

TABLE DES MATIÈRES



NOVISTRANA : UN PAYS EN MAL DE CHANGEMENT 4

INSTALLATION 5

- Installation de Republic: The Revolution 5
- Désinstallation 5
- DirectX 6

DÉMARRAGE 7

- Démarrage 8
- Menu Principal 8
- Jouer à Republic: The Revolution 11
- Vues de Novistrana 11
- Actions 12
- VUE SATELLITE 12
- Vue Satellite et actions propres 15
- Vue Satellite et actions adverses 15
- Mini-Carte 15
- VUE TOITS 17
- Mini-Menu 18
- Ecran de faction 19
- Ecran Journal 21
- VUE ACTION 22
- Actions : coûts et ressources 22
- Triangle de Poids Idéologique 23
- Centres de pouvoir 24
- Lancer des actions 25
- Sélection du personnage cible 26
- Sélection de quartiers et lieux cibles 27
- Influence sur le résultat des actions : système de conversation 29
- Idéologie 32
- Présentation Idéologique 32
- Comparaisons Idéologiques 33

PERSONNAGES ET APTITUDES 35

- Attributs des personnages 36
- Professions et promotions 37
- Ecran de Promotion 37
- Actions des personnages 38
- Personnages principaux 45
- Astuces 47

ANNEXE 1 49

- Options audio, d'affichage et de jeu 52
- Crédits



NOVISTRANA

3

NOVISTRANA



NOVISTRANA



NOVISTRANA : UN PAYS EN MAL DE CHANGEMENT

L'histoire commence quelques années plus tôt lorsque, encore jeune homme, vous assistez à la violente arrestation de vos parents à leur domicile par la police secrète. Incarcérés dans les oubliettes du ministère de l'Intérieur, vous ne les avez jamais revus et n'en avez plus entendu parler. Et, bien que cette arrestation ne sorte en rien de l'ordinaire sous le régime totalitaire de Novistrana, elle n'en a pas moins laissé sa marque indélébile dans votre âme tourmentée. Vous brûlez toujours d'une colère froide, ayant fait le serment de ne connaître le repos avant d'avoir assouvi votre vengeance en punissant le principal responsable, qui était à l'époque chef de la police secrète et n'est autre que Vasily Karasov.

Cela fait bien longtemps que vous suivez de près la carrière de Karasov, en attendant l'occasion de passer à l'offensive. Le pays a connu de grands bouleversements, ces dernières années... La chute du Communisme et la fin de l'Union Soviétique ont surpris beaucoup de monde, et l'ascension fulgurante de Karasov au poste très convoité de président a été un terrible choc.

Peu après avoir accédé aux plus hautes fonctions, Karasov déclara une semaine fériée pour célébrer sa victoire, avant d'annoncer aux Novistraniens que ce serait un honneur pour lui qu'ils le déclarent président à vie. La tyrannie de Karasov devint alors de plus en plus évidente, celui-ci entreprenant des travaux pharaoniques dans son palais, et s'assurant de détourner des milliards de roubles novistraniens des réserves du pays vers des comptes à l'étranger.

Les conséquences pour la population du pays sont évidemment terribles, et celle-ci plonge chaque jour plus profondément dans une misère noire. Le mécontentement grandit, en même temps que le gouffre qui sépare les pauvres des riches, et la plupart des Novistraniens sont accablés. Les criminels ont le champ libre et s'en donnent à coeur joie, d'autant plus facilement que les policiers chargés du maintien de l'ordre, totalement corrompus, sont autant impliqués dans le crime organisé que les gangsters eux-

mêmes. A travers tous le pays, les dirigeants syndicaux, quant à eux, trahissent leurs affiliés et se servent des syndicats pour blanchir l'argent de la drogue et du marché noir.

A Eraliev, petite ville située au sud du pays, un soulèvement ethnique a entraîné de lourdes mesures de représailles, lesquelles ont à leur tour provoqué la désobéissance civile et d'importantes émeutes. Des descentes de police à l'aube ont vu l'arrestation de douzaines de chefs dissidents et de subversifs présumés. Parmi eux se trouvent plusieurs figures très respectées de la politique et du journalisme. Aucune information n'a filtré sur leur sort depuis plusieurs semaines, et des poches d'agitation commencent à réapparaître.

Le pays est pris dans un tourbillon alors que Karasov est tranquillement assis sur son trône à Berezina, la capitale, protégé par ses fidèles gardes. Il ne semble pas s'inquiéter particulièrement, tant que son style de vie n'en est pas affecté et qu'il peut préserver l'apparence de l'ordre et du contrôle sur le pays, vis-à-vis du monde extérieur. Ce n'est pas pour autant un imbécile et il a montré des dispositions d'esprit certaines pour la manipulation politique et l'intrigue, un talent sans doute aiguisé par ses nombreuses années de services pour le KGB.

Mais des rumeurs circulent, affirmant que Karasov a perdu la raison et qu'il gouverne désormais comme un empereur dégénéré de l'ancienne Rome. En outre, la plupart des critiques le concernant semblent émaner de certains de ses plus proches conseillers. Cependant, Karasov n'est pas homme à se laisser trahir facilement, du fait de ses puissantes relations d'affaires et de son influence sur la terrible police secrète, dont les pouvoirs semblent ne connaître aucune limite légale ou éthique. Quiconque s'attaque à Karasov est soit très courageux, soit très imprudent, et il n'existe aucune chance qu'une telle personne sorte des propres rangs du tyran. Mais si c'est là votre vocation, préparez-vous au meilleur... et au pire.

Car la révolution commence aujourd'hui...





INSTALLATION

INSTALLATION DE REPUBLIC: THE REVOLUTION

1. Lancez Windows.
2. Quittez toutes applications en cours et fermez toutes les fenêtres de votre bureau, y compris les anti-virus.
3. Insérez le disque 1 de Republic: The Revolution dans votre lecteur de CD/DVD-Rom. Le menu d'installation apparaît alors.
4. Si la fonction d'exécution automatique est désactivée, le menu n'apparaît pas. En ce cas, double-cliquez sur l'icône Poste de Travail de votre bureau, puis sur l'icône CD-ROM dans la fenêtre qui s'ouvre. Double-cliquez enfin sur "autorun.exe" pour afficher le menu d'installation.
5. Dans ce menu, cliquez sur Installer Republic. Si l'option est grisée, cela signifie que DirectX n'est pas installé sur votre ordinateur. Installez-le (voir le paragraphe concernant DirectX avant de poursuivre).
6. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour terminer l'installation.

DÉSINSTALLATION

Pour désinstaller Republic: The Revolution, suivez les instructions suivantes :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer dans la barre des tâches.
2. Sélectionnez Programmes dans le menu déroulant.
3. Choisissez ensuite Eidos Interactive – Elixir Studios – Republic.
4. Cliquez enfin sur Désinstaller Republic et suivez les instructions à l'écran.



DIRECTX

DirectX est un programme de Windows qui accède aux composants de votre PC pour leur permettre de fonctionner avec les jeux les plus récents.

DirectX est mis à jour en fonction des dernières technologies afin d'améliorer les performances de

vos matériel. Vous devez néanmoins vous assurer que vos pilotes et votre version de DirectX sont à jour. Avant d'installer DirectX, consultez votre fournisseur de matériel pour vérifier que vous disposez des pilotes les plus récents.

INSTALLATION DE DIRECTX

DirectX est inclus sur le CD. Pour l'installer, suivez simplement les instructions suivantes :

1. Lancez Windows
 2. Quittez toutes applications en cours et fermez toutes les fenêtres de votre bureau, y compris les anti-virus.
 3. Insérez le disque 1 de Republic: The Revolution dans votre lecteur de CD/DVD-Rom. Le menu d'installation apparaît, sauf si la fonction d'exécution automatique est désactivée. En ce cas, double-cliquez sur l'icône Poste de Travail de votre bureau, puis sur l'icône CD-ROM dans la fenêtre qui s'ouvre. Double-cliquez enfin sur "autorun.exe" pour ouvrir le menu d'installation.
 4. Cliquez sur Installer DirectX.
 5. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour terminer l'installation.
-





DÉMARRAGE

7

NOVIŠTRANA DÉMARRAGE



DÉMARRAGE



LANCEMENT

Vous pouvez lancer Republic: The Revolution de trois manières différentes :

1. Assurez-vous que le CD du jeu, Republic: The Revolution Disque 1, est dans votre lecteur de CD/DVD-Rom et double-cliquez sur l'icône de raccourci de votre bureau.
2. Assurez-vous que le CD du jeu, Republic: The Revolution Disque 1, est dans votre lecteur de CD/DVD-Rom et cliquez sur Démarrer dans

vos programmes, puis sur Programmes – Eidos Interactive – Elixir Studios – Republic – Lancer Republic.

3. Insérez le CD dans votre lecteur de CD/DVD-Rom, puis attendez que le menu s'affiche pour cliquer sur JOUER A REPUBLIC.

MENU PRINCIPAL

Après les écrans d'introduction et les crédits (que vous pouvez passer en appuyant sur ECHAP ou ESPACE), vous accédez au menu principal :

NOUVELLE PARTIE

Personnalisez votre avatar et votre faction. Commencez par choisir l'apparence de votre avatar (voir le chapitre Création de personnage et de faction préalable à toute nouvelle partie).

REPRENDRE

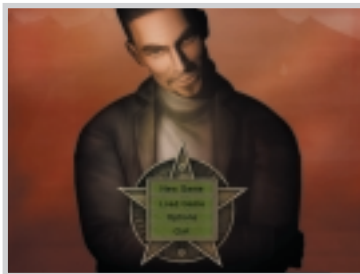
Reprenez la révolution au moment où vous l'avez sauvegardée.

OPTIONS

Configurez les options de jeu, les audio et les graphismes en fonction de votre matériel et de vos préférences (Voir Annexe 1 : Options audio, vidéo et jeu, à la page 49).

QUITTER

Quittez le jeu et revenez au bureau de Windows.



CRÉATION D'AVATAR ET DE FACTION :

Republic: The Revolution se démarque de nombreux jeux en vous posant une série de questions à choix multiples pour générer votre avatar et votre faction, au lieu de vous demander de définir simplement quelques valeurs. Les réponses que vous sélectionnez permettent de déterminer scientifiquement la couleur politique de votre avatar et de votre faction.

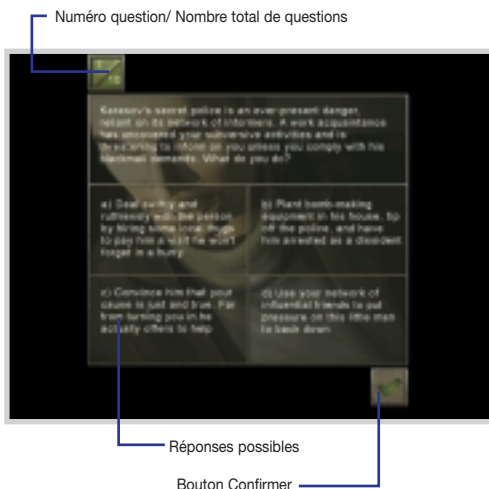
Vous pouvez décider de répondre honnêtement, auquel cas votre avatar et votre faction seront

une représentation fidèle de votre personnalité et de vos opinions idéologiques dans l'univers de Republic: The Revolution.

Ou bien, vous pouvez opter pour des réponses différentes de celles que vous feriez dans la vraie vie...

INTERFACE DES QUESTIONS :

Chaque question se présente de la manière suivante :



Cliquez sur la réponse de votre choix, puis sur le bouton Confirmer situé dans le coin inférieur droit de l'écran.

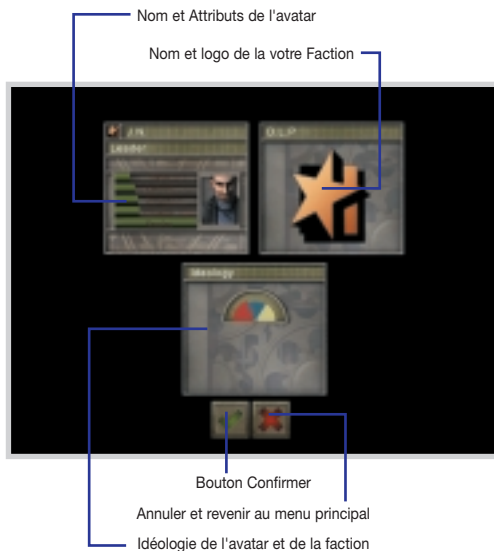
Attention, une fois que vous avez répondu, vous ne pouvez plus revenir en arrière !

La dernière question vous propose de choisir un logo pour symboliser votre faction à Novistrana. Il s'agit d'un choix qui influence également votre couleur idéologique.

Une fois que vous avez répondu aux dix questions, le résultat de votre création apparaît. Vous pouvez ainsi vérifier les attributs de votre avatar, son nom, celui de la faction ainsi que son logo et l'idéologie dérivée de vos réponses.

Voir page 32 pour de plus amples détails sur l'idéologie.





ATTRIBUTS DE VOTRE PERSONNAGE :

- **Puissance :**
Importance, fortune et prestige.
- **Charisme :**
Charme naturel et force de persuasion.
- **Présence :**
Prouesses physiques et qualités de chef.
- **Contrôle :**
Habilité intellectuelle à planifier, manipuler et élaborer une stratégie.
- **Loyauté :**
Engagement personnel dans son style de vie actuel, qu'il travaille pour une faction ou qu'il soit neutre. Votre avatar commence avec une loyauté de 100% ; sa foi est donc inébranlable, du moins pour l'instant.

Republic: The Revolution est un jeu où vous ne cessez de lancer des actions, en composant avec les attributs de vos personnages (une fois recrutés) pour qu'ils exécutent correctement vos ordres.

Chaque statistique affecte la probabilité qu'une action réussisse ou échoue, et vous comprendrez vite quel type d'action nécessite quel type d'attribut(s). Les attributs sont sélectionnés dans l'interface de jeu à chaque fois qu'une action est lancée afin de vous aider à décider si votre personnage dispose des capacités pour la mener à bien.

Une fois leurs aptitudes identifiées, assurez-vous d'améliorer les personnages en fonction des actions que vous voulez leur faire exécuter. Les statistiques ne peuvent être améliorées qu'à l'écran de Promotion. De plus amples informations à la page 37.

Lorsque vous avez déterminé votre avatar et votre faction, cliquez sur OK pour continuer.





JOUER À REPUBLIC: THE REVOLUTION

Un petit tour d'horizon des principales touches à utiliser pour jouer à Republic: The Revolution.

COMMANDES ÉLÉMENTAIRES :

- **TOUCHES FLÉCHÉES :**
Utilisez les touches fléchées Haut/Bas/Droite/Gauche pour vous déplacer dans la ville en vue Toits ou Satellite.
- **ROTATION DE LA VUE :**
Placez le curseur de la souris dans la zone centrale de la vue Toits. Cliquez avec le bouton droit, maintenez-le enfoncé et déplacez votre souris pour faire pivoter la vue. La vue Satellite ne peut pas pivoter.

- **DÉFILEMENT DE LA VUE :**
Déplacez la caméra en vue Toits ou Satellite en plaçant votre curseur en bordure d'écran, et en cliquant sur le bouton droit. Le pointeur de la souris se transforme en flèche quadri-directionnelle lorsque vous pouvez utiliser cette fonction.
- **MOLETTE DE LA SOURIS :**
Utilisez la molette de la souris (si vous en avez une) pour alterner entre les vues Toits et Satellite.

OPTIONS DE JEU :

Appuyez sur ECHAP à tout moment de la partie pour mettre le jeu en pause et ouvrir le menu des options de jeu.

Les options proposées sont les suivantes :

- **SAUVEGARDER**
Sauvegarder la partie en cours.
- **CHARGER**
Charger une partie préalablement sauvegardée.

- **RETOUR À LA PARTIE**
Reprendre la partie.
- **OPTIONS**
Ouvrir le menu Options. Voir page 50.
- **QUITTER REPUBLIC**
Cliquer sur ce bouton et suivez les instructions à l'écran pour mettre fin à la partie en cours et retourner au menu principal.

