

## Civilisation II - 1/2

**Attention ! Ce jeu est une vraie drogue qui pourrait vous faire perdre toute vie sociale. Voici le test...**

Attention ! Attention ! Ce jeu est une vraie drogue ! En effet, jouer à Civilization ii fait disparaître toute vie sociale. Après cet avertissement indispensable (bien que le jeu soit pour tout public), vous pouvez commencer à être dépendant.

Le but ? Vous êtes le dirigeant d'une civilisation parmi les trentaines proposées (aztèques, grecs, américains, français,... ) qui doit mener sa nation au premier rang mondial. Jusque là, rien de bien innovant : dans n'importe quel jeu de stratégie, on trouve cela. Vous démarrez en -4000 et finissez en +2020, bien que vous puissiez continuer après.

C'est un jeu de stratégie en tour par tour. Malgré son aspect graphique assez repoussant et le son très répétitif, il n'en reste pas moins passionnant. Au début, vous ne possédez qu'une unité de colons. Ceux-ci doivent fonder une ville. Une fois celle-ci construite, vous devez orienter les recherches de votre civilisation vers l'un des nombreux domaines (économique, militaire, social,... ). Puis, vous pouvez soit améliorer votre ville grâce à un temple, un système d'égout, un supermarché ou autre ; soit vous pouvez construire des unités militaires afin d'écraser vos ennemis.

Pour gagner, vous avez plusieurs possibilités. La plus simple consiste à écraser toutes les autres civilisations (pardon !... Civilisations) grâce à un arsenal extrêmement varié : Croiseur Egide, phalange, marines, missile nucléaire, fanatiques,... Cependant, vous devez trouver des alliés, car il est bien difficile de soumettre jusqu'à sept civilisations lorsqu'elles sont toutes contre vous. Autre moyen, atteindre Mars (ou Alpha du Centaure, cela dépend des versions) afin de le coloniser (décidément !... coloniser). Pour cela, vous devez être très développer scientifiquement. Vous devez avoir découvert les fusées, l'électronique... Puis, la course spatiale commence (seul le premier arrivé gagne). Vous devez pour cela construire des habitations, des panneaux solaires,... sur votre vaisseau. Dernière solution, la moins passionnante, attendre tranquillement la fin de la période de 6020 ans du jeu.

Pour arriver à cela, vous devrez adopter des gouvernements différents. Tout d'abord, évitez le despotisme et l'anarchie. Vous avez le choix entre l'intégrisme (beaucoup de revenus financiers, plus de citoyens heureux, peu de progrès scientifiques) afin de dominer l'ennemi, la démocratie, le communisme, la monarchie, la république... Chacun a ses avantages et ses inconvénients. N'ayez pas peur, le didacticiel qui nous accompagne est très bien réalisé et la prise en main est des plus simple, pour peu que vous vouliez apprendre.

Pour avoir ces types de gouvernements, vous devez les découvrir grâce à un système de connaissances scientifiques original. En effet, par exemple, si vous voulez aller dans l'espace, il vous faudra découvrir l'étude des fusées. Pour cette connaissance, vous devez apprendre les bases (mathématiques, électronique... ). Le choix de la connaissance souhaitée est déterminant pour la réussite du jeu. Ainsi, si vous voulez détruire toute civilisation, vous aurez plutôt intérêt à découvrir un arsenal militaire bien plus puissant que vos adversaires. Mais, vous pouvez aussi échanger vos connaissances avec les autres civilisations.

Pour cela, vous devez établir une ambassade chez celles-ci. Alors, vous aurez plusieurs choix : faire la paix, déclarez la guerre, échanger des connaissances, exiger une offrande, mettre en commun les connaissances géographiques... Il est cependant préférable de ne pas signer un traité de paix pour le rompre le tour suivant. En effet, votre réputation baisserait et le Sénat vous contredira souvent. De plus, les autres civilisations ne vous feront plus confiance.

Vous pouvez aussi améliorer vos villes. Ainsi, pour que vos citoyens soient contents, vous pouvez leur construire un temple, un amphithéâtre ou encore une cathédrale. Pour améliorer les productions alimentaires, vous pouvez construire un port ou un grenier. Il y a de nombreuses améliorations selon vos connaissances.

## Civilisation II - 2/2

Ainsi, vous pouvez construire une bibliothèque, une caserne, une université ou des Merveilles. Ces Merveilles sont des projets gigantesques pour lesquels vous aurez besoin de nombreux boucliers (symbole de production). Celles-ci vous donneront de nombreux avantages (établir une ambassade dans chaque ville pour Ambassade de Marco Polo, une cathédrale dans chaque ville grâce à celle de J-S. Bach,... ).

Je laisse volontairement quelques aspects du jeu pour ne pas tout vous dévoiler. Mais, sachez que ce ne sont que des avantages. Ainsi, malgré les graphismes horribles et le tour par tour, ce jeu est formidable. Je vous le conseille vivement.