme:

- la culture des perles ou des fruits, l'art de la poterie ou la production de tissu.

L'avantage non négligeable des spécialités d'un terrain est leur forte valeur marchande.

Ainsi, vous pourrez vendre vos spécialités au commerçant (**Cf. PARTIE II CHAPITRE 6 • L'échoppe**) et réaliser un joli bénéfice.

Lorsque vous recruterez des spécialistes, ils produiront et stockeront la spécialité locale.

De plus, le spécialiste est la seule personne capable de produire du tissu. Cette matière est indispensable à la fabrication du chariot, du bateau et de la montgolfière.

L'INFLUENCE DU MORAL SUR LE RENDEMENT

Le moral de vos habitants a un rôle prépondérant sur leur productivité.

Le moral est symbolisé par une évaluation chiffrée comprise entre 0 et 7. Plus le chiffre du moral tend vers 7, plus le travail effectué sera rentable.

Chapitre 3 - LA GESTION DES METIERS

LES CHANGEMENTS DE METIERS

Pourquoi changer de métier?

Vous serez amené à changer le métier de votre population tout au long du jeu.

Les habitants vivant sur vos terrains ne sont pas très nombreux et vous devrez jongler judicieusement sur leur effectif pour profiter de tous les corps de métiers au moment opportun.

Ce qu'il faut savoir:

- * pour recruter des militaires, vous devez avoir des colons (représentés dans la colonne 'colons' de la fenêtre des métiers).
- * vous pourrez placer un colon dans la case de métier qui vous intéresse.
- * si vous venez de former soit des fermiers, soit des bûcherons, soit des menuisiers, ils ne commenceront leur tâche qu'à la saison suivante.
- * lorsqu'un habitant ne travaille pas, il est symbolisé dans la fenêtre des métiers par un 'ZZ' (il dort!).

Conditions de travail:

- durant l'hiver les fermiers, les bûcherons, les menuisiers ne travaillent pas,
- vous devez avoir autant de champs que de fermiers,
- vous devez avoir suffisamment d'arbres pour que vos bûcherons puissent les couper et donc travailler,
- vous devez avoir des 'rondins' (un arbre qui a été coupé par un bûcheron) pour que les menuisiers puissent travailler,
- un habitant malade ne travaille pas,

A quels moments changer de métier?

- profitez de la période calme de l'hiver pour recruter vos armées et explorer le territoire à la recherche des joyaux.

- si vous avez peu d'habitants, employez d'abord l'un d'entre eux en tant que bûcheron durant une saison, la saison suivante vous aurez des rondins à la place de l'arbre qui a été coupé.

Avant la fin de la saison, transformez votre bûcheron en menuisier afin qu'à la saison suivante vous ayez un menuisier capable de scier les rondins et rendre ainsi le bois utilisable par vos architectes.

Attention !

Le bois travaillé sera stocké dans l'entrepôt de votre terrain. Si vous n'avez pas d'entrepôt tout le travail effectué auparavant sera perdu.

LA FENETRE DES CHANGEMENTS DE METIER

représentation

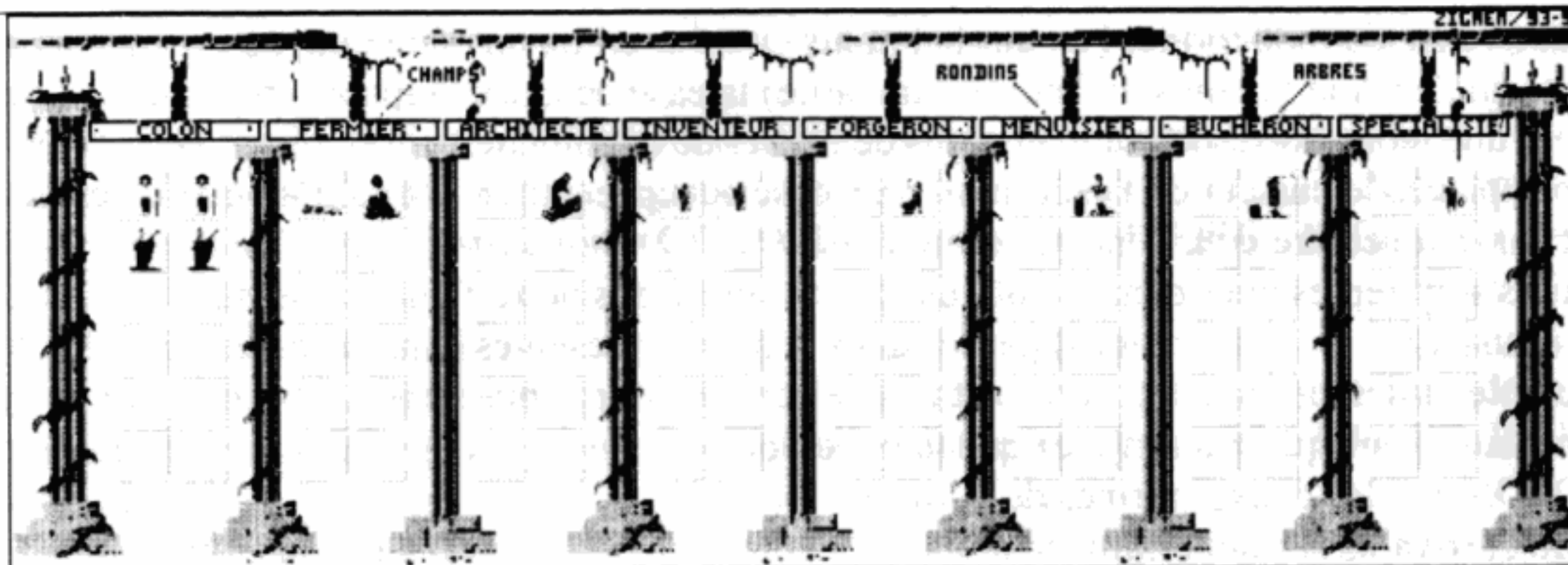
La fenêtre des métiers est divisée en 8 colonnes.

* Chacune des colonnes correspond aux différents corps de métiers.

* Chacune de ces colonnes est divisée en 12 cases.

* Chacune de ces cases représente un emplacement pour l'un de vos habitants.

A côté des mots 'champs', rondins' et 'arbres' s'affichera le nombre relatif à chacun d'entre eux.



mode d'utilisation

- pour charger la fenêtre des métiers, cliquez sur le drapeau se situant au centre de votre terrain,
- pour sortir de la fenêtre des métiers, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris.
- pour changer le métier d'un habitant, déplacez le curseur de la souris sur un artisan de votre choix, puis cliquez dessus à l'aide du bouton gauche de la souris. Déplacez alors le curseur (**tout en maintenant le bouton appuyé**) vers la colonne de métier où vous souhaitez placer le personnage.

Exemple:

Vous décidez de transformer un inventeur en forgeron:

-> cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur l'un des inventeurs représenté dans l'une des deux cases occupées dans la colonne 'INVENTEUR'.

Puis, sans relâcher le bouton gauche de la souris, déplacez le curseur sur l'une des cases inoccupées de la colonne 'FORGERON'.

*Lorsque vous venez de transformer l'un des habitants en fermier, ou en bûcheron, ou en menuisier, il sera symbolisé par un ZZ. A la saison suivante, (s'il travaille) la case occupée auparavant par un 'ZZ' sera remplacée par une icône correspondant au corps de métier de la colonne.

*Lorsque vous placez le curseur de la souris sur une case occupée par un habitant, le moral de l'individu s'inscrira en bas et au centre de la fenêtre des métiers.

* Les militaires sont représentés dans la colonne des colons. Dans notre figure ci-dessus, les militaires sont représentés (dans la colonne des colons) par les deux figurines présentes dans les cases de la deuxième ligne.

* Dans l'exemple ci-dessus (si une caserne est placée sur le terrain) vous ne pourrez engager que deux nouveaux militaires **puisque** vous n'avez que deux colons disponibles. Les colons sont représentés dans la colonne 'COLON' par les deux figurines de la ligne supérieure.

* les nouveaux arrivants sur un terrain apparaîtront automatiquement dans la colonne des colons.

Chapitre 4 - LES SAISONS ET LA VEGETATION

Comme dans un monde réel, les saisons se suivent et ne se ressemblent pas. Vous remarquerez que selon l'époque, la pluie et la neige tomberont sur le monde de GENESIA ceci, influencera les habitudes quotidiennes de votre peuple.

Les saisons ont un effet capital dans GENESIA et spécialement sur les métiers.

L'IMPORTANCE DES SAISONS DANS GENESIA

L'été

GENESIA débute en été. L'été est caractérisé par la chaleur et les hautes pressions. D'où les nombreux orages et la foudre intempestive. Les problèmes causés par la foudre sont les suivants;

- Les incendies: lorsque la foudre s'abat sur les arbres, elle provoque un embrasement de la végétation frappée.

- Les terres brûlées: la foudre brûle tout ce qu'elle touche et notamment les parcelles de terre.

La parcelle touchée ne sera plus fertile et la végétation ne pourra plus y pousser. Afin de réparer les dégâts, vous devrez sélectionner l'icône "destruction" (**Cf. PARTIE VII CHAPITRE 1 . Définitions des icônes**).

A savoir:

- L'été n'est pas une saison très favorable aux récoltes et vos fermiers ne seront pas optimum dans leur travail.

- Pour éviter les désagréments de la foudre, inventez rapidement le paratonnerre (**Cf. PARTIE IV et PARTIE V du manuel**).

- avec les pluies d'été, la reformation de la nappe phréatique sera plus importante.

L'automne

Cette saison est extrêmement propice aux fermiers car c'est la période des récoltes.

C'est durant l'automne que les ressources alimentaires augmentent considérablement. La fertilité des terres est en général au maximum, ainsi que la nappe phréatique.

L'hiver

L'hiver sur GENESIA est extrêmement rigoureux. A tel point que tous les métiers s'effectuant en extérieur s'arrêtent automatiquement.

De plus, il n'est pas rare que vos habitants attrapent des rhumes ou parfois des maladies plus graves et très contagieuses.

A savoir:

- Inventez rapidement des vaccins pour protéger la santé de votre peuple (**Cf. PARTIE IV et V**).

- Durant l'hiver beaucoup de personnes sont inactives (fermiers, bûcherons, menuisiers). Vous pouvez profiter de ce manque d'activité pour transformer les inactifs en colons afin d'engager des armées. Néanmoins, prenez garde car leur moral risque d'être quelque peu défaillant et donc vos soldats risquent d'avoir peu de points de vie.

Le printemps

Cette saison redonne du baume au cœur à votre peuple et regonfle ainsi son moral. Heureusement pour vous car c'est le moment où ils vont payer leurs impôts! La végétation repousse et la Nature reprend du tonus. C'est l'époque où les naissances et les rires des bébés remplissent les demeures.

CAUSES ET EFFETS DE LA SECHERESSE

La sécheresse et l'assèchement de la nappe d'eau souterraine peuvent être catastrophiques, car cela peut empêcher toute reformation des ressources naturelles.

*cas n° 1

- trop de puits -> assèchement de la nappe phréatique -> plus d'eau -> plus de culture

solution:

Il faut détruire un certain nombre de puits (pour cela, référer vous à la (**Cf. PARTIE VII, Chapitre 1 - L'écran principal**), **Définitions des icônes - icône de destruction**), puis attendez la saison des pluies afin que vos nappes phréatiques soient à nouveau reconstituées.

* cas n°2

- trop de bûcherons -> trop de déboisement -> plus de pluie -> assèchement de la nappe d'eau.

solution:

Il faut se rendre dans la fenêtre des métiers afin d'arrêter dès la saison suivante, le travail des bûcherons. Tant qu'il vous reste un arbre rien n'est perdu. En effet si la fertilité de la terre est assez bonne, des nouvelles pousses d'arbre donneront naissance à une nouvelle végétation.

Chapitre 5 - LES BATIMENTS

BATIMENTS ACTIFS

Les bâtiments actifs sont les lieux où vous pourrez agir. Pour entrer à l'intérieur de l'un de ces bâtiments, placez le curseur de la souris sur l'édifice choisi et cliquez à l'aide du bouton droit. En cliquant avec le bouton gauche de la souris lorsque le curseur est sur une construction, vous obtiendrez les informations relatives à celle-ci.

La Caserne

Dans la caserne, deux options vous sont proposées.

Changer le pourcentage des impôts:



Grâce à l'Intendant présent constamment dans la caserne, vous pourrez prélever les taxes auprès de vos habitants.

Vous avez la possibilité de les augmenter ou de les diminuer. Ainsi vous pouvez passer le pourcentage d'imposition à 5%, 10%, 20% ou bien dans un élan de grande générosité, à 0%.

Evitez les taxes trop importantes (20%) car votre peuple pourrait se révolter très rapidement.

Les impôts sont prélevés à la fin de l'hiver et les sommes retenues apparaissent au début du printemps. Ce montant apparaîtra sur la feuille des impôts présentée au printemps.

Pour changer le pourcentage des impôts:

- lorsque vous êtes dans l'écran principal, déplacez le curseur sur la caserne et cliquez ensuite à l'aide du bouton droit de la souris afin d'entrer dans la caserne.

- cliquez sur l'Intendant qui n'est d'autre que le personnage assis derrière la table (**Cf. PARTIE VII, Chapitre 4 - La Caserne**).

(Déplacez le curseur de la souris sur l'Intendant, puis cliquez à l'aide du bouton de la souris.)

Trois bulles s'afficheront alors, vous proposant:

- *Changer le montant des impôts.*

- *Recruter une armée.*

- *Proposer une alliance*

- Cliquez alors sur la bulle correspondant aux impôts.

D'autres bulles apparaîtront vous demandant à quel taux vous voulez fixer le nouvel impôt.

- Cliquez alors sur le pourcentage désiré.

Recruter des armées:

La caserne est le lieu de passage obligatoire pour enrôler une armée.

Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous découvrirez différentes classes d'armée.

En début de jeu, une seule classe d'armée vous est proposée; elle est formée de simples soldats.

Référez vous à la PARTIE III, Chapitre 1 de ce manuel pour de plus d'amples informations sur les armées.

Attention !

Seuls les habitants qui ne sont pas en train de travailler en extérieur et qui ne sont pas atteints d'une maladie, pourront être enrôlés.

Lorsque vos hommes ont été recrutés, ils vous attendent devant la caserne.

L' Entrepôt



L'entrepôt est un facteur capital pour l'évolution de votre terrain. Vous devez en posséder au moins un sur chacun de vos terrains.

C'est là que sont stockés :

nourriture, eau potable, bois, métal, roche, fruits, poterie, tissu et perle rare.

Un entrepôt a une capacité de stockage de 500 unités.

Attention !

Chacun de vos terrains est indépendant et le stock d'un entrepôt du terrain A sera différent du stock de l'entrepôt du terrain B.

Pour entrer dans un entrepôt, déplacez le curseur sur un entrepôt et cliquez à l'aide du bouton droit de la souris.

Vous pouvez déplacer le contenu de vos entrepôts.

Pour cela, il faudra que les inventeurs et les forgerons de votre terrain aient inventé et construit au moins un chariot.

Vous pourrez vendre son contenu auprès d'une échoppe. (**Cf.PARTIE II CHAPITRE 5 . Les Echoppes**).

Référez-vous au chapitre 7 de la Partie II de ce manuel pour plus d'informations.

L' Atelier

C'est dans ce bâtiment que vos inventeurs et forgerons inventent et construisent.