VUES DE NOVISTRANA

Novistrana et vos positions peuvent vous être présentés sous plusieurs angles :

- Vue SATELLITE
- Vue TOITS

- Vue ACTION
- Ecran de faction

Ce sujet est abordé plus en détail dans les pages suivantes.



ACTIONS



En tant que leader charismatique d'une faction à ses débuts, vous devez exécuter des ACTIONS pour changer le pays. C'est votre seul moyen d'influer sur votre propre avenir et sur celui du monde qui vous entoure.

Chaque personnage peut effectuer jusqu'à 2 actions par jour (une par créneau horaire de travail), et 3 dans le cas de l'avatar qui, ayant juré de ne plus connaître le repos, fait donc les 3/8. Veillez à ce que tous vos personnages oeuvrent toujours dans un but commun.

Objectifs initiaux :

1. Accroître Votre Connaissance :

Vous ne pouvez agir sur les choses que dans la mesure où vous en avez connaissance. Découvrez qui se trouve où et ce que vos adversaires fomentent grâce à des actions telles que la Reconnaissance et l'Enquête. Le soutien dans un quartier permet aussi d'en améliorer la connaissance.

2. Recruter un Autre Personnage :

Vous aurez du mal à faire la révolution tout seul, alors trouvez des partisans pour vous aider. Votre première recrue est essentielle : assurez-vous qu'elle est apte aux actions prioritaires au début de votre ascension politique, à savoir la collecte d'Information et le développement du soutien.

3. Obtenir du Soutien :

Chaque action que vous lancez a un coût en ressources. Le Soutien dont vous disposez dans un quartier vous permet d'obtenir des ressources qui sont fonction de l'idéologie du quartier. Les prolétaires (habitants de Novistrana dont les opinions politiques vous sont vitales pour réussir...) doivent être neutres pour que vous puissiez gagner leur soutien. Il est vain d'essayer de rassembler du soutien dans un quartier dont les habitants ne sont pas neutres.

4. Attaquer le soutien adverse :

Attaquez les places fortes de soutien adverse pour réduire la quantité des ressources récoltées chaque semaine par les factions qui les contrôlent. Des actions d'Attaque de soutien permettent de rendre Neutres les

prolétaires qui y vivent, lesquels peuvent ensuite être ralliés à vous grâce à des actions de Réunion de soutien.

5. Affaiblir un adversaire :

Les factions ennemies sont puissantes, et vous avez tout intérêt à pousser leurs membres à les quitter en affaiblissant leur Loyauté. Cela affecte aussi un ou plusieurs de leurs attributs, les rendant moins efficaces dans l'exercice de leurs fonctions.

6. Renforcer un partisan :

Prévenez toute défection de l'un de vos partisans en renforçant sa Loyauté (les autres attributs sont également améliorés momentanément, ce qui rend le partisan globalement plus efficace). Vos partisans vous font part de leurs doutes quand ils traversent une crise idéologique ; ignorez leurs mises en garde à vos risques et périls.

7. Désinformer :

Empêchez vos adversaires de trop en découvrir à votre sujet en enterrant la vérité sous une avalanche de fausses informations. Très utile si vous voulez détourner l'attention pour protéger l'un de vos personnages, ou si vous lancez des actions impliquant de la malveillance.

Note: pour plus détails sur la Malveillance, voir page 42.

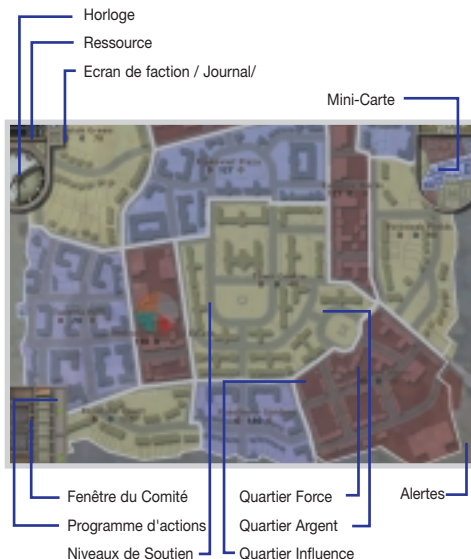
VUE SATELLITE :

La Vue Satellite vous donne un bon aperçu de la façon dont votre campagne révolutionnaire se développe dans une ville, en affichant vos indicateurs d'actions et ceux des autres factions. Vous pouvez vérifier de quelle quantité d'Information et de Soutien vous disposez dans chaque quartier.

Cette vue permet aussi un déplacement rapide et flexible dans toute la ville. Double-cliquez sur une position pour y accéder immédiatement en vue Toits.

Descriptions en détail :





MINI-CARTE

Voir page 15.

NIVEAUX DE SOUTIEN :

Ce camembert représente les pourcentages de soutien des différentes factions actives dans le quartier. Chaque faction a un logo et une couleur la rendant facilement identifiable. Vos niveaux de soutien apparaissent à côté de votre propre logo, sélectionné en début de partie dans le test de personnalité.

i NOTE : la partie grisée du camembert représente le soutien neutre (N). Ces prolétaires sont prêts à être endoctrinés par une action de Réunion de soutien en faveur de votre faction.

FENÊTRE DU COMITÉ :

Le portrait supérieur représente votre avatar. A mesure que vous progressez, les portraits des partisans recrutés par votre faction s'affichent sous le vôtre. Vous pouvez engager un maximum de 5 autres personnages.

i NOTE : les portraits des recrues sont toujours groupés en fonction de l'Idéologie, afin de mettre en valeur les actions pour lesquelles vous recevez un bonus (voir le paragraphe Ecran de faction, page 19).

PROGRAMME D'ACTIONS :

Le programme des actions en cours d'exécution, ou prévues dans le futur, pour vous-même ou les membres de votre faction. Vous pouvez agrandir le programme d'actions en cliquant sur la flèche DROITE de la barre verticale. Une fois la fenêtre agrandie, vous pouvez la réduire en cliquant sur la flèche GAUCHE de cette même barre.

i NOTE : la molette de la souris permet de faire défiler dans le temps le programme d'actions.



ALERTES :

Une alerte peut signaler différents évènements : une avancée dans la partie, le recrutement ou la perte de partisans, un avertissement, un article de journal, etc.

Passez votre souris sur les alertes pour en apprendre plus.

Cliquez droit sur certaines alertes pour les supprimer.

Certaines contiennent aussi une pièce jointe, tel qu'un mémo ou un article de journal. Lorsque vous cliquez dessus, l'information qu'elles contiennent est stockée dans le Journal de l'écran de faction (page 21).

ECRAN DE FACTION :

Cliquez sur ce bouton pour afficher l'écran de faction Voir la section correspondante page 19.

ALTERNER VUE SATELLITE/TOITS:

Cliquez sur ce bouton pour alterner entre les vues Toits et Satellite.

i NOTE : lorsque le curseur de la souris se trouve sur la carte, vous pouvez aussi utiliser la molette de votre souris pour passer d'une vue à l'autre.

**AGENDA :**

Cliquez sur ce bouton pour consulter les informations suivantes :

Objectifs :

Liste de tous les objectifs achevés et actuels.

Mémos :

Archive de tous les mémos reçus.

Journaux :

Archive de tous les articles publiés.

i NOTE : consultez régulièrement vos objectifs pour vous assurer que vous concentrez bien vos efforts dans la bonne direction.

Ressources :

Le nombre de ressources actuellement à votre disposition. Lorsque le chiffre tombe à zéro, vous ne pouvez plus effectuer le type d'actions nécessitant cette ressource particulière.

Type de ressources disponibles :



Vous commencez la partie avec 300 unités de chacune des 3 ressources. Voir la section Actions pour plus de détails.

— Ecran de faction

— Agenda

— Alternner Vue Satellite/Toits

— Ressources



HORLOGE :

Elle vous indique l'heure actuelle à Novistrana. Chaque jour dure 12 minutes en temps réel, et est divisé en trois créneaux horaires, chaque segment (matin, après-midi, nuit) durant 4 minutes. Si vous désirez augmenter la vitesse du jeu, vous pouvez cliquer sur le bouton + au-dessus de l'horloge. La vitesse maximale est + 6. Cliquez sur le bouton - pour ramener le jeu à la vitesse normale.

1 NOTE : veillez à ce que chacun de vos partisans soit affecté à une action productive au cours de chaque créneau horaire de travail, si possible.

VUE SATELLITE ET ACTIONS PROPRES :

Vos actions apparaissent sous la forme de grands icônes en vue Satellite si vous avez activé le bouton Afficher/Masquer les actions (voir le paragraphe Mini-Carte, page 13). Leur position indique sommairement où elles se déroulent dans le monde du jeu, ce qui vous permet d'avoir un point de vue général rapide sur votre stratégie actuelle.

Pour vous rendre directement sur le lieu d'une action, double-cliquez sur l'icône, ou cliquez et sélectionnez l'icône Appareil photo dans le mini-menu.

ACTIONS RÉUSSIES :

Une fois une action terminée, en cas de succès, son icône devient verte.

Placez le curseur sur l'icône pour obtenir des informations supplémentaires sur l'action, comme la quantité de soutien rassemblée par une action de Réunion de soutien.

ACTIONS AYANT ÉCHOUÉ :

Une action qui a connu l'échec se teinte en rouge. Placez le curseur sur l'icône pour obtenir les informations supplémentaires éventuellement disponibles.

VUE SATELLITE ET ACTIONS ADVERSES :

Les factions adverses apparaissent sous la forme de petits marqueurs en forme de diamant en vue Satellite si vous avez activé le bouton Afficher/Masquer les actions adverses (voir le paragraphe Mini-Carte, page 13). Les actions adverses ne s'affichent que s'il s'agit de Faits établis (voir le paragraphe Discrétion, page 42), et vous devrez activement chercher les points d'interrogation disséminés dans le monde du jeu. La position des marqueurs en forme de diamant vous indique sommairement l'endroit où l'action se déroule, s'est déjà déroulée ou va se dérouler prochainement, ce qui vous permet d'avoir un aperçu général rapide des activités ennemies.

Les marqueurs en forme de diamant occupent une position correspondante sur la Mini-Carte.

Double-cliquez sur les marqueurs en forme de diamant de la Mini-Carte ou de la vue Satellite pour vous rendre immédiatement sur le lieu où une action se déroule et en apprendre un peu plus.

MINI-CARTE :

Cet outil essentiel vous fournit un grand nombre d'informations utiles. La Mini-Carte apparaît en vue Satellite et en vue Toits, dans le coin supérieur droit de l'écran.

Il s'agit de la représentation de la ville où vous trouvez. Elle est toujours affichée le nord en haut, afin de vous aider à déterminer l'orientation de la vue Toits grâce à la flèche. Le quartier où vous vous trouvez est toujours mis en évidence, en vue Satellite comme en vue Toits.





FLÈCHE DIRECTIONNELLE :

Indique votre position dans la vue Toits (au bout de centre de la flèche). La direction de la flèche est celle de votre regard dans le monde de jeu.

i NOTE : en vue Satellite, vous faites toujours face au nord, et la flèche ne s'affiche pas. C'est le centre de la flèche qui détermine le quartier affiché (et les informations correspondantes).

NIVEAU D'INFORMATION :

La barre verte située sur la droite de la Mini-Carte indique le niveau d'information accumulé dans le quartier où se trouve le curseur en vue Toits ou Satellite. Plus elle est élevée, et plus vous disposez d'informations sur ce quartier. Vous pouvez augmenter le niveau d'information en exécutant des actions telles que la Reconnaissance, l'Enquête, l'Etude. Un bon niveau d'information permet de savoir ce que les autres factions préparent, de découvrir de nouveaux personnages à recruter ou attaquer, et simplement, de connaître les lieux et les niveaux de soutien dans un quartier. Votre niveau d'information augmente aussi avec votre niveau de soutien (vos sympathisants sont vos yeux et vos oreilles dans la rue).

i NOTE : les niveaux d'information décroissent avec le temps. Vous perdez progressivement la connaissance des actions adverses si vous ne maintenez pas suffisamment ces niveaux. En revanche, les informations de type géographique (les lieux, par exemple) ne peuvent être oubliées, une fois découvertes. La baisse du niveau d'information est plus rapide si l'idéologie du quartier est différente de celle de votre faction.

AFFICHER/MASQUER LES PERSONNAGES

Tous les personnages découverts dans le quartier apparaissent sur la Mini-Carte, en vue Toits. Tous les personnages connus de la ville sont affichés en vue Satellite.

i NOTE : le déplacement de personnages peut permettre de les supprimer des listes d'informations des autres factions et ainsi de les protéger. Assurez-vous que vous les déplacez dans un quartier où vous disposez de beaucoup de soutien, ou dans un quartier où l'ennemi ne dispose que d'un faible niveau d'information.



AFFICHER/MASQUER LES ACTIONS PROPRES :

Afficher ou masquer les marqueurs de vos actions déjà exécutées, en cours d'exécution ou qui le seront bientôt en vue Toits et Satellite. Cliquez sur un marqueur pour vous rendre sur le lieu de l'action. Si celle-ci est en cours, le joueur peut la suivre dans l'écran de vue Action (voir page 22 pour de plus amples informations sur la Vue Actions).

i NOTE : l'activation de cette option permet d'avoir un aperçu global de votre stratégie. Il est ainsi plus aisé de coordonner toutes vos actions.

AFFICHER/MASQUER LES ACTIONS ADVERSES :

Afficher ou masquer les drapeaux des actions adverses déjà exécutées, en cours d'exécution ou qui le seront bientôt en vue Satellite et sur la Mini-Carte. Les actions adverses apparaissent sous forme de petits marqueurs en forme de diamant, leur couleur symbolisant la faction correspondante (si elle est connue). Passez le curseur sur les marqueurs pour obtenir plus d'informations. Cliquez dessus pour vous rendre sur place.

i NOTE : gardez un œil sur les activités adverses. La découverte et l'utilisation de la "malveillance" d'une action peuvent avoir un impact sur le succès de certaines actions. Voir page 42 pour de plus amples informations sur la Malveillance.

AFFICHER/MASQUER NIVEAU DE SOUTIEN :

Afficher les camemberts représentant les niveaux de soutien dans les quartiers. Ils apparaissent à côté de la Mini-Carte en vue Toits, et au-dessus des quartiers en vue Satellite.

i NOTE : le niveau de soutien dans un quartier n'apparaît pas si vous y disposez d'un niveau d'information de zéro. Tâchez donc de maintenir un niveau minimum de connaissance à travers la ville. La connaissance du niveau de soutien des factions adverses peut être cruciale.

AFFICHER/MASQUER LES LIMITES DE QUARTIERS :

Afficher ou masquer les limites de quartiers. Très utile pour la navigation.

QUARTIERS DE FORCE :

Quartiers en ROUGE dans la Mini-Carte et en vue Satellite et limites de quartiers de la même couleur en vue Toits.

QUARTIERS D'INFLUENCE :

Quartiers en BLEU dans la Mini-Carte et en vue Satellite et limites de quartiers de la même couleur en vue Toits.

QUARTIER D'ARGENT:

Quartiers en JAUNE dans la Mini-Carte et en vue Satellite et limites de quartiers de la même couleur en vue Toits.

i NOTE : les options signalées par un astérisque* ci-dessus peuvent être configurées différemment pour chaque vue.

Ainsi, vous pouvez afficher les limites de quartier en vue Satellite seulement, uniquement en vue Toits, dans les deux vues ou dans aucune des deux.

VUE TOITS :

Il s'agit de la vue utilisée le plus souvent dans Republic: The Revolution. Elle montre la ville en détails et permet de surveiller à tout moment ce que fomentent les autres factions.

La vue Toits donne également un aperçu intérieur de toutes les activités en cours à Novistrana. Un clic gauche sur la plupart des éléments (individus, mobilier urbain, véhicules, etc.) permet d'afficher un menu contextuel très utile pour en apprendre plus sur un objet ou une personne. Faites des essais pour obtenir davantage d'informations.

Alertes



MINI-MENU

Cliquez sur les bâtiments, individus, icônes et textes pour afficher un mini-menu qui peut être utilisé pour des interactions avec la cible.

Ce mini-menu dépend du contexte et ne propose donc que les options utiles pour l'objet ou la personne sélectionné.

Il comprend les options suivantes, en fonction de la cible :



JOURNAUX :

Pour lancer des actions en utilisant une Information sordide sur une autre faction. Cela renforce l'effet

de l'action et vous profitez des erreurs adverses pour redorer votre blason.

Ce mini-menu est un raccourci très utile pour lancer des actions. Il vous rappelle votre cible et s'en occupe automatiquement pour vous.



CARNET :

Pour obtenir une information sur l'objet, ou solliciter un commentaire d'un prolétaire.

L'information relative à un objet s'affiche toujours dans la fenêtre située dans le coin inférieur droit de l'écran.



APPAREIL PHOTO :

Pour accéder immédiatement à l'objet ou l'action et centrer la caméra dessus. La fenêtre située dans le coin inférieur droit de l'écran s'affiche en même temps que cette vue.



BLOC-NOTE :

L'icone pense-bête. Vous pouvez y accéder en cliquant sur un icône d'action dans votre programme. Il permet d'aller directement à l'action quand elle se déroule (et ne peut donc s'appliquer qu'à des actions en attente). Un petit pense-bête jaune apparaît sur l'action dans votre programme.

i NOTE : une seule action peut être marquée ainsi, et c'est toujours la dernière.



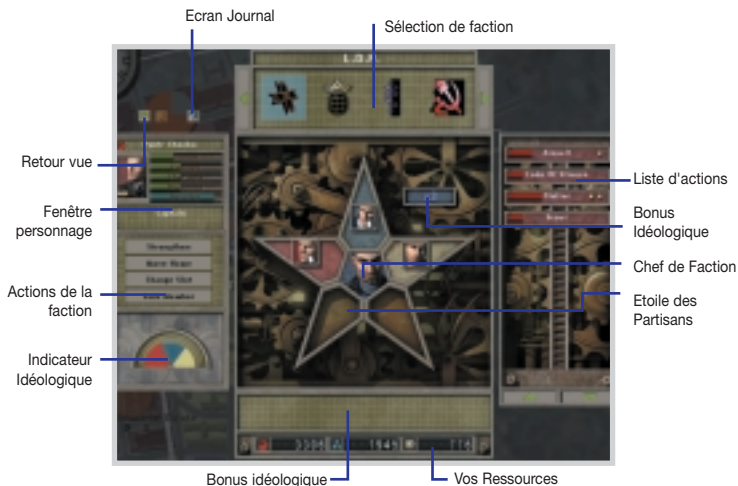
CORBEILLE :

L'icone d'annulation. Vous pouvez y accéder en cliquant sur une action dans le programme. Cela annule l'action et vous restitue la plus grande partie des ressources nécessaires à sa programmation.

i NOTE : une petite pénalité est prélevée pour les actions annulées. Ce sont les frais incompressibles, qui s'élèvent à environ un cinquième des ressources budgétées pour l'action.



ECRAN DE FACTION :



L'écran de faction permet de vérifier les informations dont vous disposez sur les membres de votre faction, et sur ceux des factions rivales. Toutes les informations ne sont évidemment pas accessibles dès le départ, et vous devez effectuer des actions, telles que la Reconnaissance et l'Enquête (ou réunir du soutien), pour dénicher du neuf sur les autres factions.

SÉLECTION DE FACTION :

Cliquez sur un logo de faction adverse pour afficher tout ce que vous savez d'elle dans cette ville. Sélectionnez votre faction pour vérifier que tout se déroule comme prévu.

Note : votre logo est le premier de la liste.

ETOILE DES PARTISANS ET BONUS IDÉOLOGIQUE :

L'étoile fonctionne de la même manière, que vous inspectiez votre faction ou bien une autre. Les partisans connus sont alignés autour du chef de la faction, toujours placé au centre.

Le fond du portrait d'un partisan et son morceau d'étoile adoptent sa couleur idéologique (Rouge pour la Force, Bleue pour l'Influence, Jaune pour l'Argent). Un multiplicateur de bonus apparaît si vous avez plus d'un partisan de la même couleur idéologique (y compris l'avatar). Cela a

évidemment une répercussion sur toute action dont l'idéologie est en rapport.

Vous bénéficiez de bonus dans plusieurs couleurs idéologiques lorsque vous recrutez et faites évoluer vos partisans judicieusement. Pour en savoir plus sur les bonus que vous recevez, déplacez le curseur de votre souris sur le bonus et l'information apparaîtra sur l'écran de bonus qui se trouve en dessous de vos Ressources.

Une autre information importante s'affiche sur l'étoile : la distance qui sépare un partisan de son chef de faction (toujours au centre) symbolise l'état des relations entre ces deux personnages (s'il s'agit de votre faction, vos propres relations avec vos partisans). Ainsi, des personnages qui ont des désaccords idéologiques avec leur chef en sont plus éloignés.

Lorsque l'éloignement politique est trop important, le partisan quitte la faction pour cause de "désaccord idéologique".

NOTE : lancez des actions de renforcement de vos partisans pour ramener les brebis égarées dans le troupeau, et gardez-les à l'oeil. En outre, les partisans de factions adverses qui sont politiquement éloignés de leur chef sont plus faciles à recruter, surtout s'ils partagent la même idéologie que votre avatar.



LISTE D'ACTIONS :

Cette fenêtre récapitule toutes les actions accessibles au personnage sélectionné et, dans le cas d'un partisan ennemi, toutes les actions de ce personnage, que vous avez jusqu'ici détectées dans la ville (dans la liste complète des actions).

FENÊTRE DU PERSONNAGE :

Cette fenêtre affiche les attributs du partisan sélectionné, son idéologie et une liste d'actions dont il peut se charger. Choisissez une action de la liste pour ouvrir le menu de lancement d'actions.

ACTIONS DE FACTION :

Certaines actions ont pour but de maintenir le bien-être et les intérêts de vos partisans. Elles peuvent être lancées directement depuis l'écran de faction ou depuis l'interface principale.

RENFORCEMENT DE PARTISAN

Lancez une action de Renforcement sur tout partisan que vous pensez sur le point de vous quitter (les plus éloignés du centre de l'étoile). Les partisans loyaux sont aussi renforcés par une telle action. Le renforcement d'un partisan permet d'améliorer momentanément certains de ses attributs, en plus de sa loyauté.

DÉMÉNAGEMENT :

Lorsqu'un partisan est régulièrement agressé par une autre faction, déplacez-le pour l'éloigner du danger. Choisissez de préférence un quartier où vous disposez de beaucoup de soutien, ou un quartier où l'ennemi ne dispose que de peu d'informations.

CHANGEMENT DE CRÉNEAU :

La modification des horaires de travail de vos partisans vous permet de mieux coordonner vos actions.

RENOYER UN PARTISAN :

Pour vous débarrasser d'une brebis galeuse. Très utile quand votre faction a fait le plein et que vous repérez un personnage vous proposant des alternatives intéressantes.

INDICATEUR IDÉOLOGIQUE :

Il indique l'idéologie du partisan sélectionné. N'oubliez pas que l'idéologie de l'avatar est aussi celle de la faction et que tous les partisans se positionnent en fonction pour décider s'ils doivent se battre pour votre cause. Voir le paragraphe Idéologie, page 32.

RESSOURCES :

Le total actuel des ressources de votre faction. Vous ne pouvez pas prendre connaissance des ressources des autres factions.

RETOUR VUE :

Cliquez ici pour revenir là où vous étiez précédemment dans le jeu.

ECRAN JOURNAL :

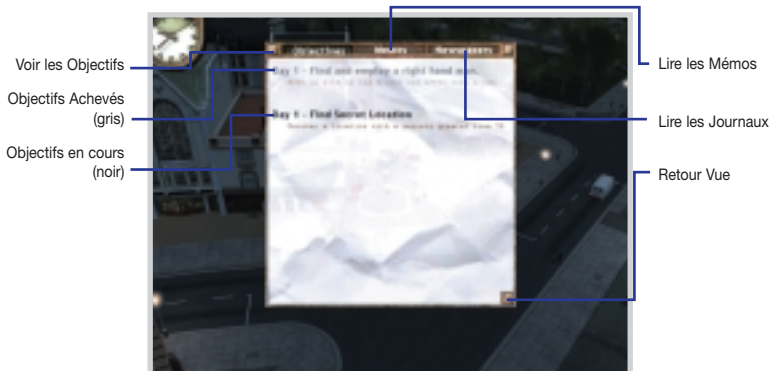
C'est ici que vous gardez la trace de vos progrès, objectifs, mémos. Plus de détails en page 21.

! Note : les actions déménager, changer de QG et changer les horaires de travail impliquent une pénalité de temps lorsqu'elles sont exécutées. Ceci signifie qu'une fois ces actions lancées, les actions du personnage choisi seront verrouillées pendant 2 jours (6 créneaux horaires). L'icône de verrouillage ci-dessous montre un personnage dont les actions sont verrouillées.



ECRAN JOURNAL :

L'écran Journal est essentiel pour prendre connaissance des progrès de votre faction.



OBJECTIFS :

L'écran par défaut qui apparaît quand vous consultez le journal. Il signale les objectifs déjà effectués et ceux en cours.

Objectifs en cours :

apparaissent en noir.

Objectifs achevés :

apparaissent en gris.

i NOTE : cliquez sur un objectif pour afficher les mémos et articles de presse correspondants. Vous obtenez ainsi plus d'informations sur les objectifs à atteindre et sur la façon de les accomplir.

MÉMOS :

Vous pouvez consulter tous les mémos importants que vous avez reçus en cliquant ici. Les mémos sont supprimés quand ils deviennent inutiles (habituellement quand vous changez de ville).

i NOTE : Les mémos attachés à des objectifs sont accessibles via l'écran d'objectifs. L'écran de mémos archive les mémos plus généraux n'ayant pas de rapport direct avec vos objectifs.

JOURNAUX :

Cliquez ici pour consulter les différents articles parus dans la presse. Lorsque vous lancez des actions impliquant de la malveillance, et qu'elles sont évoquées dans la presse, c'est ici que vous pourrez en lire le récit.

Les articles de presse dont vous provoquez la parution en signalant les actions malveillantes des autres factions peuvent également être consultés ici.

Des articles de presse supplémentaires relatifs aux développements en Novistrana s'affichent aussi à cet endroit.

i NOTE : lorsque vos actions secrètes sont trop souvent évoquées dans la presse, il est probable qu'une autre faction de la ville révèle vos activités, au détriment de votre soutien. Découvrez les responsables et affaiblissez-les, ou assurez-vous que toutes vos actions impliquant de la malveillance sont effectuées dans un lieu discret et envisagez le recours à une action de Désinformation dans le quartier correspondant.



VUE ACTION

Vous pouvez accéder à la vue Action pour la plupart des actions menées par un des membres de votre faction. Quand vous accédez à la Vue action, l'écran se réduit.

ACCÈS À LA VUE ACTION :

- Double-cliquez sur l'un de vos marqueurs d'action en vue Toits ou Satellite (à condition que



Certaines actions vous permettent d'influer directement sur leur résultat par le biais du système de Conversation. L'exemple ci-dessus vous montre une action de Recrutement au début de la conversation. Toutes les actions ne permettent pas d'accéder à cette interface, mais vous pouvez toutes les observer.

La partie supérieure renferme l'horloge, le nom de l'action et le bouton de sortie (qui vous ramène à l'endroit où vous étiez en ville). Dans le coin

vous les ayez activés en haut de la Mini-Carte).

- Laissez un pense-bête dans votre programme d'actions, mais n'oubliez pas que la dernière action marquée sera celle à laquelle vous accéderez.
- Cliquez sur une action dans le programme d'actions et sélectionnez l'icône Appareil photo dans le mini-menu.

inférieur gauche se trouvent la fenêtre du comité de la faction et le programme d'actions (cliquez sur l'onglet pour l'ouvrir) dans lequel vous pouvez naviguer entre toutes les actions en cours.

SYSTÈME DE CONVERSATION :

Pour plus de détails, voir page 30.

ACTIONS : COÛTS ET RESSOURCES

COÛT EN RESSOURCES DES ACTIONS :

Pour effectuer des actions, vous devez disposer d'une quantité de ressources disponibles suffisante.

Lorsqu'un personnage est mis en évidence dans la fenêtre du comité, sa liste d'actions possibles s'affiche sous son portrait.

Placez le curseur de la souris sur une action pour vérifier combien de ressources sont nécessaires pour la lancer, dans la fenêtre d'information du coin inférieur droit.



Si vous ne disposez pas de suffisamment de ressources pour lancer une action, celle-ci est grisée.

Les ressources sont distribuées tous les 3 créneaux. Pour plus de détails, voir ci-dessous.

JOUR DE DISTRIBUTION DES RESSOURCES

Important : des mises à jour ainsi que des contrôles réguliers sont effectués tous les jours (3 créneaux) ou tous les 3 jours (9 créneaux).

- Distributions de ressources (mises à jour de façon quotidienne)
- Contrôles de détermination (mis à jour tous les trois jours)
- Erosions de soutien (mises à jour tous les trois jours)

Un pense-bête est envoyé chaque jour de distribution sous la forme d'une alerte. Assurez-vous que votre soutien est le plus élevé possible à la fin de cette journée et que les relations entre vos recrues et votre avatar sont les plus étroites possibles.

DISTRIBUTIONS DE RESSOURCES

Dans la mesure où toutes les actions nécessitent des ressources, assurez-vous d'en avoir suffisamment. Vous commencez la partie avec 300 unités de FORCE, d'INFLUENCE et d'ARGENT. Lorsque vous gagnez du soutien dans les quartiers de FORCE, d'INFLUENCE et d'ARGENT grâce à vos actions de soutien (voir la

section correspondante), vous recevez les ressources allouées par quartier.

Ainsi, le quartier Vostok, situé au nord-ouest d'Ekaterine, alloue 0 unités de FORCE, 0 unités d'INFLUENCE et 70 unités d'ARGENT. Vous recevez une partie de ces ressources en fonction du soutien de votre faction dans ce quartier.

Dans ce cas, si vous disposez de 50% de soutien dans le quartier, vous recevrez donc 35 unités d'ARGENT chaque jour d'allocation de ressources.

CONTRÔLES DE DÉTERMINATION

Tous les partisans des factions comparent leur idéologie à celle de leur faction (et donc de leur chef, dans votre cas, votre avatar).

EROSIONS DE SOUTIEN

Les niveaux de soutien dans chaque quartier sont réactualisés chaque jour de distribution de ressources.

L'idéologie du quartier est comparée à l'idéologie de la faction, et plus elles diffèrent, plus vous perdez de soutien dans ce quartier.

Ainsi, le soutien des quartiers qui partagent la même idéologie que la faction diminue peu, tandis que celui des quartiers dominés par une idéologie différente s'étiolle bien plus vite.

Les Comparaisons idéologiques et les Erosions de soutien sont déterminées par le triangle de poids idéologique :

TRIANGLE DE POIDS IDÉOLOGIQUE

La FORCE bat l'INFLUENCE, les gens influents étant facilement impressionnés par la violence physique.

L'ARGENT bat la FORCE. Quiconque raisonne avec ses poings a toujours un prix.

L'INFLUENCE bat l'ARGENT. La parole est d'or et l'argent n'est qu'argent. Quelques mots influents peuvent soumettre n'importe quel parvenu.



CENTRES DE POUVOIR :

Les niveaux de soutien sont aussi étroitement liés aux Centres du pouvoir. Ceux-ci sont d'importants bâtiments que vous pouvez contrôler lorsque vous disposez de suffisamment de soutien dans le quartier qui les abrite.

Un niveau de soutien minimum est requis pour qu'une faction puisse prendre le contrôle d'un Centre de pouvoir. Lorsque vous disposez d'assez d'informations sur le quartier, consultez les informations sur le bâtiment pour découvrir le niveau de soutien requis pour le contrôle de ce Centre de pouvoir, ainsi que le bonus potentiel.