L'atelier est capital puisque c'est le lieu de travail indispensable à vos inventeurs et à vos forgerons.

A l'intérieur de l'atelier vous pouvez inventer ou fabriquer.

Pour inventer, vous devez avoir un ou plusieurs inventeurs sous vos ordres ainsi qu'un atelier.

Pour lancer une invention,

- lorsque vous êtes dans l'écran principal, déplacez le curseur sur l'atelier et cliquez ensuite à l'aide du bouton droit de la souris.
 - une fenêtre s'affichera alors, vous informant sur l'invention en cours de réalisation.
 - si vous cliquez sur "ENTRER", vous pénétrez dans l'atelier.
 - en plaçant le curseur de la souris sur l'inventeur - qui n'est d'autre que le personnage debout devant le pupitre - un message bulle s'affichera, vous précisant si votre inventeur est disponible. S'il ne l'est pas, il vous informera sur l'état de sa recherche.
 - si vous cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'inventeur, la feuille des inventions s'affichera.
- (Cf. LES INVENTIONS PARTIE IV CHAPITRE 3)**

Attention !

Les inventeurs d'un même terrain ne sont pas dissociables.

Exemple:

Vous avez 3 inventeurs sur le terrain A. Si vous leur donnez un ordre d'invention, vos 3 inventeurs travailleront ensemble. Il n'est pas possible de demander une invention différente à chacun d'eux.

Pour fabriquer une invention réalisée, vous devez avoir un ou plusieurs forgerons sous vos ordres ainsi qu'un atelier.

- lorsque vous êtes dans l'écran principal, déplacez le curseur sur l'atelier et cliquez ensuite à l'aide du bouton droit de la souris.
- une fenêtre s'affichera alors, vous informant sur la fabrication en cours de réalisation.
- si vous cliquez sur "ENTRER", vous pénétrez dans l'atelier.
- placez le curseur de la souris sur le forgeron (personnage avec un marteau se tenant devant l'enclume). Il vous indiquera alors qu'il est disponible. S'il ne l'est pas, il vous informera sur l'état d'avancement de la fabrication en cours.
- si votre forgeron est disponible, il vous proposera une liste d'objets (canon, chariot, bateau et montgolfière ,
- cliquez alors sur l'objet qui vous intéresse. Le forgeron vous précisera les matières premières nécessaires et le coût de fabrication de l'objet.

Les forgerons d'un même terrain ne sont pas dissociables.

Exemple:

Vous avez 3 forgerons sur le terrain A. Si vous leur donnez un ordre de fabrication, vos 3 forgerons travailleront ensemble. Il n'est pas possible de demander une fabrication différente à chacun d'eux.

La Taverne



La taverne est le lieu des aventuriers.

C'est ici, que vous obtiendrez des renseignements au sujet des bijoux.

A certains moments, vous pourrez trouver attablés à l'intérieur, des hommes à la mine patibulaire.

Ce sont des baroudeurs avides de pièces d'or et ils peuvent vous être utiles dans votre quête.

En achetant leurs éventuels renseignements, vous apprendrez où se situent les bijoux tant convoités. Lorsque vous demandez des renseignements à un aventurier, il vous demandera quel prix vous êtes prêt à payer. En fonction de la somme que vous donnerez, le renseignement sera plus ou moins précis.

- lorsque vous êtes dans l'écran principal, déplacez le curseur sur la taverne et cliquez ensuite à l'aide du bouton droit de la souris.
- si des aventuriers sont présents (personnages attablés), déplacez le curseur de la souris sur un aventurier et cliquez à l'aide du bouton droit de la souris. Des messages bulles s'afficheront, vous demandant le prix que vous voulez payer. Cliquez sur le montant désiré.
- une carte de GENESIA s'affichera. La taverne où vous vous trouvez sera représentée au centre de la carte et les bijoux seront représentés par un sac de cuir.

Attention !

La vue du monde de *GENESIA* est représentée à 45° tandis que la carte est représentée en vue de dessus. Il est possible que le renseignement soit très approximatif. Plus la somme offerte sera élevée, plus le renseignement sera précis.

Le Temple



Le temple est un lieu sacré.

Vous pourrez:

- faire un don
- entreposer les bijoux

* Faire un don est très important. En effet, l'offrande (en fonction de son importance) relèvera

plus ou moins le moral de votre peuple (habitant sur le terrain où se trouve le temple) ainsi que la fertilité de la terre.

- lorsque vous êtes dans l'écran principal, déplacez le curseur sur le temple et cliquez ensuite à l'aide du bouton droit de la souris.

- à l'intérieur du temple, déplacez le curseur de la souris sur le Maître du temple et cliquez à l'aide du bouton droit de la souris. Le maître vous demandera quel somme vous êtes prêt à offrir. Déplacez le curseur de la souris sur le montant choisi et cliquez à l'aide du bouton droit de la souris.

* Le temple est le seul lieu où vous pouvez entreposer et garder les bijoux trouvés. Lorsque vous trouvez un joyau, une fenêtre s'affichera vous demandant dans quel temple vous désirez le conserver. Si votre temple est détruit par l'ennemi, tous les bijoux y étant entreposés seront mis à l'air libre et donc accessibles à tout à chacun!

Vous avez la possibilité d'avoir plusieurs temples. Il est inutile d'en construire plus d'un sur un même terrain. Par contre le fait d'avoir d'autres temples sur d'autres terrains, vous permettra:

- de remonter le moral de la population,
- d'éparpiller vos bijoux afin de mieux les protéger.

L'Echoppe



L'échoppe a le rôle non négligeable d'accroître vos revenus. Pour profiter de la "générosité" de l'acheteur vous devez posséder un chariot (**Cf. PARTIE IV**

CHAPITRE 2 - les inventions interactives).

En amenant votre chariot devant un entrepôt (**Cf PARTIE II CHAPITRE 5- L'entrepôt**), chargez des denrées à bord du chariot. Déplacez le chariot devant une échoppe.

Le commerçant vous achètera alors tout le contenu du chariot.

Ceci pourra vous aider considérablement car:

- * vos revenus augmenteront,
- * au cas où votre entrepôt est trop rempli, vous déstockerez de la marchandise.

Vous pouvez si vous le souhaitez, vendre des matières premières à un autre joueur.

Exemple:

Le joueur 2 a beaucoup d'argent mais très peu de matières premières (roche; bois ou métal).

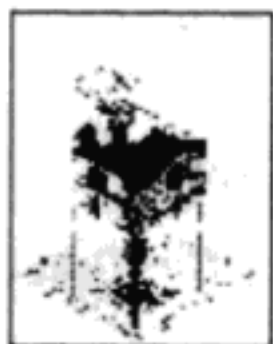
Remplissez un chariot, déplacez le jusqu'à l'échoppe de l'autre joueur.

La marchandise contenue dans votre chariot sera alors disponible dans l'entrepôt de votre "adversaire" mais en contrepartie, vous bénéficierez d'une somme d'argent.

Tous ces échanges ne pourront s'effectuer que dans la confiance mutuelle!

Au cas où cette confiance ne serait pas totale, nous vous conseillons de faire escorter votre chariot par une troupe armée afin de protéger vos marchandises.

Les Foreuses



Les foreuses sont indispensables à votre économie. C'est le seul moyen d'être approvisionné en roches et en métal. Sans elles, vous ne pourrez rien construire!

Contrairement aux autres bâtiments actifs, vous ne pouvez pas entrer à l'intérieur.

Une foreuse extraira à la fois de la roche et du métal. (**C.F.PARTIE II Chapitre 7 -Production**).

Toutefois, si vous souhaitez produire plus de roche que de métal, placez votre foreuse au sommet d'une montagne et de préférence sur un rocher.

Si vous placez une foreuse au niveau de la mer, elle aura tendance à produire plus de métal que de roches.

Pour placer une foreuse:

- ouvrir la fenêtre des constructions,
- sélectionner la commande correspondante aux foreuses
- vous devez avoir un architecte disponible
- déplacer alors le curseur de la souris sur l'écran de jeu en choisissant le site où la production devra être effectuée.
- cliquer à l'aide du bouton droit de la souris pour que votre architecte commence la construction de la foreuse.

Attention !

Une foreuse installée ne peut être déplacée.

LES HABITATIONS

Les habitations sont les demeures où vivront vos habitants. Vous ne gérez pas les constructions, ce sont vos propres architectes qui choisiront le type de logement qui sera bâti.

En fonction du modèle d'habitation, vos architectes iront puiser dans votre entrepôt les matières premières nécessaires à sa fabrication.

Attention !

Pour que votre population augmente, il faut des logements vacants. Vous devrez donc laisser certains de vos architectes construire librement les logis de leur choix.

Toutefois vous pouvez interrompre une construction d'habitation en cours.

Pour cela, il suffit d'ouvrir la fenêtre des constructions et de sélectionner le type d'édifice que vous souhaitez bâtir. L'habitation en cours de construction sera alors annulée et remplacée par votre commande.

Les différents types d'habitation:

**** Hutte et Baraque***

Les huttes et les baraques sont les logements les plus primitifs. Lorsque l'évolution d'un terrain est encore au stade primaire, vos architectes construiront ce type d'habitation. Elles ne demandent pas d'apport en matières premières.

Par contre, elles ne peuvent contenir qu'une seule personne...

**** Fermette, Maison et Auberge***

Ceux sont les logements de classe supérieure. A partir de ce stade de logis, vos habitants peuvent y loger à deux , ce qui permet d'avoir des mariages ainsi qu'une densité plus forte de population.

LES BATIMENTS DEFENSIFS

Ceux sont des constructions qui protégeront vos terrains des attaques ennemies. Elles doivent être construites par vos architectes.

Les murs de pierre

Ces murs pourront être construits autour de vos cités ou autour des sites ou des constructions (**Exemple:** le temple) que vous souhaitez protéger en priorité.

La construction d'un mur demandera un apport de matières premières ainsi qu'une certaine dépense d'argent.

Les herses

Lorsque vous avez bâti une muraille (2 murs côte à côte) vous pouvez placer une herse.

L'avantage est non négligeable puisque grâce au clic du bouton de la souris, vous ouvrirez la herse ce qui laissera entrer ou sortir des armées. En cliquant à nouveau sur la herse, elle se fermera ce qui empêchera les armées adverses de pénétrer sur vos terrains.

Chapitre 7 - LES CONSTRUCTIONS

LES CONSTRUCTIONS IMMEDIATES

Les constructions dites "Immédiates" sont les installations ne nécessitant aucune aide de la part des architectes. Vous pourrez ainsi construire des routes, des puits ou des champs en un simple clic; aucun délai de construction n'est nécessaire.

Néanmoins, un certain capital sera puisé dans vos caisses ainsi qu'une partie de vos matières premières nécessaires à la fabrication des puits et des routes.

Les constructions immédiates sont symbolisées dans la fenêtre de construction par un 'I'.

Généralités pour toutes constructions "immédiates"

- Pour lancer une construction, vous devrez ouvrir la fenêtre des constructions.
- Pour cela, cliquez sur l'icône correspondant à l'enclume dans la fenêtre du bas de l'écran de jeu; une fenêtre comprenant la liste des constructions s'affichera.
- Pour connaître le coût d'une construction, référez-vous au chiffre indiqué à droite.
- Pour connaître le coût en matières premières d'une construction, placez le curseur de la souris sur la construction qui vous intéresse. Une fenêtre indiquant la consommation en matières premières s'affichera pour chaque unité.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour valider votre choix.
- La construction choisie s'affichera dans la fenêtre représentant le type de construction en cours. (voir **fig.**

Ecran Principal)

- Lorsque le type de construction est sélectionné, choisissez le lieu où vous désirez placer votre construction; déplacez le curseur sur la carte de jeu et cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour valider l'emplacement.
- Pour toute construction, il est obligatoire de posséder le terrain sur lequel vous souhaitez bâtir. (voir **fig.**

Ecran Principal)

Exemple:

Pour construire une route, ouvrez la fenêtre des constructions, déplacez le curseur de la souris à la hauteur du mot "route". Une nouvelle fenêtre s'affichera en vous précisant le coût en matières premières. Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour valider.

Les routes

Les déplacements dans GENESIA nécessitent la consommation de points de mouvement .

(Cf.PARTIE III CHAPITRE 5 - Les points de déplacement).

Les routes faciliteront les mouvements de vos armées ou de vos chariots en divisant par deux les points de déplacement initialement requis.

L'intérêt des routes réside surtout dans le fait de faciliter les échanges entre vos terrains. Ainsi, si vous possédez plusieurs terrains, raccordez les par des routes et des croisements afin d'économiser vos points de déplacement.

Il est impossible de construire des routes en montagne ou sur la mer.

Les puits

Grâce aux puits, vous profiterez d'un apport en eau potable. Cette eau est puisée dans la nappe phréatique.

Attention !

Trop de puits assécheront la nappe d'eau souterraine. (Cf.PARTIE II CHAPITRE 4 Les saisons et la végétation)

Les champs

Ils vont permettre aux fermiers de cultiver la terre. Vous devez avoir au moins autant de champs que de fermiers en activité.

LES CONSTRUCTIONS SUPERIEURES

Les constructions supérieures (à la différence des constructions "immédiates") sont réalisées uniquement par les architectes.

Les constructions commandées

Ce sont les constructions relatives aux divers bâtiments que vous pouvez construire de votre propre chef (caserne, foreuse, etc...).

L'architecte appliquera vos ordres de commande et réalisera les travaux demandés. Si aucun architecte n'est disponible au moment de lancer une construction de ce type, un message à l'écran vous le signalera.

Généralités pour toute construction commandées auprès d'un architecte:

- Pour lancer une construction, vous devez ouvrir la fenêtre des constructions.
- Pour cela, cliquez sur l'icône correspondant à l'enclume dans la fenêtre du bas de l'écran de jeu; une fenêtre comprenant la liste des constructions s'affichera.
- Pour connaître le coût d'une construction, référez-vous au chiffre indiqué à droite de la construction.
- Pour connaître le coût en matières premières d'une construction, placez le curseur de la souris sur la construction qui vous intéresse, une fenêtre indiquant la consommation en matières premières s'affichera pour chaque unité.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour valider votre choix.
- La construction choisie s'affichera dans la fenêtre représentant le type de construction en cours. (voir écran principal)

***** attention !**

Vous devez obligatoirement avoir un architecte disponible

- **Lorsque le type de construction est sélectionné, choisissez le lieu où vous désirez placer votre construction en déplaçant le curseur sur la carte de jeu et cliquez a l'aide du bouton gauche de la souris pour valider l'emplacement.**
- **Pour toute construction, il est obligatoire de posséder le terrain sur lequel vous souhaitez bâtir.**

Les constructions nécessitant l'emploi d'un architecte sont les suivantes:

(Cf. PARTIE II, Chapitre 5- *LES BATIMENTS*, pour le détail de chaque bâtiments)

Caserne, foreuse, temple, atelier, taverne; échoppe, entrepôt et mur de pierre.

Les constructions autonomes

Les constructions autonomes sont les édifices que l'architecte bâtira de son propre chef.

Il s'agit des habitations.