N'oubliez pas de maintenir votre soutien dans le quartier, car s'il redescend sous le niveau requis, vous perdez le contrôle du Centre de pouvoir.

Le contrôle d'un Centre de pouvoir peut faire basculer une partie...

BONUS :

La faction qui contrôle un Centre de pouvoir perçoit un bonus en rapport avec la nature de ce centre.

Centres de pouvoir d'Ekaterine et leurs Bonus :

- Hôtel de Ville (A)
+15 Recrutement/Renforcement
- Siège Journal (I)
+15 Augmentation soutien
- Prison (F)
+15 Affaiblissement/Information

- Casino (F)
+20 Ressources ARGENT
- Eglise (I)
+10 Actions INFLUENCE

(La lettre entre parenthèses signale le type de quartier)

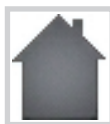
Dans les autres villes, d'autres Centres de pouvoir produisent d'autres effets, à vous de les découvrir.

ICONES DES CENTRES DE POUVOIR

Les Centres de pouvoir apparaissent sous forme d'icônes sur la Mini-Carte.

Un icône neutre signale un Centre de pouvoir disponible.

Un icône actif avec le logo d'une faction signale un Centre de pouvoir contrôlé. La couleur du Centre est celle de la faction aux commandes (la faction qui dispose du maximum de soutien dans le quartier).



Inoccupé/Neutre



Contrôlé par la Mafia Rouge



LANCER DES ACTIONS

Le lancement d'actions est très simple, même si vous disposez de plusieurs possibilités.

La section suivante détaille les étapes essentielles.

Sélection d'un Partisan et de l'une de ses actions

25

NOUSTRANA ACTIONS



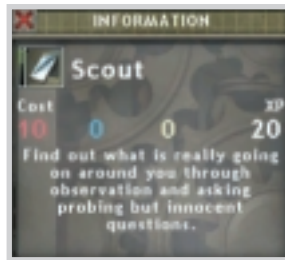
1. Sélectionnez le partisan que vous souhaitez utiliser pour une action en cliquant sur son portrait dans le comité. Les actions accessibles à ce personnage apparaissent (fenêtre d'action) de même que des informations importantes sur le partisan (fenêtre du partisan).

Remarque : vous pouvez annuler l'action à tout moment en cliquant sur le bouton X.

2. Vous pouvez vérifier les détails importants d'une action en maintenant le curseur de la souris dessus pendant un court laps de temps. Les informations apparaissent dans le coin inférieur droit de l'écran. Les attributs utilisés par un partisan au cours d'une action s'affichent en bleu, pour vous permettre d'évaluer plus facilement ses chances avant de prendre une décision.

Remarque : les actions grisées sont momentanément inaccessibles du fait de conditions qui ne sont pas remplies.

Ainsi, pour l'action Recrutement, s'il n'y a personne à recruter, ou si vous avez déjà recruté le nombre maximum de partisans, l'action s'affiche en gris jusqu'à ce que vous ayez trouvé d'autres personnages ou fait de la place dans vos rangs. Les actions sont aussi grisées quand vous ne disposez pas d'assez d'informations ou de ressources pour les lancer.



3. Lorsque vous avez décidé quelle action lancer, cliquez dessus dans la fenêtre d'action. Sélectionnez le niveau de l'action (si disponible). Plus le niveau est élevé, et plus efficace (et chère) est l'action. Remarque : si votre souris dispose d'une molette, utilisez-la pour faire défiler la liste d'actions.

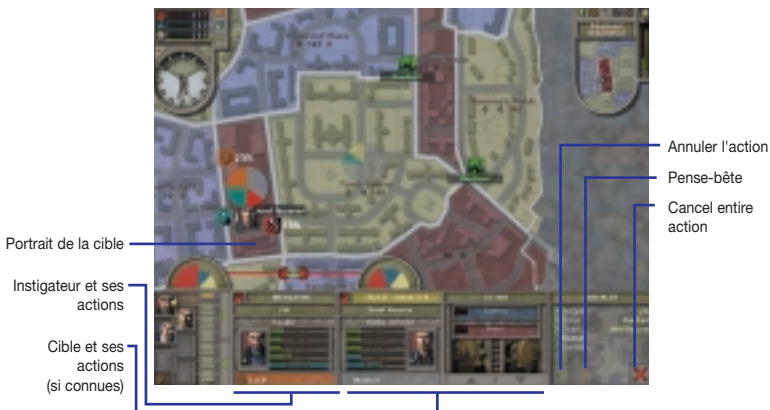
Remarque : si votre souris dispose d'une molette, vous pourrez l'utiliser pour faire défiler la liste des actions.

Remarque : une action sans étoile est de niveau simple, avec une étoile, de niveau 1, deux étoiles, de niveau 2 et trois étoiles, de niveau 3.

4. La vue Satellite apparaît automatiquement et les cibles potentielles s'affichent. Pour plus d'informations sur la sélection de cibles, voir plus bas.



SÉLECTION DU PERSONNAGE CIBLE :



SÉLECTION DU PERSONNAGE CIBLE :

Pour lancer une action, vous devez d'abord décider quel personnage va l'effectuer. Tous vos partisans n'ont pas les mêmes actions, utilisez donc un spécialiste pour cette tâche.

L'exemple ci-dessous illustre la sélection d'un personnage cible. D'autres actions impliquent d'autres types de cibles, mais le processus de sélection est identique.

1. Les portraits des Personnages cibles possibles s'affichent en vue Satellite. Leur idéologie est symbolisée par la couleur du fond du portrait, et leur affiliation à une faction est représentée par un logo et la couleur du cadre (N pour les neutres).
2. Maintenez le curseur de la souris sur un portrait de personnage dans la vue Satellite pour afficher son nom et les infos le concernant dans la zone cible (comme dans l'exemple ci-dessus).

i NOTE : comparez les barres bleues des attributs pour vous faire une idée des capacités respectives de l'Instigateur et de la Cible.

3. Une fois votre choix de cible effectué, cliquez sur son portrait, puis sur le bouton de confirmation.

i NOTE : cliquez sur le bouton Pense-bête pour aller automatiquement à l'action lorsqu'elle commence (seule la dernière action cochée dans un créneau horaire sera mémorisée).

Si nécessaire, sélectionnez aussi un lieu où vous souhaitez que l'action se déroule (voir plus loin).

i Remarque : à n'importe quel moment durant une action, vous revenez à un point particulier en cliquant sur ce point dans la liste d'actions qui se situe dans le coin inférieur droit de l'écran.



SÉLECTION DE QUARTIERS ET LIEUX CIBLES :

Les lieux potentiels sont filtrés en fonction du type d'action.

Actions et type de cibles correspondants :

Voici une liste des types d'actions que vous pouvez effectuer et les cibles correspondantes :



Action d'information

= Sélectionner un Quartier



Misinformation Action

= Choose a District



Renforcement Perso

= Sélectionner un Personnage et un Lieu



Affaiblissement Perso

= Sélectionner un Personnage et un Lieu



Attaque Soutien

= Sélectionner un Quartier et une Faction (cliquez sur la part du camembert)



Réunion de Soutien

= Sélectionner un Lieu



Recrutement

= Sélectionner un Personnage et un Lieu

QUARTIERS :

Certaines actions requièrent la sélection d'un quartier. Vous ne pouvez sélectionner que les quartiers mis en évidence dans la vue Satellite.

Certaines actions requièrent un Lieu spécifique dans un quartier particulier. Voir la section suivante.

i NOTE : pour rendre les autres quartiers accessibles, augmentez votre niveau d'informations dans ces quartiers. Plus vous disposez d'informations et plus facilement vous pouvez découvrir des Lieux discrets où mener vos actions.

LIEUX :

Les Lieux apparaissent sous forme de points colorés en vue Satellite, leur couleur correspondant au type de quartier dans lequel ils se trouvent (rouge pour Force, bleu pour Influence, jaune pour Argent). Des actions de n'importe quelle idéologie peuvent être lancées dans tous les quartiers, avec des résultats très variables (en fonction du triangle de poids idéologique)

Dans cet exemple, un Lieu est sélectionné pour une action sur un personnage. D'autres types d'actions nécessitent aussi des Lieux (Réunion de Soutien, Attaque de soutien, etc.).

Le niveau de discrétion d'un Lieu est également indiqué, cette discrétion jouant un rôle important dans toute action (voir les paragraphes sur les





actions d'Information page 41, et sur la Discrétion page 42). La barre blanche représente le niveau de discrétion. Lorsque le niveau de discrétion augmente, la barre blanche augmente elle aussi. Une barre de discrétion noire indique un niveau de discrétion de zéro.

1. Quand vous cliquez sur le point d'un Lieu, la vue se modifie pour indiquer sa position. Une fenêtre d'information apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran (niveau de discrétion et description, servez-vous de la molette ou des boutons pour le défilement).

i NOTE : utilisez les boutons droit et gauche de la fenêtre d'information pour circuler entre les lieux accessibles sans repasser par la vue Satellite.

2. Lorsqu'un Lieu est sélectionné, le programme d'actions s'agrandit pour indiquer quand l'action se déroulera par rapport au créneau horaire actuel. Le créneau correspondant clignote lentement pour vous le signaler.



3. Si vous ne voyez pas dans quel créneau une action est prévue, utilisez les boutons fléchés dans le coin inférieur droit ou le programme d'actions pour faire défiler le temps (ou placez

le curseur de la souris sur le programme d'actions et servez-vous de la molette de votre souris).





4. Une fois satisfait du Lieu et de sa discrétion, cliquez sur le bouton confirmer.

i NOTE : cliquez sur un icône d'Action dans le programme pour ouvrir le mini-menu (voir page 18). Il est très utile pour noter des pense-bêtes, annuler des actions ou consulter les infos sur des actions passées, présentes ou futures.

REPROGRAMMATION D'ACTIONS :

Lorsque cela vous paraît opportun, vous pouvez reprogrammer une action.

Par exemple, pour vous assurer qu'une Action de Réunion de Soutien intervienne bien après une action d'Attaque de Soutien.

Cliquez et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris pour placer l'icône d'action dans un nouveau créneau.

Vous ne pouvez évidemment l'affecter dans le passé (à gauche), pas plus que vous ne pouvez le transférer sur le programme d'un autre partisan.

INFLUENCE SUR LE RÉSULTAT DES ACTIONS : SYSTÈME DE CONVERSATION

Certaines actions vous permettent d'interagir en temps réel, principalement celles qui ciblent un autre personnage :

FLATTERIE :
Renforce la Loyauté d'un Partisan

CADEAU :
Renforce la Loyauté d'un Partisan

FAVEUR :
Renforce la Loyauté d'un Partisan

FRÈRES DE SANG :
Renforce la Loyauté d'un Partisan

PERSUASION :
Recrutement d'un Partisan

CHARME :
Recrutement d'un Partisan

RECRUTEMENT :
Recrutement d'un Partisan

CORRUPTION :
Recrutement d'un Partisan

LAVAGE DE CERVEAU :
Recrutement d'un Partisan

INTIMIDATION :
Recrutement d'un Partisan

CHANTAGE :
Recrutement d'un Partisan

Le choix du bon partisan au moment approprié est essentiel, si vous voulez vous assurer les meilleures chances de succès. De nombreux facteurs sont susceptibles d'influer sur le résultat d'une action : l'idéologie, la discrétion du lieu sélectionné, les attributs du personnage et le soutien local (comme expliqué plus loin dans la section relative aux actions des partisans).

Au cours de certaines actions (principalement celles qui opposent des personnages), vous pouvez influencer le résultat en décidant à quel moment argumenter et à quel moment il est préférable de faire machine arrière en laissant votre interlocuteur se faire sa propre opinion. Vous utilisez pour cela l'interface de Conversation décrite ci-dessous :



ECRAN D'ALLOCATION DE POINTS

C'est ici que vous répartissez les points disponibles par l'intermédiaire de quatre icônes. Vous pouvez laisser un icône à zéro, mais tous les points doivent être répartis et deux icônes ne peuvent avoir la même valeur.

La quantité de points à disposition de votre adversaire et de vous-même est fonction de la comparaison entre les attributs du personnage et son idéologie, outre d'autres facteurs tels que le niveau des protagonistes et le type d'action utilisé.

- Loyauté du personnage Cible (plus elle est élevée, plus le seuil sera haut)
- Niveau du personnage Cible (plus il est élevé, plus le seuil sera haut)
- Type et niveau de l'action (plus il est élevé, plus le seuil sera bas)
- Différence idéologique entre le personnage Cible et la faction instigatrice (plus la différence est grande, plus le seuil sera haut)

Vous ne disposez que de 30 secondes pour répartir vos points entre les icônes d'Arguments. Passé ce délai, le système s'en charge pour vous.

Pour allouer vos points, cliquez sur les icônes :

Cliquez avec le bouton gauche pour ajouter des points à un Argument.

Cliquez avec le bouton droit pour retirer des points à un Argument.

ECRAN DE CONVERSATION :

Une fois les points répartis, la conversation commence. Chaque conversation comporte 8 échanges de vues, l'Instigateur et la Cible jouant un seul icône d'Argument par manche.

Vous disposez de 6 secondes pour réfléchir et jouer votre Argument suivant. Après ce délai, le système joue à votre place.

Remarque : vous pouvez aussi décider de ne pas visionner ni intervenir dans une action de Conversation. En ce cas, le système joue pour vous, mais le résultat est sans garantie.



LES QUATRE PREMIÈRES MANCHES :

Les icônes de la Cible sont occultés pendant les 4 premières manches, alors concentrez-vous du nombre de points que vous voulez mettre dans chaque Argument, et l'ordre dans lequel les jouer.

Les points à gagner augmentent pendant les 4 premières manches, de 5 à 20 points.

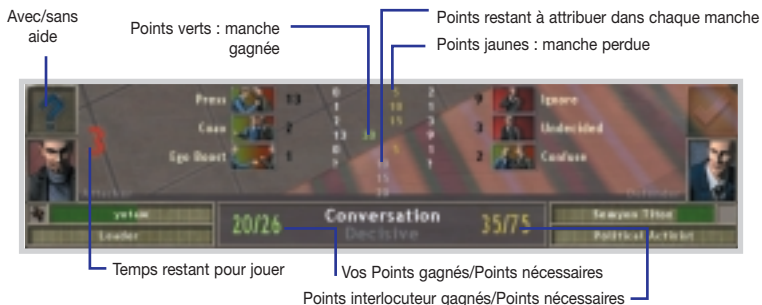
LES QUATRE DERNIÈRES MANCHES :

Au cours des 4 dernières manches, vous savez ce que la Cible a alloué à chacun de ses icônes, et vous commencez à sonder son idéologie. Mais

vous ne savez pas encore dans quel ordre la Cible va jouer ses icônes. Essayez de jouer les vôtres de manière à optimiser votre total. Peut-être cela vaut-il le coup de garder votre meilleur argument pour l'échange de vues final (et le plus grand nombre de points) ? A moins que vous ne préfériez frapper un grand coup sans attendre pour vous assurer quelques points cruciaux ?

QUI GAGNE LA MANCHE ?

L'argument le plus fort l'emporte, et en cas d'égalité, la cible gagne.



DÉTAILS SUPPLÉMENTAIRES :

Pour certaines actions, la marge de victoire/défaite affecte le bonus du résultat lorsqu'elle en dépasse largement le seuil normal.

Ainsi, une action de Recrutement où le seuil a été dépassé de plus de 10% peut entraîner un bonus de loyauté du personnage de 20% lorsqu'il rejoint votre faction (très utile pour éviter les crises

idéologiques prématurées). A l'inverse, si l'instigateur échoue de plus de 10%, il subit lui-même une baisse de sa loyauté de 20%, reflétant sa démotivation après cette conversation peu convaincante.