L'architecte bâtira des demeures:

- **si les conditions économiques paraissent favorables,**
- **s'il y a suffisamment de matières premières dans l'entrepôt,**
- **s'il est en bonne santé,**
- **si aucun ordre de construction ne lui a été demandé en début de saison.**

LE MATERIEL NECESSAIRE

Type de Construction	Prix de la construction	Consommation en Bois	Consommation en Métal	Consommation en Roche
Caserne	1214	8	8	12
Foreuse	1020	8	8	8
Temple	719	15	8	20
Atelier	639	8	8	12
Taverne	545	12	8	15
Echoppe	425	8	8	10
Entrepot	315	8	5	6
Mur De Pierre	206	0	0	5
Herse	103	1	5	3
Puit	84	2	2	3
Route	33	0	0	1
Champs	31	0	0	0

Chapitre 7 - PRODUCTION ET STOCKAGE

La production et le stockage sont deux des clés de la victoire. Vos habitants produiront les denrées et les matières nécessaires à votre évolution économique.

LA PRODUCTION

Remarque: Pour plus de précisions, reportez vous au chapitre sur les métiers.

nourriture et eau

La nourriture et l'eau sont indispensables à la survie de votre population.

* Vos fermiers cultivent vos champs et rapportent d'eux-mêmes le résultat de leur labeur à l'entrepôt.

* Lorsque vous installez des puits, ceux-ci pompent l'eau contenue dans la nappe phréatique.

L'eau potable est stockée directement dans l'entrepôt.

Tous les habitants d'un terrain puiseront directement la part de nourriture et d'eau dont ils auront besoin.

En cas de risque de famine, vos habitants vous le signaleront par des messages à l'écran.

Les matières premières

**** Le bois***

Pour la production de bois (nécessaire à toute construction) vous devrez faire appel à vos bûcherons et à vos menuisiers.

Vos bûcherons choisiront les arbres à couper. Une fois leur tâche accomplie Les menuisiers s'attaquent aux troncs découpés. Après avoir terminé, le bois sera stocké directement dans l'entrepôt et sera utilisable par vos architectes.

Si vous venez à manquer de bois, une bulle contenant un message s'affichera à l'écran.

**** La roche et le métal***

Ces deux matières premières dépendent uniquement de la position des foreuses.

Une foreuse produit à la fois de la roche et du métal.

Toutefois, si vous souhaitez produire plus de roche que de métal, placez votre foreuse au sommet d'une montagne et de préférence sur un rocher.

Si vous placez une foreuse au niveau de la mer, elle aura tendance à produire légèrement plus de métal que de roche.

Toutes les matières extraites seront stockées dans l'entrepôt.

Si votre stock de métal ou de roche est épuisé, cette défaillance vous sera indiquée par un message à l'écran.

les produits spécialisés

Vos spécialistes travaillent chez eux.

Ils s'adonneront à la poterie, à la culture des perles, à la récolte des fruits et à la confection du tissu. A la fin de chaque saison, les stocks dans votre entrepôt augmenteront.

Les perles, la poterie et les fruits servent **uniquement** à être revendus auprès de l'échoppe.

Quant au tissu vous pouvez:

- le vendre (comme les 3 autres spécialités) au commerçant de l'échoppe
- le garder en stock afin d'être capable de fabriquer certaines inventions comme l'enveloppe de ballon nécessaire à la montgolfière. (Cf.PARTIE V CHAPITRE 2- La montgolfière)

Chaque terrain a sa propre spécialité. Il peut s'agir de la poterie, des perles, des fruits ou du tissu. Le spécialiste produira deux fois plus de la spécialité de son terrain que des trois autres.

Exemple:

La spécialité de votre terrain est le tissu.

Si votre spécialiste rapporte à la fin d'une saison:

3 unités de fruits, 3 unités de perles et 3 unités de poterie; il rapportera 6 unités de tissu à la fin du tour.

LE STOCKAGE

Les entrepôts

Comme vous l'avez sûrement compris, pour stocker la production d'un terrain vous **devez y avoir au moins un entrepôt**.

La capacité de stockage d'un entrepôt est de 500 unités.

En entrant dans l'entrepôt, le chiffre en haut et à droite indique le stock total contenu.

Pour chaque nouvel entrepôt fabriqué, votre capacité totale de stockage augmente de 500 unités.

Exemple:

Si vous avez deux entrepôts sur un terrain, votre Capacité Totale de Stockage (C.T.S.) passera à 1000 unités.

L'entrepôt du terrain se vide lorsque :

- * des matières premières sont utilisées pour des constructions,
- * de la nourriture ou de l'eau sont consommées par les habitants du terrain,
- * une partie des stocks est transférée dans un chariot.

Effets du sur-stockage

Lorsqu'un entrepôt est rempli au maximum, tout excédent de production sera totalement perdu.

Ainsi, vos fermiers, vos bûcherons, menuisiers... travailleront à perte.

Solutions:

- déstocker de la marchandise à l'aide d'un chariot,
- construire un nouvel entrepôt,
- stopper les productions.

Chapitre 8 - L'ARGENT

Comme dans tout jeu où la stratégie économique tient une grande place, la gestion de votre argent est 'capitale'. Il est important de connaître vos dépenses et vos revenus:

La fortune dont vous disposez est inscrite en haut et à gauche de l'écran principal.

VOS DEPENSES

Votre capital diminuera à chaque:

- * *coût de construction*: Dès que vous lancez une construction, un certain montant sera déduit de votre fortune.
- * *achat de marchandises à un autre joueur*: Si vous possédez une échoppe et qu'un autre joueur vienne avec son chariot vous vendre des matières premières. Votre stock augmentera, mais de l'argent vous sera déduit.
- * *solde du forgeron*: lors de la fabrication des inventions.
- * *solde militaire*: A chaque fois que vous engagez une armée, vous devez verser une certaine somme d'argent en compensation.
- * *don au temple*: Afin de relever le moral de la population et la fertilité du terrain.
- * *achat de renseignements*: Auprès des aventuriers souvent attablés dans la taverne.

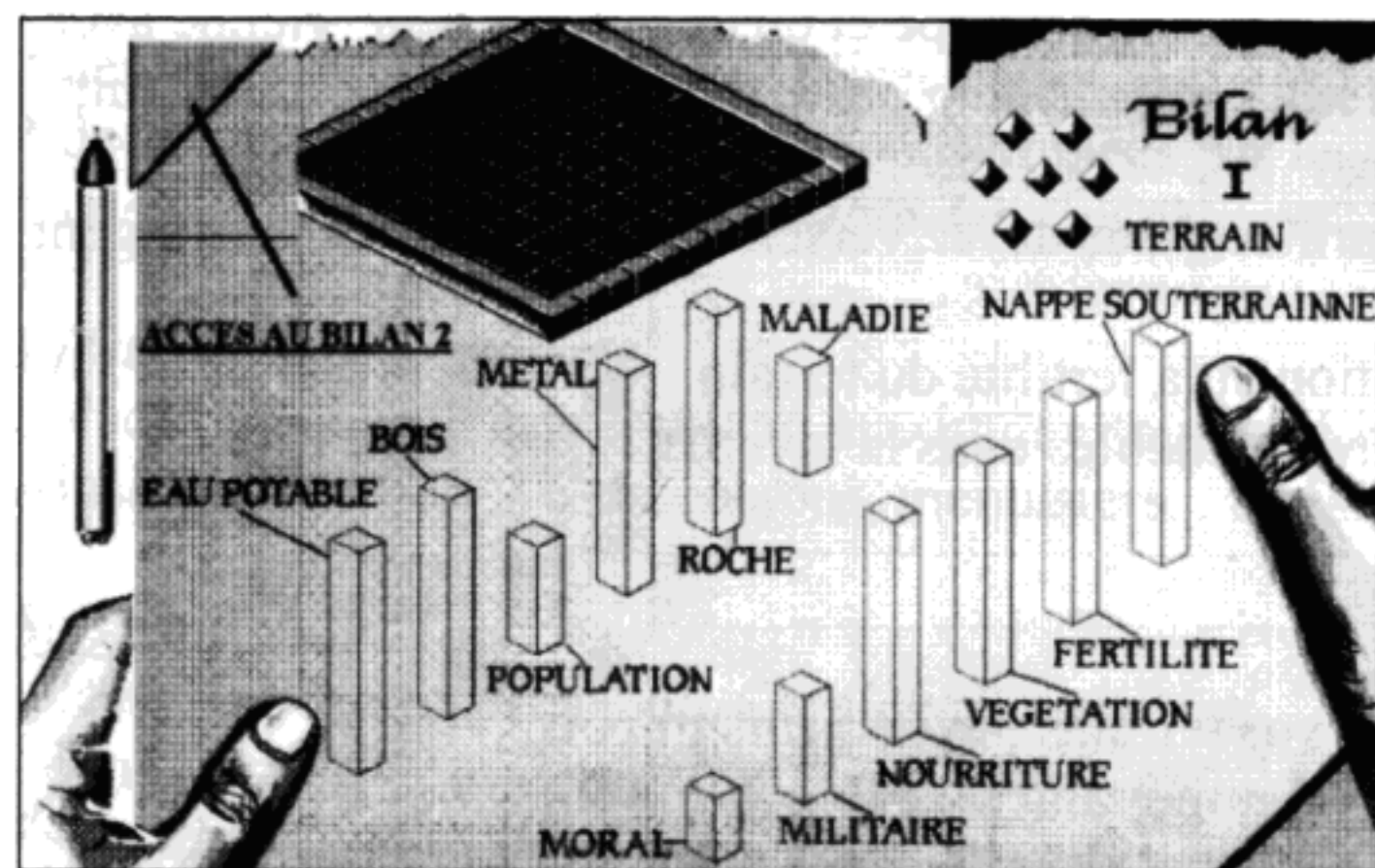
VOS REVENUS

- * *impôts* : Au début du printemps, les habitants de tous vos terrains payent leurs impôts. Plus vous aurez d'habitants, plus les taxes prélevées seront importantes.
- * *vente de votre marchandise à votre échoppe*: vendez de la marchandise aux commerçants de votre terrain.
- * *vente de votre marchandise à un autre joueur*: Négociez avec un autre joueur afin d'établir un échange commercial.

* *bonus*: Au fil de votre évolution dans l'univers de GENESIA, il ne sera pas rare de percevoir un bonus "argent" dû à une remarquable action.

Chapitre 9 - LA FEUILLE DE BILAN

Le bilan est divisé en deux parties, dans la feuille appelée BILAN 1, vous obtiendrez des indications visuelles, représentées par des jauges. Dans la feuille appelée BILAN 2, vous obtiendrez les mêmes indications, mais cette fois chiffrées. De plus dans le BILAN 2, vous pourrez étudier la moyenne de vos terrains et vous connaîtrez aussi vos réserves en eau et en nourriture. (Cf. Page suivante, Ecran du Bilan)



- les différentes jauges par terrains: vous donne un aperçu visuel de l'état des différentes composantes de votre terrain (eau, bois, métal, ect...)
- la moyenne de tous les terrains: est obtenu dans la feuille de Bilan 2, en cliquant sur le bouton 'moyenne'
- les prévisions: vous pouvez planifier facilement vos besoins en eau et en nourriture grâce aux indications de vos réserves (affichées dans la feuille Bilan 2)

Exemple:

- Nourriture = 4 saisons

-> signifie que vous avez actuellement de la nourriture pour votre peuple durant les 4 saisons à venir.

- Eau potable = 2 saison

-> signifie que vous avez actuellement de l'eau potable pour votre peuple durant les 2 saisons à venir.

Ces indications sont très importantes puisqu'elles vous apprennent si vos réserves en eau et en nourriture sont suffisantes ou si vous devez produire davantage.

PARTIE III : LES ARMEES

Chapitre 1 - LES DIFFERENTS TYPES D'ARMEES

Ce Qu'il Faut Savoir:

Les différents types d'armées se distingueront en fonction de 4 caractéristiques:

- le potentiel de points d'action
- le potentiel de points d'attaque
- le potentiel de points de défense
- la possibilité d'utiliser des armes de jet.

LES SOLDATS

Ils représentent la plus petite unité d'armées.

En début de partie, lorsque vous n'avez encore rien inventé, ils n'ont pas de points d'attaque ou de points de défense supplémentaires.

Au fur et à mesure du jeu (vos inventeurs aidant), vous rendrez vos soldats plus puissants en les équipant d'armes et de protections très performantes.

LES ARCHERS

Lorsque vous aurez inventé les armes de jet, vous aurez la possibilité d'engager des archers.

Plusieurs types d'arme de jet pourront être inventés (**Cf. PARTIE V CHAPITRE 1 Les inventions**).

Vos archers ont l'avantage considérable de pouvoir frapper l'adversaire à distance.

Pour décocher un projectile:

- Placez le curseur de la souris sur l'archer,
- Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris, une fenêtre à choix multiple s'ouvrira,
- Sélectionnez l'option 'tirer',
- Déplacez le curseur de la souris sur la destination du projectile,
- cliquez pour valider.

Attention !

Lorsque vous tirez un projectile, des points d'action vous seront décomptés. (Cf. **PARTIE III Chapitre 4 - Les points d'action.**)

LES CAVALIERS

Lorsque vous aurez inventé la sangle, vous aurez la possibilité de vous déplacer à cheval, ce qui est un avantage considérable puisque vous n'utiliserez qu'un seul point d'action par case de plaine (au lieu de 2 points de déplacement par case de plaine pour les soldats et les archers).

Les cavaliers se déplacent deux fois plus vite que vos troupes pédestres.

D. LES CHEVALIERS

Les chevaliers sont les troupes armées les plus performantes, puisqu'elles se déplacent à cheval et elles sont aussi mieux protégées (grâce à leur cotte de maille - obligatoirement inventée par vos soins). Ils ont de plus un potentiel d'attaque supérieur aux autres troupes.

Chapitre 2 - COMMENT RECRUTER UNE ARMEE

OU RECRUTER UNE ARMEE ?

Pour recruter une armée:

- vous devez avoir des colons disponibles (**Cf. PARTIE II CHAPITRE 3 - Les Changements de métier**).
- vous devez avoir une caserne.
- vous devez avoir suffisamment de pièces d'or pour régler leur solde d'engagement.

Si toutes ces conditions sont remplies:

- cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la caserne
- cliquez sur l'Intendant, le personnage assis derrière la table.

(Déplacez le curseur de la souris sur l'Intendant, puis cliquez à l'aide du bouton droit de la souris.)

Trois bulles s'afficheront alors, vous proposant:

- *Changer le montant des impôts.*
- *Recruter une armée.*
- *Proposer une alliance*

-> Cliquez alors sur la bulle 'Recruter une armée'

L'intendant vous demandera quel type d'armée vous souhaitez enrôler.

- sélectionnez le type d'armée que vous désirez. (les soldats sont toujours accessibles même en début de partie)

-
- en fonction du nombre de colons que vous avez sur le terrain, l'Intendant vous proposera un certain nombre d'hommes disponibles à l'enrôlement.
 - cliquez sur le nombre désiré
 - il vous sera demandé une certaine somme d'argent pour la solde ,
 - cliquez sur la bulle 'voici vos pièces'
 - si vous n'avez pas assez d'argent, cliquez sur la bulle 'je n'ai pas assez de pièces'.

QUI PEUT-ON ENROLER ?

Vous pouvez enrôler uniquement les habitants de votre terrain qui sont des colons et qui de plus sont en bonne santé.

COMMENT LIBERER UN MILITAIRE ?

Il suffit de ramener le(s) militaire(s) à une case adjacente à la caserne où ils ont été enrôlés.

- Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris, une fenêtre à choix multiple s'ouvrira,
- Sélectionnez l'option 'libérer',
- Vous retrouverez alors les 'ex-militaires' chez les colons .

Chapitre 3 - LES CARACTERISTIQUES

LES POINTS DE VIE

Vos armées sont composées d'hommes ou de femmes.
Leurs points de vie dépendent de leur moral.

Exemple:

Vous décidez de recruter un fermier ayant un moral de 6 sur 7 (6-7).

Vous ouvrez la fenêtre des métiers et vous placez la figurine du fermier au moral de 6-7 dans la colonne des colons. Le militaire que vous recruterez par la suite aura 6 points de vie, en rapport avec son ancien moral de fermier, puis de colon qui était de 6.

LES POINTS D'ATTAQUE

Les points d'attaque correspondent aux dégâts occasionnés à un adversaire lorsqu'il est touché.

Si le potentiel d'attaque est de 3, les points de dégâts pourront osciller de 1 à 3 lorsque vous toucherez votre adversaire.

Vous découvrirez dans GENESIA que vos militaires - en fonction de leur classe - ont différents potentiels d'attaque ; un chevalier aura un potentiel d'attaque supérieur à un soldat.

Au début du jeu, vos armées seront équipées de dagues et ne porteront aucune protection.

En progressant dans le jeu et plus particulièrement dans le développement de vos inventions, vous pourrez augmenter le potentiel d'attaque de vos troupes.

Ainsi avec des armes plus performantes que la dague comme : le glaive, l'épée et surtout l'espadon (épée à deux mains) vous augmenterez considérablement leur potentiel d'attaque.

LES POINTS DE DEFENSE

Les points de défense fonctionnent sur le même principe que les points d'attaque. La seule différence est que le potentiel de défense protégera vos armées des points de dégâts affligés.

En inventant des armures comme : la cuirasse, la cotte de maille et l'armure en plaques vous augmenterez le potentiel de défense de vos armées.

Chapitre 4 - LES DEPLACEMENTS

POUR DEPLACER UNE UNITE:

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur l'unité désirée,
- Déplacez le curseur de la souris sur la destination souhaitée
- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour valider votre déplacement.

Attention !

La distance de déplacement doit être inférieure ou égale à votre potentiel de points d'action pour être prise en compte.

LES POINTS DE DEPLACEMENT

Pour qu'une unité puisse se déplacer, elle devra utiliser des points de mouvement. Ces points de mouvement seront décomptés des points d'action inscrits sur la pancarte (**Cf. PARTIE VII Les écrans**). Les points d'action permettent ainsi de déplacer toutes les unités aussi bien militaires que civiles comme les chariots, les canons, les bateaux et les montgolfières.

Au début d'un tour de jeu, un certain nombre de points d'action vous sont attribués pour chaque unité. Lorsque vous avez utilisé tous les points d'action d'une unité pour la déplacer, un message vous le fera savoir. Attendez le prochain tour de jeu (la saison suivante) pour pouvoir la déplacer à nouveau.

VISUALISATION DES POINTS DE DEPLACEMENT

Lorsque vous placez le curseur de la souris sur une unité mobile, le potentiel d'action dont elle dispose s'affiche sur la pancarte.

(Cf. PARTIE VII CHAPITRE 1. L'écran principal)

GESTION DES POINTS DE DEPLACEMENT

En fonction du terrain sur lequel vous déplacez vos unités, le nombre de points de mouvement nécessaire variera.

La solution idéale pour mouvoir vos unités est d'utiliser des routes. Les plaines sont à emprunter très régulièrement grâce à leur faible consommation de points de mouvement. Les montagnes et le sable (plages) sont les plus avides en points de mouvement.

Les forêts

Réclameront 3 points de mouvement pour y entrer mais elles apporteront un avantage stratégique très important puisqu'elles camoufleront vos armées et les rendront invisibles aux yeux ennemis. *Attention* la réciproque est tout à fait possible. Pour repérer une armée cachée dans une forêt, il suffira d'approcher une de vos unités en lisière de la forêt.

La mer

Avec l'invention du bateau vous pourrez vous déplacer sur les mers et économiser ainsi une importante quantité de points de mouvement.

Les airs

Les cieux vous seront accessibles grâce à l'invention de la montgolfière: arme de guerre, d'espionnage et moyen de locomotion suprême dans GENESIA.

Chapitre 5 - LES BONUS DE DEPLACEMENT

Au cours de la partie, vous aurez le loisir de trouver divers moyens d'accroître votre potentiel de points de mouvement.

L'EXPERIENCE

Votre façon de jouer à GENESIA sera calculée par nos soins... Ainsi lorsque vous réaliserez un certain nombre d'actions stratégiques favorables, si votre expansion est bien gérée, si votre peuple est content de leur souverain, si ... des points d'expérience vous seront attribués.

Ces points d'expérience seront symbolisés à l'écran par des morceaux de globe d'Abora s'affichant sur l'écran de jeu. A chaque morceau de globe supplémentaire, un bonus déplacement ou monétaire ou un bonus en matière première vous sera attribué.

LES INVENTIONS (cf. Partie IV LES INVENTIONS)

Les inventions seront capitales non seulement pour augmenter votre potentiel de point de mouvement mais surtout pour développer des armées plus performantes, plus agressives, plus résistantes.

Nous vous conseillons de vous reporter au chapitre des inventions, pour étudier plus en détail les corrélations entre certaines inventions et l'apport à vos armées.

Chapitre 6 - LES FORMATIONS

Les formations vous permettront de regrouper plusieurs unités pour n'en former plus qu'une afin d'être plus agressif lors d'un combat.

REUNIR PLUSIEURS ARMEES

Pour réunir plusieurs unités, vous devez les placer sur des cases adjacentes.

Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur l'une des unités de votre choix. Une fenêtre s'affichera alors vous proposant l'option 'enrôler'. Cliquez sur cette option pour regrouper les compagnies.

Avantages de la formation:

- Le déplacement de plusieurs petites unités regroupées en une seule plus importante devient plus efficace,
 - Les points de vie, les points d'attaque et les points de défense de toutes vos unités regroupées s'additionnent.
- La formation devient donc une importante entité de combat.

SEPARER UN GROUPE D'ARMEES

Pour séparer plusieurs unités d'armée en formation, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur la formation. Une fenêtre s'affichera alors vous proposant l'option 'diviser'. Cliquez sur cette option pour diviser votre formation.

Inconvénients de la formation:

- vous ne pouvez plus répartir vos hommes,
- les dégâts occasionnés par un projectile ennemi (flèches, boulets...) seront plus importants sur une formation que sur plusieurs individus séparés.

Chapitre 7 - LES CAPTURES

QUELLES UNITES PEUT-ON CAPTURER ?

Vous pouvez capturer des unités ennemies et vous les appropriez. Vous pouvez capturer uniquement:

- les chariots
- les canons

COMMENT CAPTURER

Pour capturer un chariot ou un canon, il vous suffit d'entourer l'unité choisie par deux unités d'armée.

Chapitre 8 - LES EMBLEMES

SIGNIFICATION D'UN EMBLEME

L'emblème est le drapeau situé au centre du terrain.

Pour vous emparer d'un terrain, vous devez déplacer l'une de vos armées sur une case adjacente à l'emblème.

LES COULEURS

Pour savoir facilement à qui appartient (éventuellement) le terrain que vous convoitez, il vous suffit de placer le curseur de la souris sur ce terrain et de jeter un coup d'oeil sur la couleur du drapeau représenté en haut de l'écran de jeu à côté de la petite carte. (**Cf. PARTIE VII CHAPITRE 2- Ecran du monde**)

En fonction de la couleur du drapeau, vous connaîtrez l'appartenance du terrain.

La couleur blanche correspond au terrain du joueur 1,

La couleur jaune correspond au terrain du joueur 2,

La couleur bleue correspond au terrain du joueur 3.

Chapitre 9 - LES TERRAINS

REPRESENTATION DES TERRAINS

Les différentes cartes de GENESIA sont représentées à l'écran en vue à 45 degrés.

La grande carte

La grande carte présentée au début du jeu (ou en cliquant l'icône 'planète' de l'écran de jeu) vous montre le monde sur lequel vous évoluez avec les montagnes, les plaines, et les mers. Les terrains des différents joueurs sont représentés par la couleur de leurs emblèmes.

Lorsque vous cliquez sur l'un de ces emblèmes, vous serez projeté sur son terrain.

Toutes les cartes du monde sont formées de 8 cases en largeur par 8 cases en longueur.

Chacune de ces 64 cases représente un terrain pouvant être formé de plaines, de montagnes, de mers, de forêts, de lacs ...

La carte de l'écran de jeu (Cf. PARTIE VII CHAPITRE 1)

La carte de l'écran de jeu se trouve être le lieu principal de GENESIA car c'est ici que vous agirez en permanence. Elle représente une partie d'un terrain. Chaque terrain est divisé en 16 cases en largeur sur 16 cases en longueur.

Sur chacune de ces cases vous pourrez trouver une case de plaine, un arbre; placer un champ ou construire un bâtiment

La petite carte de l'écran de jeu (Cf. PARTIE VII CHAPITRE 1)

La petite carte est située en haut de l'écran. Elle représente une vue générale du monde.

En cliquant sur le bouton situé en bordure de la petite carte, vous activerez (ou annulerez en cliquant à nouveau) le mode d'information.

Lorsque le mode information est activé, les limites de chaque terrain seront affichées et la nomination de chaque objet vous sera signalé. (**Exemple:** si vous placez le curseur de la souris sur un arbre, un message vous indiquera s'il s'agit d'un palmier, d'un peuplier ou d'un sapin).

La petite carte est très pratique pour vous déplacer d'un terrain à l'autre rapidement.

Exemple:

Vous vous trouvez sur un terrain situé en haut et à gauche de la carte du monde. Vous souhaitez jeter un coup d'oeil sur un autre terrain situé complètement à l'opposé.

-> Déplacez le curseur de la souris sur la petite carte et cliquez sur le terrain souhaité.

L'écran de jeu principal affichera immédiatement le terrain qui vous intéresse.

Note:

Le petit repère blanc représenté sur la petite carte correspond à la zone affichée sur l'écran de jeu principal. Vos terrains seront représentés sur la petite carte par la couleur de votre emblème (en blanc pour le joueur 1).

PRISE D'UN TERRAIN

Terrain vierge

Un terrain vierge n'appartient à aucun des joueurs. Pour vous emparer d'un terrain vierge, déplacez l'une de vos troupes sur une case adjacente à l'emblème du terrain visé.

Lorsque vous y êtes, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur l'armée se trouvant juste à côté de l'emblème; une fenêtre s'affichera avec plusieurs choix comme "PRENDRE TERRAIN" et "COLONISER"

Cliquez sur "PRENDRE TERRAIN", c'est fait vous venez d'acquérir un nouveau terrain.

(Cf.PARTIE III CHAPITRE 10 Colonisations)

Terrain conquis par un autre joueur

Lorsque le terrain appartient à l'un des deux autres joueurs, les choses se compliquent car vous devrez certainement affronter l'adversaire le détenant.

Pour vous emparer de ce terrain, déplacer l'une de vos troupes sur une case adjacente à l'emblème du terrain visé.

Placez le curseur de la souris sur la troupe se trouvant à côté de l'emblème puis cliquez sur le bouton droit de la souris.

Chapitre 10 - LA COLONISATION

SIGNIFICATION DE LA COLONISATION

La colonisation est l'étape suivant la prise d'un terrain vierge. C'est en colonisant un terrain que vous pourrez développer une économie.

Lorsqu'une de vos troupes se trouve sur une case adjacente à l'emblème du terrain, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur la troupe en question. Une fenêtre s'affichera avec plusieurs choix comme "PRENDRE TERRAIN" et "COLONISER" .

Cliquez sur 'COLONISER'.

L'armée 'colonisatrice' se transformera immédiatement en architecte. Cet architecte construira alors une hutte dans laquelle il s'installera dès qu'elle sera terminée. Une fois qu'il aura son domicile, il déménagera automatiquement de son terrain initial pour s'installer sur le nouveau terrain. **Il ne fera plus partie de l'effectif de son ancien terrain.**

CONSEILS POUR LA COLONISATION

- Dès que votre architecte a construit sa maison, vous devrez construire très rapidement un entrepôt,
- Laisser au moins un architecte construire des habitations afin d'attirer les éventuels voyageurs pouvant devenir vos futurs colons,
- Coloniser un terrain où la fertilité des terres, la végétation et la nappe phréatiques sont élevées,
- Coloniser un terrain adjacent à l'un de vos terrains où la population et les stocks sont importants; ainsi vos architectes iront construire d'eux-même des habitations sur le nouveau terrain colonisé.

Chapitre 11 - LES COMBATS

Durant un combat vous ne pouvez agir sur les actions des belligérants, par contre vous pouvez estimer la force de l'adversaire en cliquant à l'aide du bouton droit de la souris sur l'armée adverse.

Si vous décidez d'attaquer, estimez vos chances de victoire.

LES COMBATS AU CORPS A CORPS

Un combat au corps à corps est symbolisé par un nuage de combat et des bruitages de bataille.

En plaçant le curseur de la souris sur une case où se déroule l'assaut, un tableau de combat s'affichera vous indiquant quelles sont les forces en présence (type d'unités, nombre d'hommes, nombre total de points de vie...).

Engagement d'un combat

Pour engager un combat au corps à corps, vous devez déplacer une armée sur une case adjacente à une troupe adverse. Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur votre armée, puis choisissez l'option 'ATTAQUER'.

Différence entre attaquant et défenseur.

L'avantage d'attaquer est important puisque vous bénéficierez de l'option 'RETRAITE'.

Pour cela, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur la case où se déroule le combat.

Lorsque l'option 'RETRAITE' est affichée, cliquez dessus et vous abandonnerez le combat en sauvant les hommes encore en vie.

Déroulement d'un combat

- Lors d'un combat, les adversaires frappent chacun à leur tour jusqu'à ce que l'une des deux parties meurt ou s'enfuit.
- Lorsqu'une armée lance une attaque, elle inflige une certaine quantité de dégâts à l'adversaire.
- L'attaque est symbolisée par un poing s'affichant dans la partie du tableau de l'armée donnant un coup, les dégâts sont symbolisés par un chiffre (correspondant aux dégâts) dans la partie du tableau de l'armée encaissant le coup donné.
- C'est ensuite au tour de l'armée ayant encaissé les dégâts de frapper.

Une troupe composée de plusieurs hommes aura un total de points de vie et de points d'attaque correspondant à la somme des hommes qui la forment.

Exemple:

Un soldat avec 7 points de vie + 2 soldats avec 5 points de vie formeront une troupe de 3 soldats ayant au total 17 points de vie.

Description du tableau des combats.

Le tableau des combats précise qu'elles sont les forces en présence en distinguant les soldats, les archers, les cavaliers et les chevaliers. Chacune de ces classes a une zone appropriée où est affiché le nombre d'hommes

pour chacune d'entre-elles (**Exemple:** 2 soldats, 1 archer, 2 cavaliers et 0 chevalier). En bas et à droite du tableau apparaît une jauge visualisant le nombre total de points de vie.

LES COMBATS A DISTANCE

Les combats à distance sont les attaques pouvant être réalisées uniquement par vos unités d'archers.

Lorsqu'une de vos troupes d'archers a une troupe ennemie dans sa zone d'action, vous pouvez décocher une flèche. L'avantage est important puisque vous pourrez endommager le capital de points de vie et éventuellement les détruire sans pour autant être touché.

Ainsi, si l'ennemi n'est pas détruit et qu'au tour suivant il décide de vous attaquer au corps à corps, il sera considérablement affaibli.

Attention !

Décocher une flèche vous enlèvera des points d'action en fonction de la distance du tir.