IDÉOLOGIE



L'idéologie joue un rôle essentiel dans Republic: The Revolution, où tous les personnages, quartiers et actions ont une couleur idéologique. Les idéologies ne changent pas pendant la partie, à l'exception de celle de votre faction qui est susceptible d'évoluer. Elle est déterminée en début de partie, mais est ensuite influencée par les actions que vous menez et les partisans de votre comité.

QU'EST-CE QU'UNE IDÉOLOGIE ?

Dans l'univers politique de Republic: The Revolution, la nature éthique de chaque chose a un impact sur la vie quotidienne. Les personnages, actions, factions et quartiers sont évalués en fonction de leur position dans l'éventail politique novistranien. Ils se partagent en trois grandes tendances, la Force, l'Influence et l'Argent, composant généralement un mélange des trois courants.

COMMENT EST-ELLE UTILISÉE ?

La comparaison entre les idéologies influence le résultat des actions, et c'est une bonne idée de noter les combinaisons qui fonctionnent et celles qui ne donnent rien. Ne vous laissez pas impressionner par la profondeur philosophique du jeu, vous vous y ferez vite.

QUI A UNE IDÉOLOGIE ?

- **Personnages** : leur idéologie statique est comparée à l'idéologie de la faction tous les 3 jours pour définir leur loyauté. Si l'écart est trop important, la loyauté du partisan diminue. Si cela devient un problème pour lui, il vous le signale par un mémo. Vous pouvez vous faire une idée plus exacte de son idéologie particulière quand vous lancez des actions le concernant.
- **Actions** : l'indice idéologique d'une action dont le courant correspond à celui de votre faction augmente quand vous ou un membre du cercle la lance. Plus les actions sont puissantes, et plus elles influencent l'idéologie de votre faction. L'idéologie d'une action peut être déterminée par la couleur de la barre la

représentant dans l'interface. Vous pouvez en vérifier les spécificités pendant la séquence de lancement d'action (hormis les actions de recrutement).

- **Quartiers** : l'idéologie d'un quartier correspond à la moyenne des opinions politiques de ses habitants. Elle définit également le type de ressources que peut vous procurer le quartier lorsque vous y avez du soutien. Les idéologies de quartier sont représentées par leur couleur, ou celle de leurs limites. Vous pouvez vérifier les spécificités de l'idéologie d'un quartier pendant une séquence de lancement d'action affectant un quartier.
- **Factions** : elles seules sont susceptibles de voir leur idéologie évoluer avec le temps. Cette idéologie influence la facilité de recrutement de partisans et leur loyauté à rester fidèle à votre faction. L'idéologie de votre avatar/faction apparaît en haut de la fenêtre du comité située dans le coin inférieur gauche de l'écran.

PRÉSENTATION IDÉOLOGIQUE :

Chaque idéologie est représentée par un demi-camembert de couleur. La FORCE, l'INFLUENCE et l'ARGENT sont toujours indiqués de gauche à droite, quelle que soit la couleur dominante.



Une Idéologie de FORCE

Les idéologies s'affichent au-dessus des segments de l'interface qu'ils représentent pendant le lancement d'action.



Ci-dessous, un diagramme détaillant l'emplacement des diverses idéologies dans l'interface :

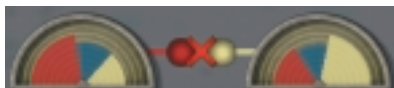


☛ **Remarque :** l'idéologie de votre Faction s'affiche toujours à l'écran, et les autres seulement si c'est nécessaire.

COMPARAISONS IDÉOLOGIQUES :

Comme nous l'avons vu précédemment, Republic: The Revolution utilise les différentes idéologies pour déterminer le résultat des actions (entre autres choses).

Type de comparaison et modificateur



Action

Cible

Au cours de chaque lancement d'action, vous verrez des demi-camemberts idéologiques ainsi que des icônes (voir ci-dessus) . L'icône signale le type de comparaison effectué, c'est à dire soit "Identique" soit "Différente", tandis que le chiffre représente le modificateur attribué.

La comparaison "Identique" est normalement utilisée pour les actions amicales (recrutement, renforcement, réunion de soutien, etc.) alors que la comparaison "Différente" intervient pour les actions inamicales (affaiblissement, attaque de soutien, etc.).

Voici les icônes utilisés dans l'interface pour symboliser les types de comparaisons :



Comparaison d'idéologies "Identiques". L'idéologie du joueur (action ou faction) est toujours à gauche. La sphère à droite représente le type d'idéologie le plus souhaitable (Idéologie Cible : représente un Personnage ou un Quartier). Dans ce cas, une couleur identique (Comparaison Identique).



Comparaison d'idéologies "Différentes". L'idéologie du joueur (action ou faction) est toujours à gauche. La sphère à droite représente le type d'idéologie le plus souhaitable (Idéologie Cible : représente un Personnage ou un Quartier) qui produira le plus grand modificateur. Dans ce cas, l'Argent (Triangle de poids idéologique dans le sens des aiguilles d'une montre).



PRÉSENTATION DES COMPARAISONS :

Lorsque les idéologies sont comparées, celle du joueur (action ou faction) occupe toujours l'anneau EXTERIEUR de chaque point.

Ex.



De gauche à droite : Idéologies joueur, Force, Influence et Argent.

L'idéologie de la cible (personnage ou quartier) occupe toujours l'INTERIEUR des points.

Par exemple



Action / Faction

Perso/ Quartier

Les idéologies appliquées à l'action sont indiquées de la manière suivante : une ligne de la couleur dominante (Force, Influence ou Argent) les relie avec l'icone de comparaison (identique ou différent) tandis que le modificateur général s'affiche au-dessus.

Cliquez sur l'icone de comparaison pour la développer et mieux voir la façon dont ce résultat a été déterminé.

Une comparaison idéologique développée est illustrée sur la gauche.

Dans cet exemple, un modificateur égal à 0 est attribué car une idéologie "différente" a été requise.



Action / Faction

Personnage/Quartier

Si l'idéologie de la Cible avait été l'Influence (poids idéologique toujours dans le sens des aiguilles d'une montre), l'action aurait obtenu un modificateur positif.

IDÉOLOGIE DE FACTION

C'est aussi l'idéologie de votre avatar. Comme nous l'avons vu précédemment, elle peut changer avec le temps.

Par exemple, votre idéologie est l'Influence (bleu) après le test de personnalité du début de la partie. Si vous recrutez deux personnages dont l'idéologie est la Force (un policier et un voyou, de bas niveau), lorsque vous lancez des actions de Force (Vandalisme, Graffitis, etc.), votre faction évolue lentement vers une idéologie de Force. Ceci serait également le cas si votre idéologie était l'Argent (jaune).

D'une manière générale, plus le niveau d'une action est élevé, plus elle a d'impact sur l'idéologie de votre faction. Lorsque vous lancez une action, vérifiez les chiffres qui apparaissent près de l'idéologie de votre faction. Ils représentent le nombre de points soustrait ou ajouté dans chacun des trois domaines.



Il est capital que vous gardiez un oeil sur votre orientation idéologique. Si elle diffère beaucoup de celles de vos partisans, ils vous mettent en garde en vous envoyant un mémo (signalé par une Alerte à droite de l'écran).

Les partisans comparent leur propre idéologie (statique) à celle de votre faction tous les 3 jours.



PERSONNAGES ET APTITUDES

35

NOVISTRANA PERSONNAGES ET APTITUDES



Les personnages de Republic: The Revolution viennent de tous les horizons sociaux et sont potentiellement tous aussi utiles. Vous apprendrez vite quels types de personnages sont les plus adaptés à votre style de jeu.

N'oubliez pas que même le dernier des voyous peut devenir un vrai caïd, s'il est bien conseillé. A vous de le guider sur le bon chemin.

ATTRIBUTS DES PERSONNAGES

Les personnages sont représentés par 5 attributs élémentaires : la Puissance, le Charisme, la Présence, le Contrôle et la Loyauté. Ces attributs sont décrits dans la section de création d'avatar (page 9).



Puissance :

Importance, fortune et prestige du personnage.

Charisme :

Force de persuasion et charme naturel.

Présence :

Capacités physiques et qualités de chef.

Contrôle :

Capacités intellectuelles dans les domaines de la planification, de la stratégie et de la manipulation.

Loyauté :

Attachement du personnage à son style de vie actuel, qu'il travaille pour une faction ou soit neutre. Votre avatar commence avec une détermination de 100%, et sa foi est donc inébranlable, du moins au début.

Le cinquième attribut, la loyauté, s'applique à tous les personnages et représente leur motivation générale, leur foi en la cause avec laquelle ils sont alignés (votre faction, une faction ennemie, ou la neutralité). Vous devez triompher de cette Loyauté pour les recruter.

La Loyauté d'un personnage est sujette à variation en cours de partie, soit à la suite d'une action exécutée contre lui (Affaiblissement ou Renforcement), soit en fonction de différences idéologiques existant au sein de sa faction.

🔍 **Remarque** : au début de la partie, votre avatar dispose d'une Loyauté de 100% dans la mesure où il est extrêmement dévoué à sa propre cause. Néanmoins, la Loyauté de l'avatar peut décroître si ses actions ne fonctionnent pas. (Par exemple, s'il ne réussit pas à recruter un personnage, sa Loyauté sera légèrement réduite, montrant la déception de l'avatar). L'avatar récupèrera sa Loyauté quand les objectifs de jeu seront atteints.



PROFESSIONS ET PROMOTIONS

Il existe dix types de professions dans Republic: The Revolution, chacun disposant de sa propre échelle d'avancement qui lui permet d'accéder à de nouvelles actions à chaque niveau atteint.

Force :

- Policier
- Criminel
- Syndicaliste
- Militaire

Influence :

- Politicien
- Religieux
- Universitaire

Argent :

- Journaliste
- Célébrité
- Homme d'affaires

Chaque profession comprend 20 échelons d'avancement qui permettent d'améliorer les statistiques et actions. Chaque personnage obtient des points d'Attributs supplémentaires à chaque niveau (10 points à répartir entre 4 attributs).

Cela signifie que deux personnages ayant la même profession et le même grade peuvent avoir des sélections d'actions différentes si vous en avez décidé ainsi dans l'écran de promotion.

Par exemple, deux personnages Politiciens, Ivan et Simyon, sont au niveau 1. Ils peuvent tous deux se charger d'exécuter une Enquête (récolte d'informations) ou une action de Démarchage (réunion de soutien). A l'échelon suivant, leurs statistiques d'Attributs sont améliorées et ils gagnent un niveau pour une action de leur choix. Ivan passe au niveau 2 d'Enquête, faisant de lui un éclaircisseur de choix, tandis que Simyon bénéficie d'une augmentation de ses capacités de démarcheur, ce qui en fait un spécialiste du Soutien. Au niveau suivant, tous les deux reçoivent à nouveau 10 points pour améliorer leurs attributs, mais ont aussi le choix d'améliorer l'Enquête ou le Démarchage, ou d'acheter une nouvelle action (Discrédit ou Charme).

Quel que soit le choix de carrière d'un personnage, il appartient à une des 10 grandes spécialités, lesquelles se répartissent en trois tendances idéologiques, la FORCE, l'INFLUENCE et l'ARGENT.

Lorsque vos personnages effectuent une action, ils gagnent des points d'expérience (XP). Dès qu'ils en ont suffisamment, ils sont promus. Ils accèdent ainsi à un nouveau titre, à un niveau d'aptitude supérieur et à de nouvelles ou plus puissantes actions.



Quand un personnage a gagné suffisamment d'expérience pour être promu, une grande étoile dorée apparaît sur son portrait dans la fenêtre du comité révolutionnaire. Pour recevoir la promotion, cliquez sur l'étoile. L'écran de Promotion s'affiche alors.

ECRAN DE PROMOTION

Lorsque vous cliquez sur l'étoile dorée qui s'affiche sur le portrait d'un personnage, vous ouvrez l'écran de promotion afin d'améliorer les Attributs et Actions d'un partisan.



Dans l'écran de promotion, choisissez une action que vous souhaitez voir attribuée ou améliorée pour votre personnage. Elle est alors mise en évidence.

Servez-vous des réglettes pour améliorer les attributs de votre partisan. Vous pouvez ajouter des points mais ne pouvez pas en retirer en dessous de la valeur initiale.

i NOTE : Placez votre curseur sur l'action que vous envisagez d'améliorer pour voir quel attribut elle utilisera pour déterminer ses effets. Augmentez les attributs correspondants aux actions du personnage dans la mesure du possible.

🔍 Remarque : répartissez tous les points disponibles et cliquez sur Confirmer pour continuer.

Cliquez sur Annuler pour reporter la promotion.

Caractéristiques des actions améliorées :

- Coût supérieur en ressources
- Discrétion supérieure (en général)
- Malveillance générée supérieure (en général)
- Impact supérieur sur l'idéologie de votre faction.
- Effets supérieurs dans le monde (par ex, les actions de Soutien sont plus efficaces)

ACTIONS DES PERSONNAGES

Vous êtes entièrement déterminé par vos faits et gestes en Novistrana, ce qui signifie que vos actions sont le moteur et l'âme de votre campagne. Vous trouverez ci-dessous les grandes catégories au sein desquelles se regroupent les actions. Celles-ci sont nombreuses et vous devrez ouvrir l'œil pour trouver des personnages capables d'exécuter de nouvelles actions. Vous accédez aussi à de nouvelles actions quand un partisan progresse sur l'échelle de sa carrière.

ACTIONS DE RECRUTEMENT :



Ces actions ont pour but de trouver un nouveau membre pour votre comité révolutionnaire.

Les personnages rencontrés peuvent être neutres ou travailler pour une autre faction. Quoi qu'il en soit, voici quelques éléments auxquels vous devez vous intéresser :

- Loyauté : plus la loyauté d'un personnage est élevée, plus il est difficile à recruter.
- Niveaux des personnages : plus l'écart entre l'Instigateur (grade inférieur) et la Cible (grade supérieur) est grand, plus l'Instigateur a des difficultés pour triompher, et inversement.
- Idéologie : l'idéologie de la Cible est comparée à celle de la Faction qui tente de la recruter. Plus les idéologies sont proches, plus les chances que le personnage soit recruté sont importantes.

Exemples d'actions de Recrutement :

Recrutement, Persuasion, Chantage

🔍 Remarque : outre l'avatar, votre comité révolutionnaire ne peut compter que 5 partisans.

ACTIONS DE RENFORCEMENT :



Ces actions ont pour but de renforcer la loyauté d'un partisan. Par ailleurs, elles améliorent temporairement certains de ses autres attributs. Ces actions ne peuvent concerner que les partisans de votre comité.

Elles peuvent aussi servir à contrebalancer les effets négatifs d'actions d'affaiblissement exécutées contre vos partisans par des factions rivales.

Un partisan ne peut être renforcé indéfiniment. Vous ne pouvez pas programmer plus de deux actions de renforcement sur un partisan en même temps (à partir de la première pendant 48 heures).

Un masque de théâtre HEUREUX s'affiche sur le portrait d'un partisan quand il a été affermi avec succès. Un ou deux de ses attributs sont aussi momentanément dopés, l'augmentation s'affichant sur la barre de l'attribut. Cette augmentation dure en moyenne deux jours avant de disparaître.

Principaux facteurs déterminant le résultat des actions de renforcement :



- **Idéologie** : une cible partageant la même couleur idéologique que l'Instigateur est renforcée plus facilement.
- **Puissance d'action** : le niveau de l'action est évidemment important.
- **Attributs** : les attributs de l'Instigateur et de la Cible sont mis en évidence dans l'interface. Vous pouvez les noter quand vous améliorez les Attributs d'un partisan.

i NOTE : n'oubliez pas que les partisans renforcés peuvent faire l'objet d'actions d'Affaiblissement de la part des factions adverses.

Exemples d'actions de renforcement :

Flatterie, Faveur, Cadeau

ACTIONS

D'AFFAIBLISSEMENT :



Ces actions ont pour but d'affaiblir définitivement la Loyauté d'un personnage. Par ailleurs, elles affaiblissent temporairement certains autres attributs du personnage cible.