Marche à suivre:

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur votre unité d'archers,
- Déplacez le curseur de la souris sur la cible,
- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour valider votre tir.

Attention !

La distance de tir doit être inférieure ou égale à votre potentiel de points d'action pour être prise en compte.

- Les archers sont, bien entendu, capables de se battre au corps à corps mais ils seront moins performants que d'autres troupes comme les soldats.
- si un combat se passe mal pour vos hommes, vous avez la possibilité, grâce à votre unité d'archers (si elle est placée à proximité de la case combat) de décocher des flèches sur la case combat. Ainsi vous

provoquerez des dégâts à l'ennemi se battant au corps à corps contre vos soldats. Toutefois, vos hommes risqueront aussi d'accuser quelques dégâts à cause des flèches perdues.

LES RENFORTS

Si un combat se déroule mal, et que certaines de vos unités sont à proximité du combat, vous aurez la possibilité de les ramener au sein de la bataille afin d'amener du renfort. Elles apparaîtront dans l'effectif du combat.

Marche à suivre:

- repérez une case combat où l'une de vos armées est impliquée,
- déplacez l'unité que vous souhaitez adjoindre au combat (pour le déplacement, procédez comme d'habitude),
- lorsque votre troupe est sur une case adjacente au combat, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur l'unité, puis cliquez sur 'ATTAQUER'.

Chapitre 12 - Les Alliances

PRINCIPE

GENESIA se joue à trois joueurs, et vous remarquerez qu'il arrive bien souvent que l'un des trois joueurs soit bien plus fort que les deux autres.

Ainsi, si vous sentez que l'un des deux autres capitaines devient vraiment trop dangereux, vous pourrez proposer une alliance au troisième joueur.

Vous pouvez proposer une alliance à tout joueur, qu'il soit dirigé par l'ordinateur ou par un joueur humain. Signer une alliance entre deux joueurs revient à signer:

Un pacte de non agression:

- Les armées des joueurs alliés ne se combattent pas,
- Les joueurs alliés ne tenteront pas de se prendre leurs terrains respectifs,
- Un joueur allié ne s'emparera pas des canons ou des chariots appartenant à l'autre joueur allié,

Un pacte commercial:

- Les joueurs alliés pourront commercer facilement (vous pourrez envoyer un chariot chez votre allié sans risquer de vous le faire capturer)

Durée de l'alliance:

- L'alliance est valable durant un certain nombre de saisons, en général 8 saisons.
- Si l'un des joueurs ne respecte pas les cas ci-dessus, l'alliance sera rompue immédiatement.

COMMENT PROPOSER UNE ALLIANCE

* vous devez posséder une caserne:

- Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la caserne,
- Cliquez sur l'intendant,
- Cliquez sur le message bulle indiquant 'proposer une alliance'
- Indiquez le joueur avec qui vous souhaitez sceller une alliance en cliquant sur sa couleur de drapeau.

-> à la fin de votre tour de jeu, vous connaîtrez la réponse du joueur que vous avez contacté.

PARTIE IV : LES INVENTIONS - GENERALITES

Chapitre 1- INTRODUCTION

LES AVANTAGES DES INVENTIONS

Comme vous l'avez sûrement compris, les inventions vous ouvriront la voix de la victoire. Grâce aux inventions, vous transformerez vos simples fantassins en de valeureux et puissants guerriers, de nouvelles unités (archers, cavaliers, chevaliers) rejoindront vos armées, vous trouverez des vaccins pour combattre les épidémies. Les chariots, les bateaux et les montgolfières vous transporteront à travers le monde de GENESIA.

LE PRINCIPE DES INVENTIONS

Pour créer vos inventions, vous emploierez des inventeurs qui, exploitant le Grand Livre du Savoir, découvriront les secrets tant convoités. Plus de 70 inventions pourront être recherchées.

Chapitre 2 - LES CONDITIONS

L'ATELIER

Vous devez posséder au moins un atelier sur un terrain.
(Cf. PARTIE II - Chapitre 5 - L'atelier)
Plus vous aurez d'atelier sur un même terrain, plus vos inventions progresseront rapidement.

Si vous avez plusieurs terrains, et que vous y avez construit des ateliers, vous aurez alors la possibilité de diversifier le plan de développement de vos inventions.

Exemple:

Vos inventeurs de l'atelier du terrain X sont en train d'apprendre "' Artisanat du Bois".

Vous possédez un autre atelier sur le terrain Y, les inventeurs s'y trouvant pourront développer "l'Artisanat du Métal".

Lorsque les inventeurs X auront découvert "l'Artisanat du Bois", ce dernier sera accessible dans l'atelier du terrain Y bien que vos inventeurs Y ne l'ait pas découvert eux-même.

Ainsi, une invention créée dans l'un de vos ateliers est valable dans tous vos ateliers.

L'INVENTEUR

Plus vous avez d'inventeurs dans un atelier, plus l'invention progressera rapidement. Le moral de chaque inventeur est pris en compte. Un inventeur avec un moral de 7/7 trouvera plus rapidement son invention qu'un inventeur au moral de 3/7.

Pour lancer une invention:

(reportez vous au Cf. PARTIE II - Chapitre 5 - L'atelier)

Rappel:

- Cliquez sur l'atelier de votre terrain.
- Cliquez sur ENTRER dans la fenêtre s'affichant.
- Cliquez sur l'inventeur au milieu de l'atelier.
- Lorsque vous êtes dans le tableau des inventions, cliquez sur celle qui vous intéresse.

*** une invention acquise est automatiquement valide sur tous vos terrains.**

Exemple:

- vous venez d'inventer le glaive sur le terrain X
- vous possédez les terrains A, B et C.
- tous les soldats que vous engagerez sur les terrains X, A, B et C (si vous avez une caserne sur chacun de ces terrains) seront équipés de glaive.

LE FORGERON

Les forgerons construisent uniquement:

- le chariot, le canon, le bateau et la montgolfière (ballon).

Les forgerons sont gérés exactement comme les inventeurs, c'est à dire plus vous aurez de forgerons, plus vite la construction demandée sera réalisée.

Les forgerons réclameront pour accomplir leur tâche des matières premières ainsi que des pièces d'or.

Si vous avez inventé le canon, les forgerons pourront en construire un, si vous avez ce qu'il réclame. Un certain temps sera nécessaire pour le construire . Ce délai dépendra du nombre de forgerons et d'ateliers présents sur le terrain, mais aussi du moral des forgerons.

Pour lancer un ordre de fabrication au forgeron, référez vous {**Cf. PARTIE II - Chapitre 5 - L'atelier**}.

Rappel:

- Vérifiez dans la fenêtre de la population que vous avez au moins un forgeron
- Cliquez sur l'atelier de votre terrain
- Cliquez sur ENTRER dans la fenêtre affichée

- Cliquez sur le forgeron devant l'enclume si il est disponible (dans le cas contraire il vous précisera la construction en cours de réalisation)

Le forgeron vous proposera un type de construction (*nom de la construction, prix à payer, matières premières nécessaires*) qu'il est capable de fabriquer (invention réalisée auparavant) si la construction ne vous satisfait pas, cliquez sur la bulle en bas de l'atelier contenant le message "**autre**". Si d'autres constructions sont accessibles, il vous proposera une autre construction. Si la construction vous convient, cliquez sur la bulle en bas de l'atelier indiquant le message "**oui**".
Si aucune construction ne vous plaît ou si vous n'avez pas les moyens de la réaliser, cliquez sur la bulle en bas de l'atelier indiquant le message "**non**".

Chapitre 3 - LE TABLEAU DES INVENTIONS

DESCRIPTION

Ce tableau reprend plus de 70 inventions.

Vous pourrez retrouver le tableau général des inventions à la fin de ce manuel, mais nous vous conseillons de vous y référer que lorsque vous aurez suffisamment joué à *GENESIA*. Ainsi, tout comme vos inventeurs, vous découvrirez au fur et à mesure la progression des inventions.

Les inventions sont divisées en deux groupes.

Lorsque vous chargez le tableau des inventions, vous serez placé sur la page 'ARTISANAT'.

En cliquant à l'aide du bouton droit de la souris, la page 'SCIENCES' s'affichera.

Exemple:

Avant d'inventer le canon (dans le travail du Métal) vous devrez inventer la poudre à canon dans le domaine des 'SCIENCES', (Cf; branche Chimie, après l'explosif).

LECTURE DU TABLEAU

Vous ne pouvez découvrir que des inventions:

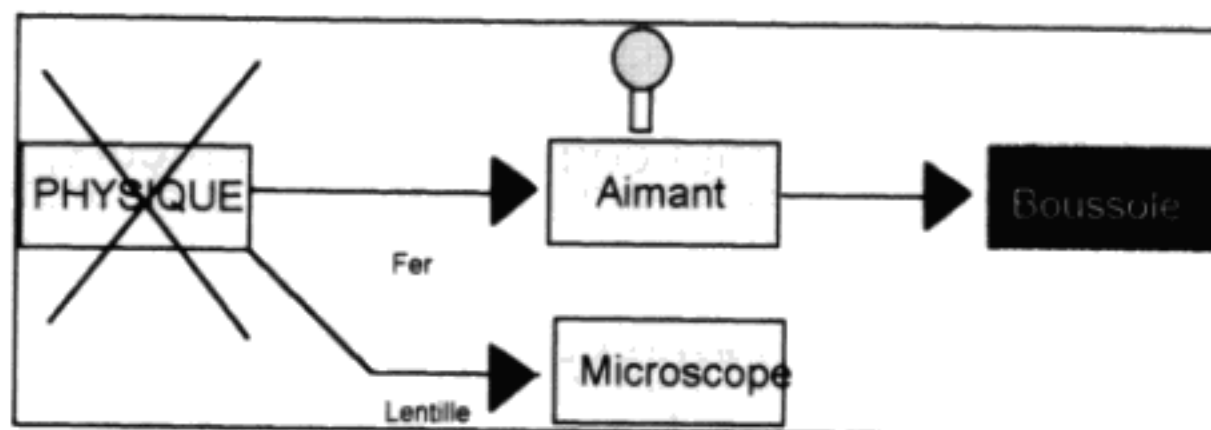
- Découlant d'une invention trouvée et se trouvant sur la même branche.
- Si l'invention souhaitée ne nécessite pas une invention intermédiaire.

Lorsqu'une invention a été réalisée, elle sera barrée.

Lorsqu'une invention est en cours, une ampoule jaune s'inscrit dessus.

Lorsqu'une invention est accessible, elle devient lisible.

Lorsqu'une invention est trop lointaine, elle est inscrit en grisée.



Exemple:

la physique a été inventée, le microscope devient accessible (si la lentille a été inventée), l'aimant est en cours d'invention et enfin la zone grisée est absolument inconnue.

ORGANISATION

Essayez d'organiser vos inventions de la façon la plus stratégique possible.

Exemple:

Vous possédez le terrain A, B et C. Vous avez construit un atelier sur chacun des trois terrains.

Vous décidez de réaliser une invention nécessitant 3 étapes.

Demandez à vos inventeurs du terrain A de réaliser l'invention correspondant à l'étape 1,

Demandez à vos inventeurs du terrain B de réaliser l'invention correspondant à l'étape 2,

Demandez à vos inventeurs du terrain C de réaliser l'invention correspondant à l'étape 3,

ainsi vous aurez décomposé complètement le travail afin de réaliser l'invention désirée.

PARTIE V : LES INVENTIONS - LA LISTE

Chapitre 1 - QUELQUES INFOS...

En quelques lignes voici les définitions de certaines inventions, d'autres ne sont pas citées dans ce chapitre mais vous découvrirez qu'elles sont des étapes intermédiaires primordiales pour la réalisation des inventions supérieures ...

*** Découverte du Microscope et de l'Eprouvette**

Des épidémies plus ou moins mortelles peuvent toucher les populations.

En inventant le microscope vous identifierez les différents virus et si vous avez inventé l'éprouvette, vous pourrez développer alors les vaccins. Ainsi, les vaccins trouvés immuniseront la population de tous vos terrains.

*** Découverte de la longue-vue et de la Boussole**

Ces deux instruments seront indispensables à la création des bateaux et de la montgolfière.

Grâce à eux, vos troupes observant mieux (longue-vue) et s'orientant mieux (boussole) gagneront des points de mouvement. D'autre part, la longue-vue pourra servir à vos espions...

*** Découverte des métaux**

Avec la science du métal et des alliages, vous découvrirez 4 métaux différents, chacun de ces métaux sera indispensable à l'élaboration des inventions supérieures.

*** Découverte des engrais et du paratonnerre**

Les engrais augmenteront considérablement la production de vos récoltes. Par contre l'engrais asséchera votre sol et fera diminuer la nappe phréatique.

Le paratonnerre protégera vos terrains de la foudre s'abattant inexorablement sur vos terrains durant l'été.

*** Découverte de la bombe**

La bombe permet de détruire n'importe quelle construction qui appartient au joueur .

La bombe peut aussi être larguée d'une montgolfière.

*** Découverte de la fronde, de l'arc et de l'arbalète**

La découverte d'une de ces trois armes vous permet d'enrôler des archers.

*** Découverte de la lame, le glaive l'épée et l'espadon**

Suivant l'arme découverte, vos soldats sont plus ou moins efficaces en attaque.

*** Découverte de la sangle**

La sangle vous donne la possibilité d'enrôler des cavaliers.

*** Découverte de la cuirasse, la cotte de maille et l'armure en plaques**

Ces protections seront primordiales dans vos campagnes guerrières. De plus l'apparition de la cotte de maille si vous possédez la sangle pour domestiquer le cheval, vous permettra d'engager des chevaliers.

Chapitre 2 - LES INVENTIONS INTERACTIVES

Les inventions interactives sont les seules que votre forgeron est capable de fabriquer, et les seules aussi sur lesquelles vous pouvez agir à votre guise.

LE CHARIOT

Lorsque vous aurez inventé puis construit un chariot, vous pourrez vous en servir suivant trois objectifs:

- 1- *approvisionner l'un des entrepôts* de vos terrains afin d'augmenter un stock de nourriture ou de matières premières trop insuffisant.
- 2 - *si vous possédez une échoppe*, vous pourrez vendre une partie du stock d'un entrepôt à l'échoppe et ainsi accroître votre capital de pièces d'or.
- 3 - *si un autre joueur possède une échoppe* et a signé un pacte de non-agression avec vous, vous pourrez commercer avec lui en vendant une partie de votre stock.

Utilisation du chariot:

- **Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur le chariot.**
- **Déplacez le curseur de la souris sur la destination souhaitée.**
- **Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour valider votre déplacement.**

Attention !

La distance de déplacement doit être inférieure ou égale à votre potentiel de points d'action pour être pris en compte.

Utilisation du chariot avec l'entrepôt:

Vous pouvez utiliser le chariot pour vendre le contenu d'un entrepôt à une échoppe ou pour réapprovisionner l'entrepôt d'un autre terrain.

Un chariot peut contenir 99 unités.

Déplacez votre chariot devant la porte de votre entrepôt, entrez en cliquant à l'aide du bouton droit de la souris.

Une fois à l'intérieur vous pouvez:

- Charger le contenu de votre entrepôt dans votre chariot.

-> Déplacez le curseur de la souris sur le produit que vous souhaitez charger dans le chariot et cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris.

Le nombre d'unités dans le chariot augmentera tandis qu'il diminuera dans l'entrepôt.

- Déchargez le contenu du chariot dans l'entrepôt.

-> Déplacez le curseur de la souris sur le produit que vous souhaitez décharger du chariot dans l'entrepôt et cliquer à l'aide du bouton droit de la souris.

Le nombre d'unités dans le chariot diminuera tandis qu'il augmentera dans l'entrepôt.

Lorsque votre chariot est plein, sortez de l'entrepôt.

Cliquez sur le chariot à l'aide du bouton droit de la souris, une fenêtre s'affichera vous précisant le frêt à bord du chariot.

Utilisation du chariot devant l'échoppe

Déplacez votre chariot devant l'échoppe puis cliquez sur l'échoppe, le marchand vous achètera alors le contenu de votre chariot.

Un chariot plein pourra être déplacé vers un autre terrain, ou même chargé sur l'un de vos bateaux (si vous en possédez un).

LE CANON

Si un adversaire vous attaque au canon, vous comprendrez rapidement l'avantage de cette pièce maîtresse. Un tir de canon suffit généralement à détruire entièrement la cible touchée, vous pouvez raser des murs, anéantir une troupe, ...

Conseil:

Si vous repérez un canon s'approchant d'une de vos formations regroupée sur une seule case, déployez rapidement ce groupe unique en plusieurs unités afin que le canon ennemi ne puisse toucher qu'une unité à la fois.

Utilisation du canon:

** pour le déplacement du canon,*

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur votre canon.
- Un menu de commande s'affiche: cliquez sur '**DEPLACEMENT**' pour déplacer l'unité.
- Déplacez le curseur de la souris sur la destination souhaitée.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour valider votre déplacement.

Attention !

La distance de déplacement doit être inférieure ou égale à votre potentiel de points d'action pour être prise en compte.

** pour faire tirer le canon,*

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur votre canon.
- Un menu de commande s'affiche: cliquez sur '**TIR ...**' .
- Déplacez le curseur de la souris sur la destination du tir souhaitée.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour valider votre tir.

Attention !

La distance de tir doit être inférieure ou égale à votre potentiel de points d'action pour être prise en compte.

LE BATEAU

Le bateau vous permettra de:

- Vous déplacer plus rapidement.
- D'attaquer l'adversaire par la côte en ayant pris la précaution d'embarquer des troupes à bord du bateau.
- De canonner l'adversaire grâce au canon embarqué.
- D'explorer les îles inabordables sans bateau.

Utilisation du bateau

* En cliquant à l'aide du bouton droit de la souris sur le bateau, vous afficherez une fenêtre vous indiquant l'état de l'embarcation, ainsi que sa cargaison.

Tout ce qui est embarqué à bord d'un bateau est représenté par un symbole.

Si votre bateau est vide

En cliquant à l'aide du bouton gauche de la souris sur le bateau, vous passez en mode de déplacement.

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur votre bateau.
- Déplacez le curseur de la souris sur la destination souhaitée.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour valider votre déplacement.

Attention !

La distance de déplacement doit être inférieure ou égale à votre potentiel de points d'action pour être prise en compte.

Pour embarquer une unité sur un bateau

- Placez votre bateau sur une plage (case de mer adjacente à une case de terre).
- Déplacez l'unité que vous souhaitez embarquer sur une case de plage adjacente au bateau.
- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur l'unité.

-> **Un menu de commande s'affichera comportant l'option 'EMBARQUER'.**

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour embarquer l'unité à bord du bateau.

** Si une armée, un chariot ou canon sont embarqués à bord :*

En cliquant à l'aide du bouton gauche de la souris sur le bateau, un menu s'affichera vous proposant de DEPLACER, TIRER, DEBARQUER.

- TIRER: effectuer un tir au canon comme habituellement.

- DEBARQUER: après avoir cliqué sur cet ordre, choisissez l'unité à bord du bateau que vous souhaitez débarquer.

LA MONTGOLFIERE

La montgolfière est l'arme suprême dans GENESIA. C'est elle qui demande le minimum de points de mouvement pour un déplacement maximal.

Vous ne pouvez rien embarquer à bord d'une montgolfière.

Par contre, si vous avez aussi inventé la bombe, vous pouvez bombarder l'adversaire.

Si vous n'avez pas inventé la bombe

Pour déplacer une montgolfière:

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur l'ombre de votre montgolfière.

- Déplacez le curseur de la souris sur la destination souhaitée.

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour valider votre déplacement.

Attention !

La distance du déplacement doit être inférieure ou égale à votre potentiel de points d'action pour être prise en compte.

Si vous avez inventé la bombe

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur l'ombre de votre montgolfière,

-> un menu s'affiche vous proposant '**LANCER UNE BOMBE**' ou '**DEPLACER**'.

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur '**LANCER BOMBE**' pour ordonner un bombardement

-> la bombe tombera directement à la verticale et détruira ce qui se trouve sur l'ombre de la montgolfière.

Si vous souhaitez déplacer votre montgolfière, cliquez sur '**DEPLACER**'.

PARTIE VI : LES JOYAUX

Chapitre 1 - COMMENT DECOUVRIR LES JOYAUX

Vous devez retrouver les 7 joyaux. Ce sont vos armées qui pourront découvrir les précieuses pierres sacrées. Le seul moyen de s'approprier les joyaux est de les repérer puis d'amener un militaire sur une case adjacente. Une fois que votre unité se trouve à côté d'un joyau, **cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur votre armée, une fenêtre s'affichera, contenant l'option 'PRENDRE JOYAUX'.**

Lorsque votre unité se trouve dans les environs d'un joyau, un message vous l'apprendra. Il suffit alors de déplacer votre groupe dans un périmètre proche.

Chapitre 2 - LA PROSPECTION

Avant d'avoir la joie de découvrir les joyaux, vous devrez envoyer aux quatre coins de *GENESIA*, des troupes afin d'explorer le plus de territoires possibles.

Recrutez des militaires parmi les colons, puis envoyez les le plus loin possible.

Chapitre 3 - LA TAVERNE

Description de la taverne

La taverne pourra vous aider considérablement dans vos recherches.

En effet de nombreux aventuriers viennent s'y restaurer. Ce sont pour la plupart des nomades qui n'ont aucune région d'attache. Si des joyaux se trouvent à proximité du terrain où se situe votre taverne, ils pourront, contre une certaine somme d'argent, vous apprendre de précieux renseignements.

Procédure:

- Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la taverne.

(il vous faudra en avoir auparavant construit sur votre terrain - Cf. **PARTIE II Chapitre 5 - CONSTRUCTIONS - La taverne.**)

- Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur un aventurier, (ce sont les personnages attablés.

Attention: Ils ne sont pas forcément présents à tout moment)

-> A la question: "*Cela dépend de votre bourse*", cliquez en bas de l'écran sur l'une des bulles indiquant la somme que vous choisirez de payer.

Deux solutions sont alors possibles:

1: Il n'y a pas de bijoux dans les environs. L'aventurier vous l'apprendra mais après avoir été payé.

2 : L'aventurier sait où se trouve les bijoux. Dans ce cas, une carte centrée sur la taverne sera affichée avec la position des bijoux.

En fonction de la somme payée, le renseignement sera plus ou moins juste, voir totalement faux.

Conseil

Vous possédez les terrains A, B et C. Une taverne se trouve sur le terrain A.

Si vous apprenez par des aventuriers dans votre taverne du terrain A qu'il n'y a pas de bijoux dans les environs (à condition que le renseignement soit vrai...), pensez à construire une taverne sur le terrain B ou C puis interrogez les aventuriers des tavernes B ou C.

Chapitre 4 - LA GARDE DE VOS JOYAUX

Le temple est le seul lieu où vous pouvez entreposer les bijoux :

LORSQUE VOUS N'AVEZ PAS DE TEMPLE

Au moment de prendre un bijou, si vous n'avez pas de temple, un message vous apprendra que vous ne pouvez pas prendre la pierre. Laissez éventuellement l'unité armée à côté du bijou afin de le protéger d'une prise ennemie. Construisez alors très rapidement un temple sur l'un de vos terrains afin de placer la pierre en sécurité.

LORSQUE VOUS AVEZ UN SEUL TEMPLE

Vous possédez le terrain A, un temple y a été construit .

Lors de la prise du bijou, une fenêtre s'affichera, vous indiquant que la pierre sera entreposée dans le temple situé sur le terrain A.

LORSQUE VOUS AVEZ PLUSIEURS TEMPLES

Vous possédez les terrains A, B et C, ainsi qu'un temple sur chacun d'eux.

Lors de la prise du bijou, une fenêtre s'affichera, vous demandant où vous souhaitez garder le bijou que vous venez de découvrir; dans le temple du terrain A, B ou C.

Chapitre 5 - LA PRISE DES JOYAUX D'UN AUTRE CAPITAINE

L'autre moyen de s'emparer des bijoux est tout simplement d'aller prendre les bijoux appartenant à l'adversaire.

SI L'AUTRE JOUEUR N'A PAS DE TEMPLE

Repérer les éventuelles troupes pouvant les garder en attendant la construction d'un temple. Envoyez alors un groupe armé assez puissant afin de vous emparer du joyau gardé.

SI L'AUTRE JOUEUR A UN OU PLUSIEURS TEMPLES

Les choses sont plus compliquées car vous devez dans un premier temps repérer les temples pouvant garder les bijoux. Ensuite vous devrez détruire le temple. Mais pour cela vous devez posséder le canon ou la montgolfière.

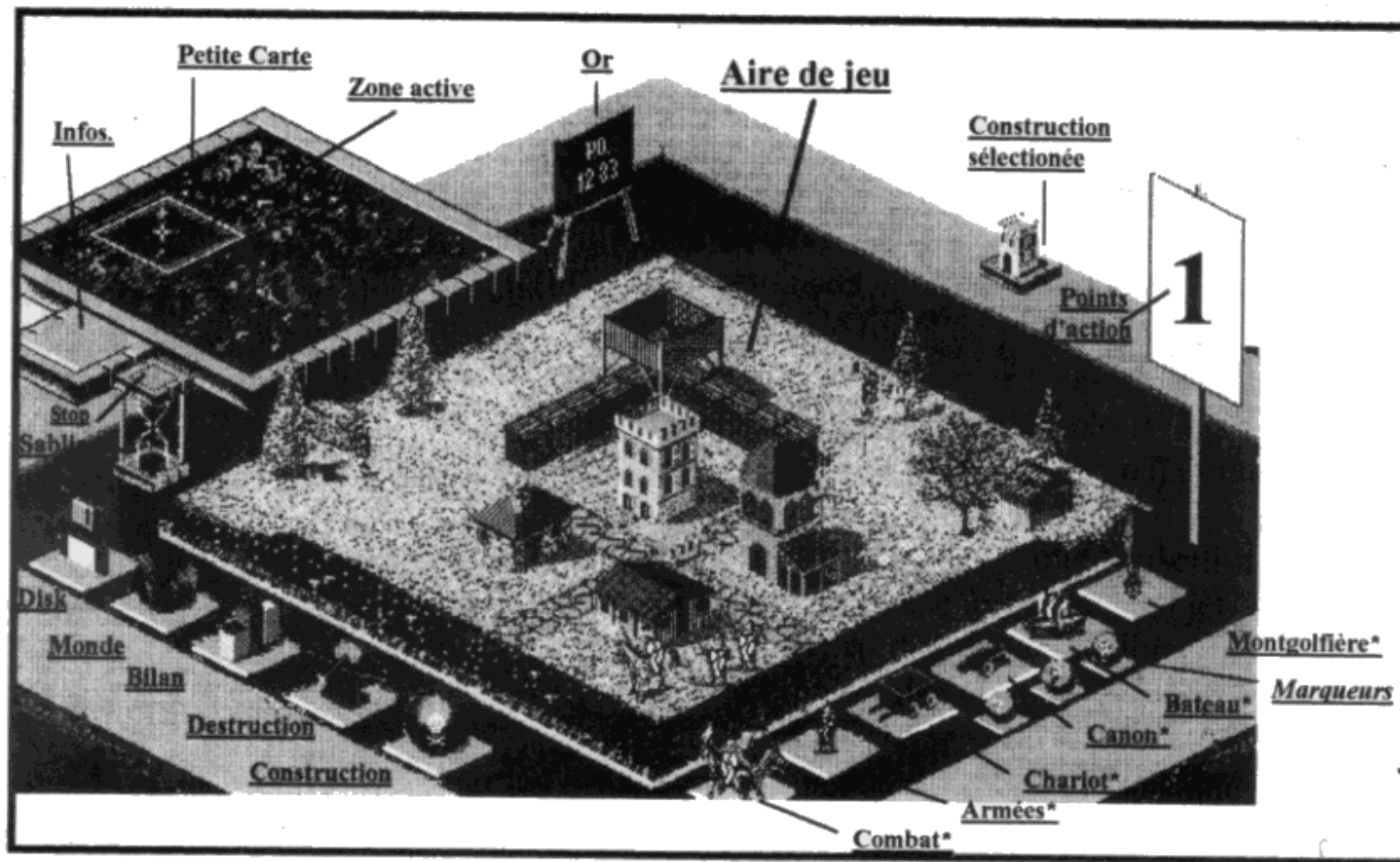
Lorsque vous aurez détruit un temple gardant des bijoux, ceux-ci se trouveront alors sur le terrain à proximité du temple. Il vous sera alors facile de vous en emparer.

L'autre possibilité est de vous emparer des terrains où se trouve les temples, ainsi le temple vous appartiendra tout comme les bijoux s'y trouvant.

PARTIE VII : LES ECRANS

Note: Les écrans présentés ci-après sont présents dans la version P.C.

Chapitre 1 - L'ECRAN PRINCIPAL



DEFINITION DES ICONES

- * Disk: Sauvegarde et chargement des parties.
- * Monde: Charge la vue générale de la carte de jeu .
- * Bilan: Charge les statistiques de vos différents terrains.
- * Destruction: cliquez sur cette icône puis déplacez le curseur de la souris sur la case que vous souhaitez détruire. Cliquez à l'aide du bouton gauche pour valider la destruction.
- * Construction: charge la fenêtre des constructions.

Toutes les icônes dont la définition est suivie d'un astérisque sont des icônes de recherche.

Les icônes de recherche:

- * Combat: Recherche les combats en cours de vos armées. Cliquez à nouveau sur cette icône pour rechercher un autre combat. Selon la version de GENESIA, l'icône de combat peut-être représenté par un poing tenant une épée.
- * Armées: Recherche vos unités militaires. Cliquez à nouveau sur cette icône pour rechercher une autre armée.
- * Chariot: Recherche vos chariots. Cliquez à nouveau sur cette icône pour rechercher un autre chariot.
- * Bateau: Recherche vos bateaux. Cliquez à nouveau sur cette icône pour rechercher un autre bateau.
- * Montgolfière: Recherche vos montgolfières. Cliquez à nouveau sur cette icône pour rechercher une autre montgolfière.
- * **Les marqueurs (uniquement version P.C.):** Cliquez à l'aide du bouton gauche sur l'un des 3 marqueurs. Puis, cliquez sur une zone que vous souhaitez marquer (**Exemple:** un atelier). En cliquant à l'aide du bouton droit de la souris sur le marqueur placé, vous vous rendrez immédiatement à l'emplacement du marqueur.

La petite carte:

- * Infos: active ou désactive l'option information (frontière des terrains, désignation des cases où passe le curseur de la souris).
- * Zone active: correspond au terrain visualisé sur l'aire de jeu.