Ces Actions sont très utiles pour faire fléchir un personnage avant d'essayer de le recruter et pour rendre les adversaires moins efficaces dans leurs actions.

Un masque de théâtre TRISTE s'affiche sur le portrait d'un personnage quand il a été affaibli avec succès. Un ou deux de ses attributs sont aussi momentanément diminués, la baisse s'affichant sur la barre de l'attribut.

L'affaiblissement des attributs dure en moyenne deux jours avant de revenir à la normale.

Un personnage ne peut être affaibli indéfiniment. Vous ne pouvez pas programmer plus de deux actions d'affaiblissement sur un même personnage en même temps (à partir de la première pendant 48 heures). Principaux facteurs déterminant le résultat des actions d'affaiblissement :

- **Idéologie** : l'attaque de personnages par un partisan de couleur idéologique différente est plus efficace.

- **Discretion** : l'attaque d'un personnage risque de vous causer des ennuis si la nouvelle se répand, aussi est-il préférable de dissimuler vos manœuvres dans des lieux disposant d'un indice de discrétion élevé ou par des actions de désinformation.
- **Attributs** : les Attributs de l'Instigateur et de la Cible sont mis en évidence dans l'interface. Vous pouvez aussi les noter quand vous améliorez les Attributs d'un partisan.

i NOTE : n'oubliez pas que les personnages affaiblis peuvent toujours faire l'objet d'actions de Renforcement qui en contrebalanceront les effets.

Exemples d'actions d'affaiblissement :

Agression, Guépier, Discrédit

ACTIONS DE SUPPRESSION :



Ces actions ne peuvent échouer une fois lancées, mais nécessitent une connaissance approfondie de la cible, un grand nombre de ressources et un long temps de préparation. Cependant, si l'adversaire a vent de ces actions, il peut les contrer en protégeant sa cible dans une Planque ou lancer une action de Protection (voir ci-dessus).

Exemples d'actions de Suppression :

Contrat, Groupe Alpha, Exil

ACTIONS DE PROTECTION :



Ce sont les seules actions pouvant empêcher l'exécution d'une action qui vise à éliminer un personnage. Si vous découvrez qu'une telle action a été initiée contre l'un de vos partisans, réagissez au plus vite en ordonnant une action de protection.

Le partisan est protégé durant 3 jours et peut continuer à exécuter des actions.



1 NOTE : un partisan vous informe s'il pense être pris pour cible, n'oubliez pas d'enquêter.

1 NOTE : lorsque vous parvenez à protéger un partisan d'une tentative d'élimination adverse, il peut être sage de le déplacer par la suite (action correspondante). Vous pouvez aussi décider de vous en prendre à l'Instigateur adverse avec des actions d'affaiblissement.

Exemples d'actions de protection :

Planque, Déguisement, Immunité

ACTIONS DE SOUTIEN :

C'est un aspect essentiel du jeu ; vous devez préserver des niveaux de soutien élevés dans vos quartiers préférés pour plusieurs raisons :

- Ressources : les unités de FORCE, d'INFLUENCE et d'ARGENT sont allouées en fonction des niveaux de soutien et de l'idéologie du quartier. Gardez ces niveaux de ressources à l'oeil, ou au moins celui dont votre faction dépend le plus.
- Connaissance : le soutien dont vous bénéficiez dans un quartier accroît aussi votre connaissance du secteur, car vos sympathisants sont aussi vos yeux et vos oreilles.

Les niveaux de soutien dans les quartiers diminuent en fonction des comparaisons idéologiques (faction contre quartier). Le soutien des quartiers idéologiquement alignés avec votre faction diminue moins vite que celui des quartiers dont la couleur politique est différente. Le soutien dont vous disposez dans les quartiers voisins et le contrôle de Centres de pouvoir ralentit aussi l'érosion naturelle du soutien.

ACTIONS DE RÉUNION DE SOUTIEN :



Ces Actions ont pour but d'augmenter le niveau de soutien dont vous disposez dans un quartier (et à un niveau supérieur d'action, dans les quartiers voisins).

- Idéologie : exécutez une action dont l'idéologie est identique à celle du quartier cible pour de meilleurs effets et donc des actions de Force dans les quartiers de Force, des actions d'Influence dans les quartiers d'Influence, etc.
- Puissance de l'action : plus une action est puissante, plus elle est efficace.

- Discrétion : rendez public le lieu d'une action pour que plus de prolétaires en entendent parler. Les actions de soutien ont en effet besoin d'être très visibles pour être efficaces. Attention, certaines actions ne doivent pas être trop publiques !
- Soutien voisin : les quartiers ayant des limites communes avec le quartier cible et soutenant déjà votre faction ont une légère influence positive sur le résultat de toute action de Soutien effectuée dans ce quartier.
- Attributs : les attributs de l'Instigateur utilisés pour une action sont mis évidence dans l'interface. Gardez-les à l'oeil et améliorez-les quand votre partisan est promu.

1 Remarque : la répétition d'une action dans un quartier la rend de moins en moins efficace dans la mesure où les prolétaires finissent par se lasser du manque de variété. Des contrôles réguliers des opinions prolétaires permettent de vérifier la manière dont vos actions sont perçues et peuvent aussi vous fournir des indices sur ce que préparent les autres factions.

Exemples d'actions de réunion de soutien :

Rassemblement, Tracts, Festival de Musique

ACTIONS D'ATTAQUE DE SOUTIEN :



Ces actions ont pour but de réduire le niveau de soutien adverse dans un quartier (et pour les plus puissantes, dans les quartiers voisins aussi).

- Idéologie : exécutez une action dont l'idéologie est identique à celle du quartier cible pour plus d'efficacité. Les quartiers de FORCE sont plus impressionnés par les actions d'ARGENT.
- Puissance de l'action : plus une action est puissante, plus l'effet sur le soutien est important.
- Discrétion : rendez public le lieu d'une action pour que de plus de prolétaires en entendent parler. Attention, certaines actions ne doivent pas être trop publiques !
- Soutien voisin : les quartiers ayant des limites communes avec le quartier cible et soutenant déjà des factions adverses ont une influence négative sur le résultat de toute action de Soutien exécutée dans ce quartier.
- Attributs : les attributs de l'Instigateur utilisés pour une action sont mis en évidence dans l'interface. Gardez-les à l'oeil et améliorez-les quand votre partisan est promu.



Exemples d'action d'attaque de soutien :

Diffamation, Vandalisme, Vague de criminalité

ACTIONS D'INFORMATION :

L'information joue un rôle capital dans Republic: The Revolution. Mieux vous connaissez votre environnement, et les projets des autres factions, et mieux vous vous portez.

Sans information, vous être incapable de :

- Découvrir des lieux très discrets ou les utiliser pour vos actions (dans le pire des cas, la plupart des actions simples sont gâchées).
- Découvrir et utiliser la Malveillance des autres factions.
- Trouver les résidences d'autres personnages que vous pourriez recruter ou attaquer.

Vous pouvez faire évoluer votre niveau d'information à la baisse ou à la hausse, soit à grande échelle sur toute la ville, soit dans un endroit spécifique. Le choix du moment peut faire toute la différence.

ACTIONS DE RÉCOLTE D'INFORMATIONS :

Servez-vous de ces actions pour augmenter les niveaux d'information dans un quartier donné. La connaissance des quartiers voisins augmente aussi légèrement.

- **Idéologie :** exécutez des actions d'Information de la même idéologie que le quartier cible pour obtenir les meilleurs résultats.
- **Puissance de l'action :** plus une action est puissante, et plus votre connaissance du quartier (et des quartiers voisins) augmente.
- **Attributs :** les attributs applicables de l'Instigateur sont mis en évidence dans l'interface lorsque vous lancez une action. Gardez-les à l'oeil et améliorez-les quand votre partisan est promu.

Exemples d'actions de récolte d'informations :

Reconnaissance, Enquête, Etude

i NOTE : Vous pouvez décider qu'un de vos personnages va Fouiner en utilisant des Actions de Soutien en cliquant sur la fenêtre d'information ou sur le point d'interrogation. Faites défiler la fenêtre pour apprendre les informations cachées. La capacité de Fouiner est montrée par le portrait d'un personnage dans la boîte d'informations. Vous obtenez plus d'informations sur le point d'interrogation ou le bâtiment sélectionné, au détriment d'une augmentation de connaissance moindre dans le quartier cible et les quartiers voisins. ATTENTION : Vous devez avoir une action de récolte d'informations en cours dans le quartier (ou le voisinage) pour utiliser cette option. Les actions de récolte d'informations d'un niveau supérieur vous permettent d'utiliser cette option plus d'une fois même si chacune d'entre elles réduit l'efficacité générale de votre action.

ACTIONS DE DÉSINFORMATION :

Ces actions ont pour but la dissimulation de vos projets et affectent la discrétion de toutes vos actions dans le quartier cible.

- **Idéologie :** la plus grande confusion est causée par les actions ayant la même idéologie que le quartier cible.
- **Puissance de l'action :** plus une action est puissante, et plus la désinformation est importante.
- **Attributs :** les attributs applicables de l'Instigateur sont mis en évidence dans l'interface lorsque vous lancez une action. Gardez-les à l'oeil et améliorez-les quand votre partisan est promu.

Exemples d'actions de désinformation :

Dissimulation, Pot-de-vin, Etouffement

ACTIONS DE COMLOT :

En cours de partie, vous recevrez régulièrement des objectifs à atteindre par l'intermédiaire du journal de votre avatar et de mémos envoyés par les autres membres de votre faction.



A certains moments-clés, vous constaterez que des actions de Complot vous sont accessibles. Celles-ci ne peuvent être exécutées qu'en certaines circonstances bien particulières. Lisez les mémos et le journal de l'avatar pour trouver des indices et explorez le monde pour découvrir les lieux et les cibles.

DISCRÉTION ET ACTIONS :

La discrétion joue un rôle essentiel dans Republic: The Revolution, dans la mesure où il vaut souvent mieux tenir vos actions secrètes, surtout si vous utilisez des tactiques sournoises (impliquant de la malveillance).

DISCRÉTION D'UNE ACTION :

La discrétion d'une action est déterminée par l'indice de discrétion de l'action elle-même et la discrétion du lieu où elle se déroule. Vérifiez la discrétion d'une action dans la fenêtre des Actions de l'interface principale avant de la lancer.

Certaines actions exigent un niveau de discrétion élevé et d'autres ont inversement besoin d'un faible niveau.

ACTIONS TRÈS DISCRÈTES :

Ces actions nécessitent un haut niveau de discrétion. Personne ne doit en entendre parler sous peine d'être révélées à la population, ce dont vos niveaux de soutien souffriraient.

Si vous détectez une action ennemie impliquant de la malveillance, vous avez tout intérêt à utiliser cette malveillance contre la faction coupable.

Recrutement :

Tâchez de préserver la discrétion sur vos tentatives de recrutement sous peine d'attirer l'attention des autres factions.

Attaque de personnage

L'attaque d'un individu est très mal vue par la population qui en a assez de la violence politique, après toutes ces années. Et si les factions ennemies découvrent que vous affaiblissez leurs partisans, vous aurez des ennuis..

Toute action sordide

Le caractère sordide d'une de vos actions peut être raconté partout par les autres factions, alors couvrez d'un voile obscur tous vos faits et gestes par le biais d'actions de désinformation et en les exécutant dans des lieux très discrets.

Augmentez la discrétion de vos actions pour préserver votre clandestinité. Si on en sait trop sur vos tactiques, votre soutien ne tardera pas à s'étioler.

ACTIONS PEU DISCRÈTES :

Ces actions nécessitent un niveau de discrétion bas dans la mesure où leur succès est directement conditionné par leur impact sur la population. Des actions de soutien ne peuvent donner aucun résultat si personne n'en entend parler.

Actions de réunion de soutien

Effectuez des actions de réunion de soutien dans des endroits peu discrets pour mettre le maximum de prolétaires au courant.

Actions d'attaque de soutien

Effectuez des actions d'attaque de soutien dans des endroits peu discrets pour mettre le maximum de prolétaires au courant. Attention, certaines de ces actions ont un caractère Sordide et vous devrez peut-être prendre quelques risques calculés, de temps en temps.

MALVEILLANCE

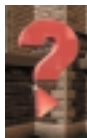
Certaines actions sont moralement moins acceptables que d'autres. Si vous découvrez une action impliquant de la Malveillance, vous pouvez utiliser cette information en faveur de votre cause ou pour attaquer d'autres factions ou personnages.

ACTIONS ET REPRÉSENTATIONS CORRESPONDANTES :

Toute action importante laisse derrière elle une trace de ce qui s'est passé. Ce peut être une rumeur dans la population, ou bien un indice.

La trace ne subsiste que pour une période de temps limitée et vous devez donc la découvrir et l'utiliser avant qu'elle ne disparaisse.

POINTS D'INTERROGATION :



Si vous ne disposez pas de suffisamment d'information dans un quartier pour dépasser le niveau de discrétion d'une action (moyenne de l'indice de discrétion d'une action et du lieu où elle se déroule), vous verrez planer un point d'interrogation dans le jeu.



La taille du point d'interrogation indique la différence entre votre niveau d'information et la discrétion de l'action qu'il représente : plus il est petit, et plus vous devez rassembler d'informations dans le quartier où le fait s'est déroulé.

NOTE : la présence de couleurs sur le point d'interrogation indique à quel point vous êtes proche de dépasser son score de discrétion. Les points d'interrogation sont petits et de couleur neutre quand vous ne disposez que de peu d'informations et se teintent de la couleur de la faction responsable quand vous n'êtes plus qu'à quelques points.

Cliquez sur un point d'interrogation pour afficher quelques informations le concernant :

Son niveau de discrétion (vous pouvez mieux estimer le soutien ou les reconnaissances nécessaires)

Le nombre de créneaux horaires pendant lesquels il restera dans le jeu (y compris le créneau actuel).

Le fait que l'action implique de la Malveillance (quand vous êtes à quelques points de dépasser son niveau de discrétion).

i NOTE : si vous avez une action de récolte d'information en cours dans le quartier (ou à des niveaux supérieurs, dans les quartiers voisins), vous pouvez "Fouiner" sur un fait spécifique. Cette option s'affiche avec ses statistiques quand vous consultez le point d'interrogation.

Fouiner rend la récolte générale d'information moins abondante mais permet d'augmenter rapidement le score d'information du point d'interrogation spécifié pour atteindre le niveau requis.

Plus le niveau d'une action de récolte d'Information est élevé, plus les opportunités de Fouiner sont importantes, alors servez-vous en judicieusement.

Faits :

Dès que vous avez dépassé le niveau de discrétion d'un point d'interrogation, il se transforme en fait. Cela signifie que vous savez tout de l'évènement correspondant.

Vous pouvez alors utiliser toute Malveillance impliquée par ce Fait contre la faction ou le personnage responsable.



Les faits sont les points d'interrogation dont vous avez dépassé le niveau. Cliquez sur un fait pour ouvrir le mini-menu, puis sélectionnez l'option Information pour en apprendre plus.

En fonction de ce que vous savez d'autre, vous pouvez apprendre quelle faction est responsable de cette action, ses effets (si elle est achevée), le personnage responsable (si vous avez découvert sa résidence en ville).

Si le champ réservé au personnage dans la fenêtre de Fait est vide, cela signifie que vous n'avez pas encore découvert la résidence du personnage responsable. Lorsque ce sera fait (en augmentant les niveaux de discrétion dans un quartier, ou en Fouinant dans un lieu spécifique suspect), vous pourrez vous en prendre plus particulièrement à lui (action d'affaiblissement, etc.).

i NOTE : avant même de savoir qui est le personnage responsable, vous pouvez vous servir de la Malveillance impliquée par une action contre la faction responsable : couvrez-la de boue, il en restera toujours quelque chose.



Servez-vous de l'icone « top-secret » du mini-menu ou de la fenêtre d'information pour demander à l'un de vos personnages de répandre par voie de presse vos informations sur les malveillances adverses.