-
- * Aire de jeu: c'est l'écran principal où tout se déroule.
 - * Construction sélectionnée: indique le type de construction que votre architecte édifiera.
 - * Points d'action: afficheur des points d'action (ou de mouvement) d'une unité.
 - * Le Sablier: affiche le temps passé par tour de jeu (saison).
 - * Stop: Cliquez sur le bouton au-dessus du sablier pour interrompre votre tour de jeu.

Chapitre 2 - L'ECRAN DU MONDE

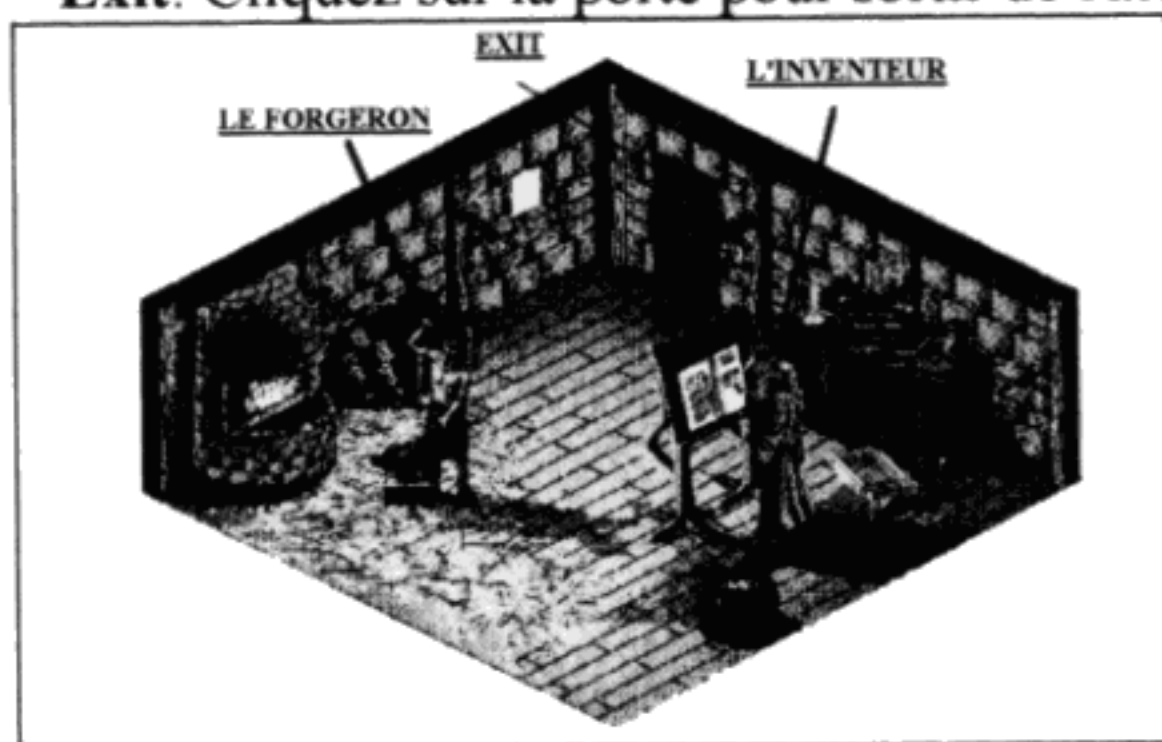
L'écran du monde sert à visualiser la carte entière du jeu. Les drapeaux affichés représentent l'attribution des terrains. Cliquez sur la couleur correspondante à votre capitaine pour zoomer votre terrain.

Exemple:

- joueur 1, cliquez sur le drapeau blanc;
- joueur 2, cliquez sur le drapeau jaune;
- joueur 3, cliquez sur le drapeau bleu.

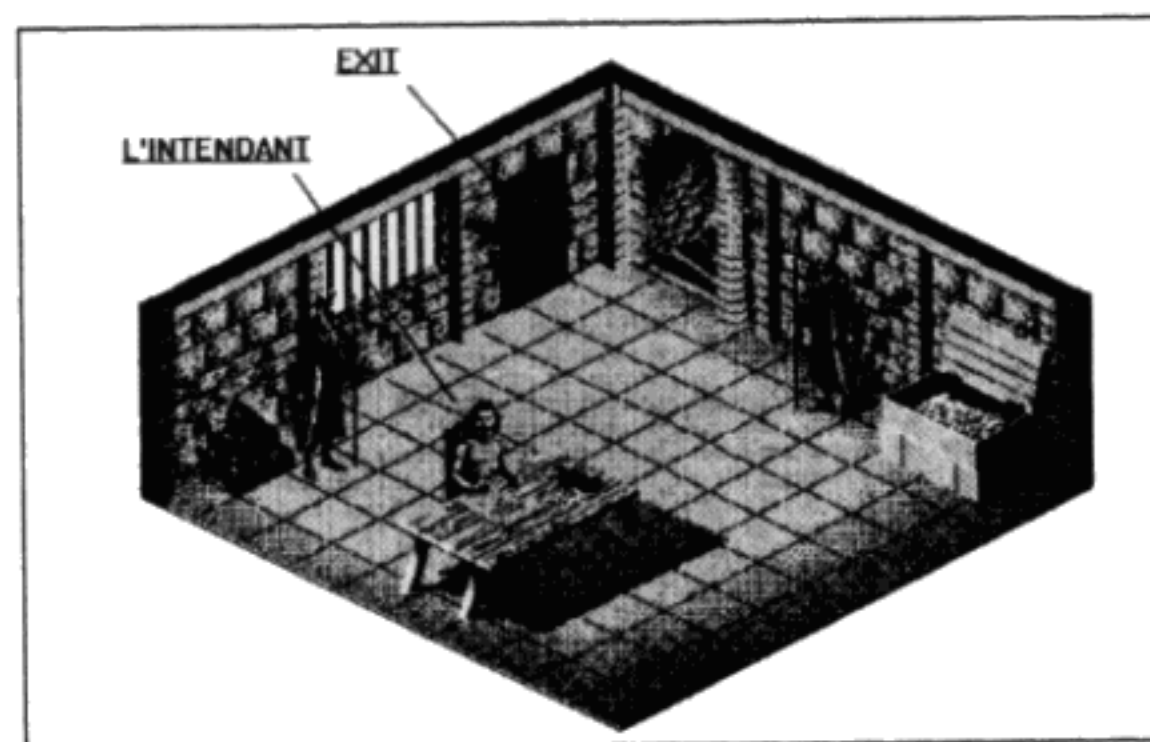
Chapitre 3 - L'ECRAN DE L'ATELIER

- * **L'inventeur:** Cliquez sur l'inventeur pour accéder au tableau des inventions.
- * **Le forgeron:** Cliquez sur le forgeron pour lancer la construction du chariot, du canon, du bateau ou de la montgolfière lorsque ces inventions ont été élaborées.
- * **Exit:** Cliquez sur la porte pour sortir de l'atelier



Chapitre 4 - L'ECRAN DE LA CASERNE

- * **L'intendant:** C'est ce personnage qui se chargera de modifier les impôts, d'enrôler des armées et de proposer une alliance.
- * **Exit:** vous fait quitter l'écran de la caserne.

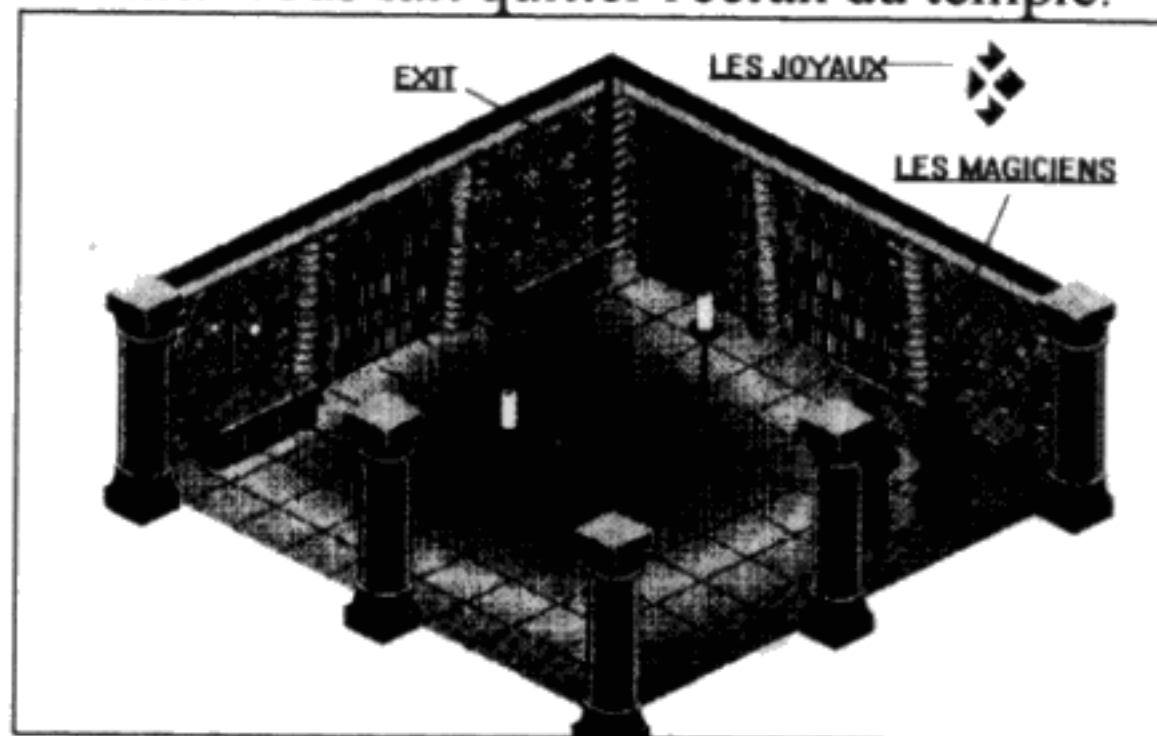


Chapitre 5 - L'ECRAN DU TEMPLE

* **Le magicien:** cliquez sur le magicien pour faire un don et augmenter ainsi le moral de votre peuple ainsi que la fertilité des terres.

* **Les bijoux:** Les bijoux placés dans ce temple s'afficheront ici.

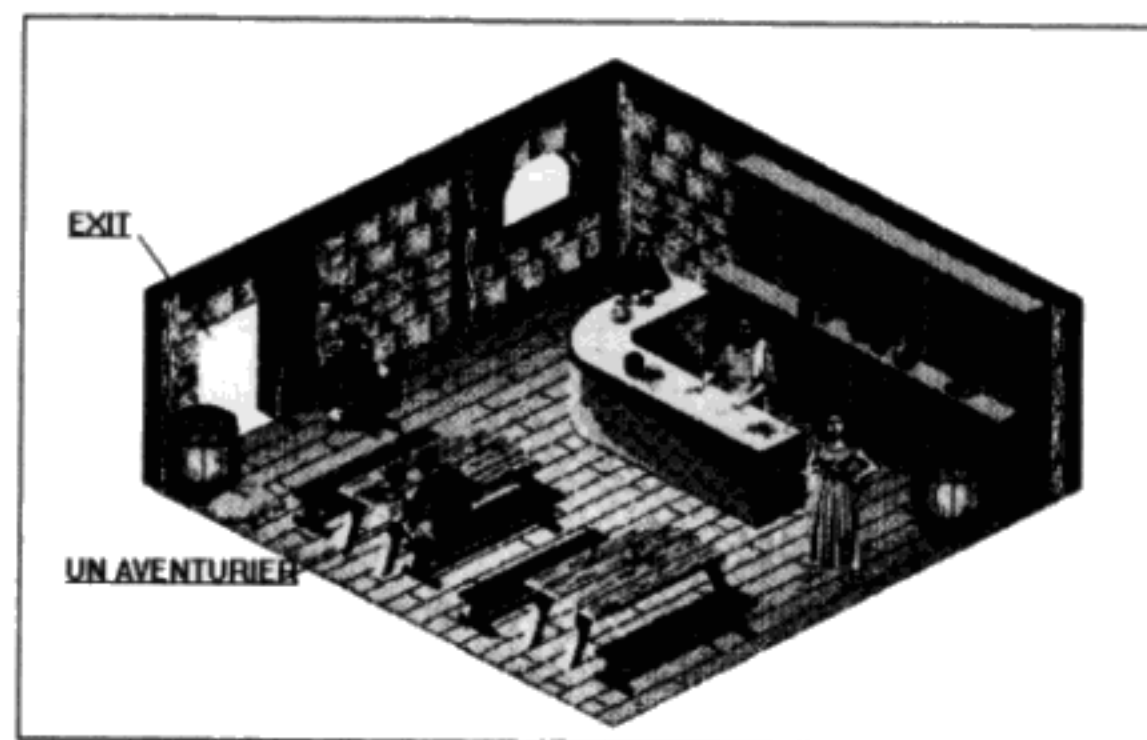
* **Exit:** vous fait quitter l'écran du temple.



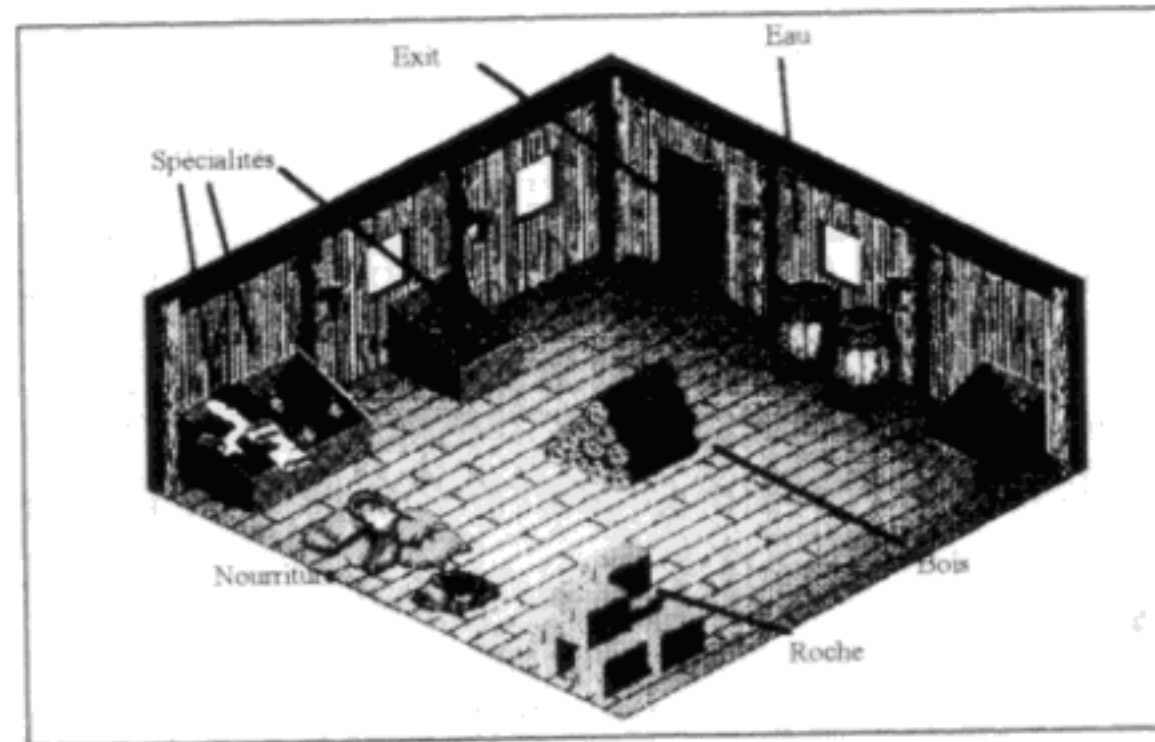
Chapitre 6 - L'ECRAN DE LA TAVERNE

* **Les aventuriers:** lorsque ces personnages sont attablés, vous pouvez les interroger afin d'obtenir des renseignements sur les bijoux.