Par exemple, une campagne de Tracts peut servir à dénoncer les mauvaises actions des autres factions. La Malveillance de la première action est utilisée comme modificateur positif de l'action qui la diffuse, ce qui signifie que davantage de prolétaires en sont affectés.



Une bonne tactique consiste à cibler le personnage responsable de ces actions malveillantes, pour l'affaiblir ou le recruter.

Plus tard dans la partie, vous devrez vous résoudre à éliminer physiquement quelques personnages qui posent problème, mais cette option n'est pas accessible au départ.

Les flèches situées sous les Points d'interrogation et les Faits représentent le moment de l'exécution, passé, présent ou futur.

Flèche vers la gauche =
action passée

Flèche vers le bas =
action se déroulant dans le créneau actuel.

Flèche vers la droite =
action prévue dans le futur.



Fait "malveillant"

i NOTE : pour identifier rapidement dans quels quartiers l'activité adverse est la plus importante, activez le filtre Afficher les actions Adverses dans la Mini-Carte. Des points signalent les positions des actions adverses, la couleur étant fonction de la faction. Ces points ne signalent que la présence des Faits et non des Points d'Interrogation.

Dans la mesure où les Points d'Interrogation ne s'affichent pas dans la Mini-Carte, vous devez les trouver dans le jeu.

Voir le paragraphe sur la Mini-Carte en page 15 pour plus d'informations.

ACTIONS POUVANT UTILISER LA MALVEILLANCE DES AUTRES FACTIONS :

Ces actions peuvent retourner la malveillance qu'impliquent certaines actions des autres factions contre ces mêmes groupes en révélant leurs agissements à la population. L'indice de malveillance est utilisé comme modificateur positif d'une action entreprise contre cette action.

Diffamation :	attaque de soutien
Discrédit :	attaque de personnage
Coup Monté :	attaque de personnage
Graffitis :	réunion de soutien
Guêpier :	attaque de personnage
Presse Hostile :	attaque de soutien
Tracts :	attaque de soutien
Discours Historique :	réunion de soutien
Protestation Passive :	attaque de soutien
Affichage :	réunion de soutien
Propagande :	réunion de soutien
Critique Publique :	attaque de soutien
Révélation :	attaque de soutien
Terrorisme :	attaque de personnage





PERSONNAGES PRINCIPAUX

45

NOVISTRANA PERSONNAGES PRINCIPAUX

Quelques individus qui composent la crème de Novistrana.

IVAN ALEXASHENKO

Ivan Alexashenko est un homme très puissant et très dangereux. Ancien vétéran décoré de la guerre d'Afghanistan, il s'est appuyé sur ses relations dans l'armée pour consolider sa position. Et bien que nombre d'unités militaires de l'armée de Novistrana soient sous-payées et mal équipées depuis la chute de l'Union Soviétique, les forces fidèles à Alexashenko semblent prospères et satisfaites. En effet, en plus d'engager ses hommes dans de lucratives activités mercenaires, Alexashenko gère également un certain nombre d'activités criminelles qui vont de l'importation de produits pour le marché noir au trafic d'armes en passant par le racket en tous genres. Le fait est que les forces d'Alexashenko comptent surtout sur elles-mêmes pour compenser les baisses de budgets.

DR JOSEF KISLOV

Josef Kislov est un homme très religieux et un fervent conservateur. Il a foi en les valeurs familiales et croit en l'élévation spirituelle, considérant que ce n'est qu'avec une morale décente, une éducation rigoureuse, un système de santé développé et la prise de mesures contre la pauvreté que Novistrana peut atteindre ses idéaux. Il qualifie le régime actuel d'association de criminels sans foi ni loi. Son franc-parler est célèbre, et même si l'on murmure qu'il y a deux contrats sur sa tête, pour l'instant, sa grande popularité et sa position publique semblent l'avoir préservé d'une fin dramatique. Prêtre orthodoxe à l'origine, il a étudié la psychologie et la sociologie à Berezina. C'est là, dans la capitale, en voyant la misère sans nom voisiner avec les politiciens corrompus et les gangsters en limousines, qu'il s'est découvert une fibre politique. Depuis, il est devenu l'une des figures de proue de la politique novistranienne, et chaque jour, des citoyens lassés du crime et de la corruption généralisés rejoignent sa cause. Le Dr Kislov n'a plus de temps pour l'église et c'est d'ailleurs pour lui une partie du problème.

ARKADY ILYUSHIN

Ilyushin appartient à un nouveau genre de gangsters intransigeants, impitoyables et complètement fous. Il est devenu le parrain de la branche novistranienne de la Mafia Rouge au cours d'une nuit sanglante où son gang et lui ont liquidé tous leurs adversaires directs. Mais la Mafia Rouge s'en est trouvée affaiblie, devenant une proie facile pour les autorités et les autres factions comme celle de l'armée d'Alexashenko. Arkady sait qu'il n'a pas le choix... Ses patrons lui ont quelque peu laissé carte blanche pour restaurer la splendeur passée de la Mafia Rouge et reconquérir le pouvoir perdu, mais s'il échoue, il le payera de sa vie.

ALEXEI KONSTANTINO

Alexei s'est lancé très jeune dans les affaires. En rénovant de vieux immeubles pendant ses études universitaires, il a vite compris que les agences gouvernementales avec lesquelles il était en concurrence pour obtenir des contrats lucratifs n'étaient pas du tout compétitives et l'argent a commencé à couler à flot. Bientôt, il a pu racheter les immeubles qu'il rénovait et édifier en quelques années un immense empire immobilier. Mais cela n'a pas été du goût de tout le monde, les anciens communistes considérant qu'il les volait et qu'il se comportait de façon anti-patriotique et la Mafia Rouge (qu'il hait) s'agaçant de ses méthodes. On a attenté à ses jours à plusieurs reprises, notamment le jour où un tireur fou a jailli dans ses bureaux et tué plusieurs de ses employés avant d'être lui-même abattu par la sécurité. Konstantino s'en est sorti de justesse, simplement blessé. Depuis, il se cache, se servant de sa position et de son influence pour former un puissant cartel rassemblant des personnes d'opinions proches. Grâce à ce cartel, il espère transformer complètement l'économie de Novistrana, projetant même de développer un nouveau programme spatial afin de devenir le premier Novistranien à aller dans l'espace.



DMITRI BARKAN

Ces dernières années, l'Université Technologique de Pugachev est devenu un chaudron d'activités progressistes et anti-capitalistes. Soutenue par la récente explosion d'opinions anti-establishment à travers la planète, une cellule très active et puissante s'est formée autour de ce grand centre étudiant. La cellule est dirigée par l'énigmatique et secret jeune radical Dmitri, lui-même autrefois étudiant avant d'être expulsé lors de sa première année pour avoir été vu à la télévision en train de participer à une manifestation anti-capitaliste lors d'un sommet économique à Bruxelles. Depuis lors, il a disparu dans la clandestinité de Novistrana, devenant une légende dans les esprits de la jeune génération cynique de Novistrana. Il a de nombreux sympathisants à l'intérieur et autour des institutions universitaires du pays et poursuit sa campagne par l'intermédiaire de son site Internet, de fréquentes et souvent violentes manifestations, et de désormais tristement célèbres raves.

Certains qualifient Dmitri et son groupe de voyous violents, acharnés à semer le désordre et à détruire la propriété privée. Il n'empêche que ses idées progressistes lui ont gagné le soutien des éléments les plus radicaux de la politique novistranienne, lesquels considèrent désormais les méthodes extrêmes de Dmitri comme le seul moyen efficace de renverser le régime.

ROBERT TARASOV

Nouveau venu sur la scène politique novistranienne, Robert Tarasov, initialement petit conseiller municipal d'Ekaterine, a bien rattrapé le temps perdu avec une campagne médiatique de grande envergure à travers tout le pays. Homme très charismatique, il a rapidement rassemblé une équipe fidèle et dévouée qui s'est chargé de campagnes d'affichage, de distribution de tracts et d'annonces télé et radio pour diffuser son message pro-démocratique dans tous les foyers de Novistrana. Les propositions de Tarasov sont très simples : il demande au président de démissionner pour remettre son poste en jeu dans une élection libre et juste. Certains considèrent la campagne de Tarasov comme parfaitement vaine, et prédisent que cette agitation politique a toutes les chances de se terminer par une arrestation et une disparition définitive.

VIKTOR KOVAK

Viktor Kovak n'est pas très populaire dans sa ville natale d'Ekaterine. Néanmoins, en dépit de sa mauvaise réputation, la loyauté et le respect de ses fidèles sont impressionnants. Kovak a créé l'Union des Travailleurs Socialistes, un syndicat censé défendre les droits des ouvriers, mais avec le grand nombre de policiers qui s'y sont inscrits, celui-ci n'est plus rien d'autre qu'une couverture pour des activités mafieuses, le comble étant qu'il se sert même des fonds du syndicat pour blanchir de l'argent sale au profit d'autres organisations criminelles. Kovak a peu de chances de réussir quelque chose d'exceptionnel dans la vie, trop mou et trop paresseux pour pouvoir jouer dans la cour des grands, mais il n'hésitera pas à agir pour protéger ce qui lui appartient, comme en témoignent les nombreuses tombes sans nom sur lesquelles on trébuche parfois dans les forêts autour d'Ekaterine.

ROMAN LEONOV

Roman est plutôt du genre gluant, une célèbre ordure de la fraternité criminelle de Pugachev. On le trouve le plus souvent à son club de strip-tease, le Bar Roman. La décoration intérieure correspond à l'idée qu'il se fait du palais de César. C'est un repaire vulgaire et kitch au mauvais goût extrême, avec la piste de danse rituelle et les serveuses topless de rigueur. Roman offre aussi des services plus spéciaux à certains clients, son bar n'étant en fait que la couverture d'une maison close de luxe. Roman est une vraie fouine, se débrouillant pour n'être jamais directement impliqué dans quoi que ce soit et veille toujours à n'être pas trop éloigné de ses solides gardes, juste au cas où.

MIKHAIL KORELEV

Mikhail est le propriétaire de la meilleure affaire d'Ekaterine, le casino. Korelev a réalisé que le développement de son affaire résidait dans sa capacité à attirer les joueurs des villes voisines. Malin, il est à la recherche d'investisseurs pour l'aider à réaliser son développement et les projets publicitaires afférents.





1. MON IDÉOLOGIE A CHANGÉ !

L'idéologie d'une faction est susceptible d'évoluer en fonction des actions exécutées par ses partisans. L'idéologie de votre faction étant celle de votre avatar, s'il lance un grand nombre d'actions de Force alors que l'idéologie de la faction est l'Influence, elle changera progressivement pour refléter cette différence.

Ceci est dû au fait que votre idéologie est déterminée par la manière dont les gens vous voient. Vous n'avez peut-être pas choisi d'être un chef inspiré par la Force, mais si le monde vous voit ainsi, alors, vous le deviendrez. Attention, cette évolution est susceptible de pousser certains partisans à vous quitter.

1A. COMPARAISONS IDÉOLOGIQUES

Cette section détaille la manière dont les actions sont influencées par les idéologies.

Les actions marquées "Identiques" sont plus efficaces si votre idéologie est la même que celle de votre cible (quartier ou personnage).

Les actions "Différentes" sont comparées sur le triangle idéologique. Les idéologies triomphent dans le sens des aiguilles d'une montre. Des bonus plus importants pour les succès d'actions sont accordés en fonction.

Renforcement

Action contre idéologie du personnage cible (Ident.)

Affaiblissement

Action contre idéologie du personnage cible (Diff)

Recrutement

Faction contre idéologie du personnage cible (Ident.)

Réunion de Soutien

Action contre idéologie du quartier (Ident.)

Attaque de Soutien

Action contre idéologie du quartier (Diff)

Récolte d'informations

Action contre idéologie du quartier (Diff)

Désinformation

Action contre idéologie du quartier (Ident.)

Comparaison :



La FORCE bat l'INFLUENCE, les gens influents étant facilement impressionnés par la violence physique.

L'ARGENT bat la FORCE. Quiconque raisonne avec ses poings a toujours un prix.

L'INFLUENCE bat l'ARGENT. La parole est d'or et l'argent n'est qu'argent. Quelques mots influents peuvent soumettre n'importe quel parvenu.



2. MON ETUDE, MON ENQUÊTE OU MA RECONNAISSANCE N'ONT RIEN DONNÉ.

Toutes les actions, lieux et gens ont un niveau de discrétion. Une Reconnaissance donne un coup de pouce assez bref à votre connaissance d'un quartier et dans une moindre mesure, de celles des quartiers environnants.

Certains éléments peuvent faire qu'une Etude, une Enquête ou une Reconnaissance ne vous aide pas beaucoup :

Votre niveau de soutien est trop bas :

Quand vous avez du soutien dans un quartier, vos yeux et vos oreilles se multiplient et votre connaissance augmente. Si le soutien vous fait défaut, une Etude, une Enquête ou une Reconnaissance ne suffiront peut-être pas à révéler plus d'informations. Développez votre soutien, ou multipliez les actions de récolte d'informations.

Vos adversaires exécutent des actions de désinformation :

Cela augmente la discrétion de leurs actions dans ce quartier et vous avez plus de mal à les détecter.

L'action était très discrète.

Certaines actions n'attirent pas l'attention de la population, ce qui réduit leur chance de détection. Les actions de niveau supérieur ont des indices de discrétion plus importants, et vous trouverez davantage de lieux discrets pour les réaliser plus en avant dans la partie.

Le lieu de l'action était très discret

Les actions exécutées dans des lieux très discrets sont difficiles à détecter par l'adversaire.



ANNEXE 1

49

NOVISTRANA ANNEXE 1



PARAMÈTRES AUDIO :

Volume (réglette)

Pour modifier le volume général sans ajuster les niveaux de manière individuelle.

Effets sonores (réglette)

Pour modifier le volume des effets sonores par rapport à la musique et aux voix.

Musique (réglette)

Pour modifier le volume de la musique par rapport aux effets et aux voix.

Voix (réglette)

Pour modifier le volume des voix par rapport aux effets et à la musique.

Qualité audio (réglette)

Abaissez cette option (22.05KHz, qualité Radio) pour améliorer les performances du jeu sur des ordinateurs peu puissants. Elevé(e) équivaut à la qualité CD (44.1 KHz).

OPTIONS D'AFFICHAGE :

Résolution (800x600 à 1152x864)

Pour modifier la résolution du jeu. Une résolution élevée risque de ralentir le jeu.

Couleurs (16bit-32bit)

Le paramétrage à 32-bit étend la palette de couleurs composant les textures.

Niveau de Détail (Très bas - Très haut)

Le niveau de détail détermine combien de polygones le jeu utilise en même temps. Ainsi si vous paramétrez un niveau supérieur au niveau détecté par le système, la vitesse du jeu en souffrira.

Luminosité (réglette)

Modifie l'intensité des éclairages.

Caméra sol (avec/sans)

Pour activer la vue subjective. En vue Toits, utilisez la molette de votre souris pour y accéder.

OPTIONS D'AFFICHAGE (AVANCÉES)

Sélectionnez le bouton "Avancées" dans l'écran d'options d'affichage.

Ecran Options :

Particules (avec / sans)

Pour activer ou désactiver le système de particules. La désactivation entraîne un visuel de qualité inférieure mais une vitesse supérieure du jeu.

Qualité matériel (Elevée / Moyenne / Faible)

Pour modifier le traitement des textures et améliorer les performances.

Reflets (avec / sans)

Désactivez les reflets pour améliorer les performances.

Distance Ombres (sans - Très loin)

Pour modifier la distance à laquelle les ombres sont perçues. Plus la distance est grande, plus les performances diminuent.

Distance éclairages (sans - Très Loin)

Pour modifier la distance à laquelle la lumière est perçue. Plus la distance est grande, plus les performances diminuent.

Qualité Textures (Basse/Elevée)

Diminuez la qualité des textures si votre machine dispose de peu de mémoire.



Détails Terrain (Elevés/Moyens/Faibles)

Abaissez cette option pour diminuer le niveau de détails des terrains ainsi que des effets de lumière pour améliorer les performances du jeu sur des ordinateurs peu puissants.