* **Exit:** quitter l'écran de la taverne



Chapitre 7 - L'ECRAN DE L'ENTREPOT



En déplaçant le curseur de la souris sur les différents produits montrés ci-dessus, vous obtiendrez les quantités présentes dans l'entrepôt.

Cliquez sur EXIT pour quitter l'entrepôt.

PARTIE VIII : SAUVEGARDE - CHARGEMENT

Avant de sauvegarder une partie, vous devez préalablement créer une disquette de sauvegarde spécialement pour GENESIA.

Cette disquette devra être formatée sous le nom de GENESAVE.

Pour réaliser cette opération référez-vous au manuel d'utilisation de votre ordinateur.

Si vous possédez un disque dur vous pourrez sauvegarder directement vos parties sur ce dernier.

Pour accéder à l'écran de sauvegarde, cliquez dans l'écran principal sur l'icône représentant une disquette.

Chapitre 1 - SAUVEGARDE

Cliquez dans l'écran principal sur l'icône représentant une disquette.

Si vous sauvegardez sur une disquette, insérez la disquette formatée sous le nom de **GENESAVE** dans le lecteur de disquette quand le programme la réclamera.

Cliquez sur l'une des 6 zones présentes à l'écran et tapez au clavier le nom de sauvegarde que vous souhaitez attribuer à la partie en cours.

Cliquez sur Exit pour revenir à l'écran principal. (suivez les instructions à l'écran).

Chapitre 2 - CHARGEMENT

Cliquez dans l'écran principal sur l'icône représentant une disquette.

Si vous chargez une partie à partir d'une disquette, insérez la disquette contenant les parties sauvegardées dans le lecteur de disquette quand le programme la réclamera.

Cliquez sur le nom de la partie que vous souhaitez reprendre.

PARTIE IX : LES OPTIONS

L'ECRAN D'OPTION

L'écran d'option apparaît au début du jeu. C'est ici que vous déterminerez le nombre de joueur en cliquant sur chiffre correspondant au nombre de participants (de 1 à 3).
Choisissez aussi 1 terrain de jeu parmi les 5 cartes de monde.

Pour Amiga uniquement:

* Définissez si vous jouez à partir de disquettes ou du disque dur.

Lorsque vous reprenez une partie comportant les mêmes options, chargez GENESIA à partir de la disquette 2 même si GENESIA est installé sur votre disque dur. Si vous souhaitez changer de configuration, chargez GENESIA à partir de la disquette 'CONFIGURATION'.

* Si vous ne possédez qu'un Mega de mémoire avec une ROM 2.0, vous devrez répondre NON à la question "Souhaitez vous jouer avec l'ambiance sonore supplémentaire". Cliquez sur la case NON.

Pour PC uniquement:

Cliquez sur RETOUR AU DOS pour quitter GENESIA et revenir au DOS.

TOUCHES OPTIONS POUR PC:

En appuyant sur la touche CTRL plus une autre touche vous obtiendrez les commandes suivantes:

CTRL + S : active ou désactive les sons.

ESC: retour au DOS

CTRL + C: retour au DOS

PARTIE X : CONSEILS POUR DEBUTER

Les différents conseils que nous allons vous donner ci-dessous correspondent à une des techniques expérimentées qui vous permettra de vous développer au maximum dans le monde de Genesia.

Les différents conseils qui suivent ne sont pas à considérer comme "la solution". Il y a bien des façons d'arriver au but ultime. Mais il y a tout de même des règles à respecter pour faire face à vos adversaires.

Il y a trois choses essentielles qu'il faut développer au tout début d'une partie

- 1) Construire un entrepôt pour pouvoir stocker toutes les matières premières que vous allez exploiter durant la partie.
- 2) Pomper suffisamment d'eau potable de la nappe souterraine pour satisfaire les besoins de la population.
- 3) Engagez au moins un fermier avec un moral de 6/7 et donnez lui un champ.
En général, recrutez un fermier pour quatre habitants afin de ne jamais manquer de nourriture.
- 4) Comme vous possédez très peu de roche et de métal, il faudra impérativement construire une foreuse pour pouvoir faire construire d'autres bâtiments.
Engagez un bûcheron et lorsque il aura terminé la découpe d'un arbre, placez-le en tant que menuisier afin de vous approvisionner en bois.
- 5) Dès que possible, construisez une caserne afin de faire face à tous les dangers.

A partir de ce stade, il va vous falloir effectuer des choix :

Si vous souhaitez vous étendre rapidement, laissez vos architectes construire des habitations. Mais attention car ils dépensent sans compter vos matières premières), ainsi votre population augmentera rapidement. Vous pourrez alors envoyer un grand nombre de troupes combattre l'ennemi. Dans ce cas vous pourrez aussi prendre plus de risques en colonisant un ou deux autres terrains. Dans le court terme c'est très délicat mais c'est le seul moyen de progresser rapidement.

Pour enrôler des habitants comme soldat, il vous faudra une trésorie suffisante car l'enrôlement coûte cher. Sans argent vous ne pourrez donc plus vous défendre efficacement. Cela impliquera une défaite imminente. Si vous commencez une partie à proximité d'un autre joueur; il faudra acquérir une bonne défense dans les plus brefs délais car en un clin d'oeil votre ennemi peut s'emparer de votre terrain! Cela implique la construction de murs de pierre et la mise en place de plusieurs troupes aux endroits stratégiques.

Si vous vous trouvez loin de vos rivaux vous avez le temps d'accroître votre population en commençant immédiatement la construction d'habitations.

Pour les inventions, nous vous conseillons d'inventer rapidement l'arc ou la fronde pour vous protéger des assauts ennemis grâce aux armes de jet.

Lorsque vous privilégiez le développement des inventions, vous devez mobiliser des inventeurs et donc réduire le nombre des hommes prêts à partir au combat.

Si vous décidez de vous lancer dans une politique favorisant l'évolution par les inventions, prenez garde à ne pas succomber à la puissance quantitative des attaques ennemies. Par contre en inventant des épées plus puissantes, le canon ou des armures, vos armées seront ultra performantes.

Inventez rapidement des vaccins pour éviter de voir vos hommes incapables de travailler ou de défendre votre terrain.

Enfin n'oubliez pas de construire rapidement un temple, seul lieu pouvant garder les bijoux trouvés.

Les conseils ne manquent pas mais nous allons arrêter ici afin de vous laisser le plaisir de découvrir GENESIA et d'y appliquer votre propre tactique.

Nous espérons que vous passerez de longues heures de divertissement en compagnie de GENESIA et nous vous remercions de la confiance que vous avez témoignée à MICROIDS.

EN CAS DE PROBLEMES:

Malgré nos tests de qualité, il se peut qu'une des disquettes soit défectueuse - cela se traduit généralement par des écrans illisibles, un retour prématuré au système ou un blocage du jeu - renvoyez-la nous à l'adresse ci-dessous avec une photocopie de la preuve d'achat, nous procéderons à l'échange sous quinzaine.

S.A.V. MICROIDS

58, chemin de la Justice

92297 CHATENAY-MALABRY CEDEX

FRANCE

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS COMPLEMENTAIRES:

Si vous rencontrez d'autres problèmes, nous sommes à votre disposition du:
LUNDI au MERCREDI entre 9h00 et 12h30 au S.A.V. MICROIDS tel. (16.1) 46.32.25.35

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous même ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

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

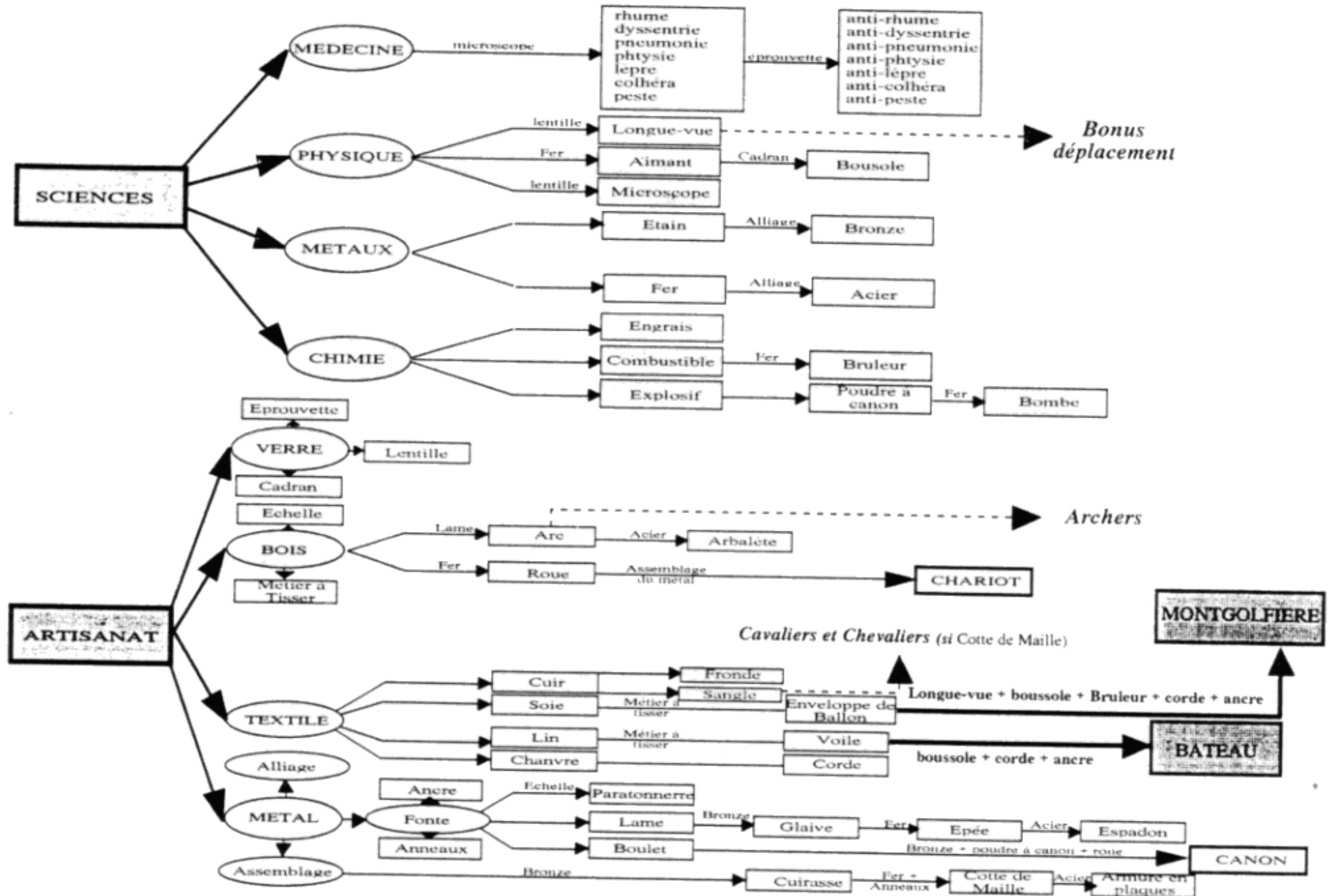
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience , trouble de l'orientation mouvement involontaire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

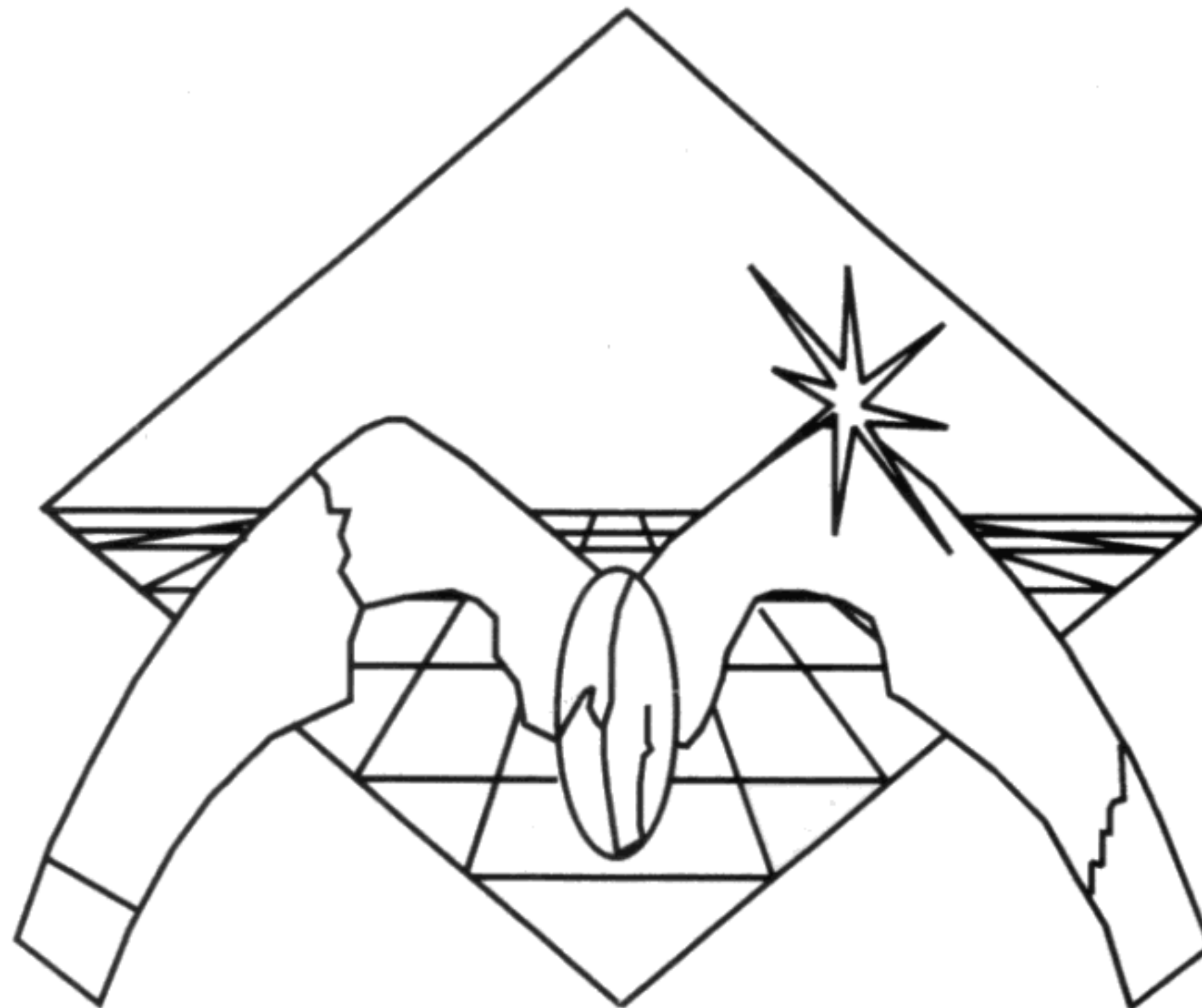
PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO.

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence des écrans de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

TABLEAU DES INVENTIONS





MICROÏDS

58, Chemin de la Justice

92297 CHATENAY-MALABRY Cedex

TEL (33-1) 46.32.24.35 FAX (33-1) 46.32.25.64