Variété Bâtiments (Elevée/Moyenne/Faible)

Abaissez la variété de bâtiments (moins de variations de textures) du jeu pour améliorer les performances du jeu sur des ordinateurs peu puissants

Variété Gens (Elevée/Moyenne/Faible)

Réduisez la variété des personnages du jeu pour améliorer les performances du jeu sur des ordinateurs peu puissants.

Mobilier (avec / sans)

Éliminez le mobilier du jeu pour améliorer les performances du jeu sur des ordinateurs qui disposent de peu de mémoire.

i Note : pour les changements des options suivantes, vous devrez redémarrer le jeu.

- Variété Bâtiments
- Variété Gens
- Détails Terrain

OPTIONS DE JEU :**Sensibilité souris (réglable)**

Pour ajuster la sensibilité de votre souris.

Regarder actions par défaut (avec / sans)

Si vous activez cette option, toutes les actions apparaîtront dans la Vue Actions.

Aide souris (avec / sans)

Désactivez cette option si vous ne voulez pas de l'aide de la souris.

Difficulté

Changez les paramètres de difficulté pour rendre les factions ennemies plus ou moins agressives.



CRÉDITS

**ELIXIR STUDIOS LIMITED**

ART

Lead Artist

Wayne Kresil

Artist

Aamar Rana

Junior Artist

Anjali Jeyendran

Animator

Boris Lowinger

Junior Artist

Craig Coombes

Concept Art & City Design

Drew Wilson

Artist

Misja Baas

Senior Artist

Pete Kempton

Junior Texture Artist

Richard Tilbury

Junior Artist

Simon Chapman

Senior Artist

Steve Wilkins

AUDIO

Audio Director

Richard Joseph

Musical Composition

James Hannigan

Sound Designer

Malin Arvidsson

Orchestral Performance

The Slovakian Radio

Symphony Orchestra

**Orchestral Conductor
& Orchestrator**

Allan Wilson

**Orchestral Recording
Session Engineer**

Peter Fuchs

Orchestral Recording Coordinator

Paul Talkington

Session Musician (Soprano)

Miranda Keys

Session Musician (Violin)

Ralph Allin

Session Musician (Clarinet)

Jane Allin

Session Musician (Bass)

Jadey Carey

Session Musician (Accordion)

Haya Lewi

Voice Acting

Seva Novgorodtsev

Oleg Mirochnikov

Julia Zagonek

Irina Sonich

DESIGN

Executive Designer

Demis Hassabis

Co-Lead Designer

Adrian Carless

Assistant Designer

Ben Gonshaw

Technical Designer

Falko Poiker

Assistant Designer

Ian James

Additional Design and PR

Joe McDonagh

Assistant Designer

Mike Harman

Lead City Designer

Simon Mathews

Technical Designer

Tiziano Riolfo

AI Programmer

Vicky Smalley



PRODUCTION

Executive Producer

Adrian Bolton

Producer

James Sutherland

Elixir Marketing and PR

Poppy Reeve-Tucker

Programming

Lead Programmer

Jamie Doornbos

Senior Graphics Programmer

Alan Murta

Senior AI Programmer

Alex Whittaker

Senior Programmer

Andrew Buchanan

Audio Programmer

Andy Mucho

Senior Programmer

David Silver

Graphics R&D Programmer

Dominic Penfold

Junior Programmer

Mark Sheehan

Senior AI Programmer

Martin Smith

Senior Programmer

Ole Marius Liabo

Programmer

Paul Thomson

Senior Programmer

Richard Powell

Lead Tools Programmer

Sam Swain

Head of R&D

Tim Clarke

Quality Assurance

Lead QA

Jim Walker

Tester

Gerald Smith

THANKS TO

Additional Programming

Alex Thomson

Art Manager

Colin Seaman

Additional Programming

Chris Parsons

Additional Programming

Kasim Niazi

Chief Financial Officer

Keith Laslop

Accountant

Kellie Harkness

Senior Systems Administrator

Kristian Davies

Movie Guru

Peter Gilbert

Office Assistant

Samantha Da Silva

Additional Design

Sandy Sammarco

Chief Technical Officer

Simon Green

Office Manager

Sue Chapman

HR Manager

Nicola Crain

ADDITIONAL THANKS TO

Additional Testing

Aristos Tofallis

Additional Design

Duncan Jones

Additional Production

Jim McDonagh

Additional Animation

Matt Everitt

Additional Programming

Nick Sturge

Special thanks from Demis toPeter Molyneux, Ian Livingstone,
Michael Underwood, David Norwood, Stewart
Block, Nick Gibson, Kenneth Ibbet, Rene Milner

God's everlasting grace



EIDOS INTERACTIVE UK**Executive Producer**

Andy Norman

Producer

Yota Wada

QA Manager

Chris Rowley

QA Supervisor

David Pettit

Product Test Coordinator

Joe Neate

Assistant Product Test Coordinator

Alex Cox

QA Technicians

Allison Archer, Sarah Dodd, Steve Addis, Marcus Smikle, Gabriel Allen, Andy Secchi, Shams Wahid, Daniel More O'Ferrall, Derren Toussaint, Paul Mulcare, Sean Carter, Michael Owusu, Clive Sawford, Gareth Freathy, James Hinchliffe, Richard Abbott.

Localisation QA Supervisor

Marco Vernetti

Localisation QA Lead Technician

Iain Willows

Localisation Technicians

Mickael Pesquet, Angelo Rocca, Lars Carstensen, Carsten Rohr
Byung-Joon Samuel Kil

Localisation Group Manager

Flavia Timiani

Localisation Manager

Emma Timms

Product Manager

Kathryn Clements

PR Manager

Mark Allen

PR Assistant

Roxana Daneshmand

Creative Manager

Andy Cockell

Senior Designer

Rob Evers

Designer

Amanda Holmes

Junior Designer

Philippa Pratley

Head of Mastering/Compatibility

Jason Walker

Mastering Engineers

Phil Spencer

Ray Mullen

Compatibility Engineers

Gordon Gram

Scott Sutherland

Technical Wizard

Lee Briggs

EIDOS INTERACTIVE GERMANY**Product/Marketing Director**

Lars Winkler

Product Manager

Lars Wittkuhn

Head of Marketing

Anusch Mahadjar

PR Manager

Theodossios Theodoridis

QA Manager

Ralf Bauer

QA Technicians

Henrik Prinz, Torben Malessa,
Lars Carstensen, Carsten Röhr

Translation

Böck GmbH

EIDOS INTERACTIVE FRANCE**Product Manager**

Benoit Bohet

PR Manager

Priscille Demoly

Localisation Manager

Guillaume Mahouin

Translation

Around the Word

SPECIAL THANKS

Dave Rose



GARANTIE

Déclaration de droits de propriété intellectuelle et de garantie limitée Eidos

AVIS

Eidos Interactive Limited (« Eidos ») se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations à ce produit à tout moment et sans préavis.

Eidos ne fait aucune garantie, condition ou représentation, expresse ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa commerciabilité ou son adéquation à un but particulier.

Tous les personnages et noms de marques apparaissant dans ce jeu sont fictifs et toute similarité avec des personnes ou organisations existantes serait une pure coïncidence.

GARANTIE LIMITÉE EIDOS

Eidos garantit à l'acheteur d'origine de ce produit logiciel informatique que le support d'enregistrement sur lequel les programmes logiciels ont été enregistrés ne rencontrera, dans des conditions normales d'utilisation, aucune défaillance en termes de matériaux ou de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos dans le cadre de cette garantie limitée sera, à sa seule discrétion, de réparer ou de remplacer tout support défectueux, à condition que le produit d'origine soit renvoyé à Eidos dans son état initial à l'adresse mentionnée ci-dessous, accompagné d'une preuve d'achat datée, d'une description de la défaillance et d'une adresse à laquelle le produit doit vous être renvoyé. Cette garantie ne s'applique pas aux supports ayant fait l'objet d'une mauvaise utilisation ou aux supports endommagés ou excessivement usés.

CETTE GARANTIE LIMITÉE NE S'APPLIQUE PAS AUX PROGRAMMES LOGICIELS EUX-MÊMES QUI SONT FOURNIS « TELS QUELS » ET SANS GARANTIE OU REPRÉSENTATION QUELLE QU'ELLE SOIT. DANS LA LIMITE DES DISPOSITIONS PRÉVUES PAR LA LÉGISLATION EN VIGUEUR, EIDOS DÉCLINE TOUTE GARANTIE (Y COMPRIS, SANS LIMITATION, LES GARANTIES IMPLIQUÉES PAR LA LOI, LES STATUTS, L'USAGE OU AUTRE) CONCERNANT LA COMMERCIALITÉ, LA QUALITÉ ET/OU L'ADÉQUATION À UN BUT PARTICULIER DE CE PRODUIT LOGICIEL INFORMATIQUE.

Cette garantie limitée vient s'ajouter à vos droits statutaires et n'y contrevient pas.

Adresse de Retour :

Eidos Interactive France

Service Consommateurs

6 blvd, du Gal Leclerc

92 115, Clichy Cedex - France

Il est conseillé d'envoyer vos jeux par courrier recommandé avec accusé de réception. Eidos n'est pas responsable des jeux disparus ou volés.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi d'un jeu ou d'une partie de jeu ne seront pas remboursés.

RETOUR APRÈS EXPIRATION DE LA PÉRIODE DE GARANTIE :

Passé le délai de 90 jours Eidos accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit (par chèque ou par mandat postal libellé à l'ordre de Eidos Interactive France). Renvoyez votre jeu à l'adresse indiquée ci-dessus accompagné de votre règlement, d'une preuve d'achat datée, de la description de la défaillance et d'une adresse à laquelle le produit doit vous être renvoyé.

Le tarif ci-dessus s'applique à la France Métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.



INFORMATIONS DE SÉCURITÉ

PRÉVENTION DES RISQUES D'ÉPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

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

Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE

Lisez attentivement le manuel d'instructions pour vous assurer que votre utilisation est correcte. Lorsque vous insérez ce disque dans votre ordinateur, placez-le toujours de sorte que la face de lecture souhaitée soit orientée vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, faites attention à ne pas en toucher la surface. Tenez-le par les côtés. Veillez à ce que le disque soit propre et sans éraflures. Si vous constatez que la surface du disque est sale, essuyez-la délicatement avec un chiffon doux et sec. Ne laissez pas ce disque à proximité d'une source de chaleur et ne l'exposez pas directement à la lumière du soleil ou à une humidité excessive. Veillez à ne pas utiliser de disque fissuré, abîmé, de forme irrégulière ou ayant été réparé avec une bande adhésive. Cela pourrait en effet endommager votre PC.

Autres informations importantes de santé et de sécurité

Ce manuel d'instructions contient des informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Nous vous demandons de le lire attentivement et de comprendre ces informations avant d'utiliser ce logiciel.

Attention : Evitez d'endommager votre téléviseur

À ne pas utiliser avec certains moniteurs et écrans de télévision. Certaines télévisions (notamment les écrans translucides, les écrans à projection de face et les écrans plasma) peuvent être endommagés par l'utilisation de jeux vidéo. Les images statiques ou autres images présentées lorsque vous jouez à un jeu (ou lorsque vous mettez le jeu en pause ou en attente) peuvent causer des dommages permanents dans votre tube cathodique, et risquent de « fondre » sur l'écran, en créant une ombre permanente de l'image statique qui apparaîtra à tout moment, et ce même lorsque vous ne jouez pas. Consultez toujours le manuel de votre moniteur ou de l'écran de votre télévision et contactez le fabricant pour vérifier que l'utilisation de jeux vidéo ne causera pas de dommages. Copyright Line



SERVICES CONSOMMATEURS

Assistance, concours, astuces, solutions et infos
24h/24

Vous avez besoin d'une assistance sur un jeu
Eidos ? Vous cherchez une info ?

Vous êtes bloqué, il vous faut une astuce, des
codes ou une solution complète pour un jeu
Eidos ?

Consultez nos fiches techniques, les solutions,
ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés
grâce à nos services d'assistance automatisée
24h/24 et 7j/7 :

Serveur vocal au 08 92 68 19 22*

Minitel 3615 EIDOS*

Site Internet <http://www.eidos.com>

*0,34 /min, disponible 24h/24 (France
uniquement)

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous rencontrez des problèmes à l'installation ou au
lancement d'un jeu PC Eidos ? Vous avez besoin d'une
assistance technique ?

N'hésitez pas à nous contacter après avoir lu
attentivement les conseils suivants :

- Consultez d'abord le fichier « Lisezmoi » ou «
Readme ». Ce fichier situé sur le CD-ROM contient
des informations importantes de dernière minute et
peut être la solution à votre problème.
- Vous pouvez également consulter les réponses aux
questions fréquentes (les FAQ) et éventuellement
obtenir une mise à jour du jeu (Patch) en visitant la
rubrique support de notre site Internet :

<http://www.eidos-france.fr/support/> (assistance
technique uniquement)

- Si vous souhaitez nous téléphoner, afin de vous
répondre le plus efficacement possible, appelez à
proximité de votre ordinateur avec les informations
suivantes : type de machine (nom,
microprocesseur...), mémoire vive (RAM), marque,
type de lecteur CD-ROM, de carte graphique et de
carte son. N'oubliez pas de fournir le titre, la version
du jeu ainsi que la description détaillée du problème
rencontré. Transmettez toutes ces informations dans
votre email ou votre courrier, si vous préférez nous
écrire.
- Il est également utile de préparer un fichier de
diagnostic avant de nous appeler, à l'aide du
programme "DXDiag". Voici la marche à suivre :
- Cliquer sur Démarrer
- Cliquer sur Exécuter
- Saisir dxdiag
- Cliquer sur OK

- Cliquer sur Enregistrer toutes les informations et
sauvegardez le fichier sur votre ordinateur.
Lors de votre appel au service d'Assistance technique,
tenez à disposition une sortie papier de ce fichier ou
ouvrez-le à l'écran. Si vous envoyez une question par
e-mail ou par courrier, joignez ce fichier à votre
message.

Vous pouvez nous contacter directement notre hotline
technique au :

08 25 15 00 57 (Numéro Indigo - prix d'un appel
normal).

Horaires d'ouverture : du lundi au vendredi de 10h à
19h, le samedi de 10h à 18h.

**NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REPENDRE
AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU
ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.**

Vous pouvez aussi nous envoyer un email à partir de la
page support de notre site Internet :

<http://www.eidos-france.fr/support/>

Cliquez sur l'icône Enveloppe en haut de la page

(N'oubliez pas de nous fournir toutes les informations
nécessaires - voir plus haut)

Vous pouvez également nous écrire à :

Eidos Interactive France

Service Consommateurs

6 blvd, du Gal Leclerc

92 115, Clichy Cedex – France

(N'oubliez pas de nous fournir toutes les informations
nécessaires - voir plus haut)

Pour être les premiers informés !

Pour être avisé de toutes les nouveautés Eidos, de la
disponibilité des démos, des dernières images ou
vidéos des jeux que vous attendez, des dates de
sorties, des derniers concours et promotions, n'hésitez
pas à vous inscrire sur notre site Internet pour recevoir
notre bulletin, directement dans votre boîte aux lettres
email.

<http://www.eidos-france.fr> (rubrique newsletter)

Tous droits réservés. PRODUIT DESTINÉ UNIQUEMENT
À UN USAGE DOMESTIQUE. Toute copie, adaptation,
location, autorisation de jeu contre paiement, prêt,
distribution, extraction, violation de protection de copie,
revente, utilisation en galeries d'arcade, diffusion,
performance publique et transmission sur Internet, par
câble ou toute autre forme de télécommunications, ainsi
que tout accès ou utilisation sans autorisation de ce
produit ou de tout composant protégé par une marque
commerciale ou par des droits de copyright, y compris
ce manuel, est interdite.

Édité et Distribué par Eidos Interactive France - 6 blvd,
du Gal Leclerc. 92115 Clichy Cedex France - SARL au
capital de 7623 Euros - RCS Nanterre B 334 213 113



NOTES



NOTES

