

Sommaire

•Aide du jeu 

Instructions 

Stratégie 

Ressources 

•Aide du programme

Menu

Joueurs et Options

Contrôles

Commander la Version Française complète de TZColony 

Instructions

[But du jeu](#)

[Les 12 Episodes](#)

[Le Magasin](#)

[Les Ressources](#)

Stratégie

C'est un sujet délicat car il existe de nombreuses stratégies.

Normalement, vous devriez, dans un premier temps, essayer d'acquérir une concession afin de vous procurer votre nourriture. Ensuite, lancez-vous dans l'extraction de minerai, puis, utilisez une ou deux parcelles pour vous procurer l'énergie de base pour la recherche d'Iridium ou d'autres richesses. Plus la parcelle est proche du magasin, plus vite vous l'atteindrez. Mais prenez garde car certains terrains comme les lacs et les montagnes sont plus difficiles à traverser.

Vous pouvez essayer les stratégies les plus originales: il pourrait s'avérer bénéfique de concentrer vos efforts sur les minerais en essayant d'avoir le maximum de gisements. Vous pouvez même vendre vos premiers terrains pour acheter du minerai au magasin. Plus tard cela peut vous permettre de spéculer pendant les enchères et de racheter de nouvelles concessions.

La réussite d'une stratégie dépend beaucoup de vos concurrents et de leur comportement.

S'ils sont impressionnés par les prix élevés d'une ressource (par exemple: l'énergie) et négligent la production d'une autre de ces ressources (par exemple: la nourriture) qui n'est pas disponible dans le magasin, vous pouvez être certain que les prix monteront.

Parfois, il est payant d'acheter toute l'énergie disponible au magasin. Vous aurez un avantage sur vos concurrents qui ne pourront pas transporter leur production le mois suivant.

Vous pouvez spéculer avec chaque produit mais surtout avec les prix de produit de consommation courante qui s'élèveront en fonction de l'augmentation de la demande.

Voici un exemple de stratégie de base:

Mois #1

Choisissez une concession avec un lac et pour produire votre nourriture.

Mois #2

Prenez possession d'un terrain avec une montagne et produisez de l'énergie.

Mois #3

Essayez d'acquérir une parcelle libre à côté de celle avec la montagne. Equipez un robot pour l'extraction du métal et installez-le sur la parcelle montagneuse. Le robot spécialisé dans l'énergie vous suivra: placez-le sur la nouvelle parcelle libre.

Mois #4 à #11

Maintenant développez les produits les plus rentables qui sont en général sur les meilleurs gisements d'Iridium.

Mois #12

Dans le dernier mois vous ne devriez pas participer aux enchères (sauf contre un adversaire vraiment naïf) car les prix proposés par le magasin sont toujours supérieurs à la vraie valeur des produits.

Ressources

Il y a quatre ressources sur votre nouvelle planète: l'Energie, la Nourriture, l'Iridium et le Minerai.

L'énergie et la nourriture sont des biens vitaux. S'ils vous manquent, vous ne pourrez ni produire (manque d'énergie) ni exploiter de nouveaux territoires (manque de nourriture).

Le minerai est un produit de intermédiaire. Il permet de fabriquer les robots.

L'Iridium est un produit d'exportation. Son prix n'est pas influencé par les besoins de la colonie et il varie librement à la hausse ou à la baisse.

Menu

Fichier

Configuration

Options

Aide

Joueurs et Options

Ici vous pouvez modifier les différents critères des quatre joueurs. L'écran est partagé en quatre parties correspondant aux quatre joueurs.

Les différents critères sont:

Apparence et contrôle

Choisissez différents aspects et couleurs pour votre personnage.

Joueur

Indiquez combien de joueurs humains prendront part à la partie.

Nom du joueur

Tapez le nom de votre créature. Prenez garde: Il pourrait être inscrit dans le tableau des highscore.

Expérience

Ici vous pouvez établir des handicaps pour les différents joueurs, humains ou ordinateurs, suivant l'expérience de chacun. Un débutant aura plus d'argent, de temps et même plus de chance que les autres joueurs.

Périphériques de contrôle

Choisissez le périphérique qui sera utilisé pour les enchères et le choix des terrains.

Au moins un joystick devrait être utilisé. Dans la phase de culture vous pouvez utiliser le joystick avec les différents joueurs humains.

Calibrer le Joystick

Ici, vous testez votre joystick. Cela garantit une plus grande précision de mouvement.

Aide

Affiche ce fichier d'aide

Contrôles

Général

Quatre colons peuvent jouer en même temps. Deux utilisent le clavier (l'un jouant du côté gauche, l'autre avec le pavé numérique), un troisième peut utiliser la souris et le dernier un joystick. Si vous avez deux joysticks, vous pouvez les utiliser. Sauf pendant la phase de culture, vous n'avez besoin que de deux touches.

Exploitation

Pendant cette phase chaque joueur joue seul. Il faut partager le joystick ou le pavé numérique. Sans un joystick, il est très difficile de jouer.

Les Touches spéciales

ECHAP vous permet de quitter l'écran de jeu et ainsi mettre le jeu sur pause.

F1 affiche une aide contextuelle.

Les touches de déplacement sont:

Au clavier:

CTRL: Se déplacer vers le bas.

SHIFT: Se déplacer vers le haut.

Ce sont les deux touches en bas à gauche du clavier.

Au pavé numérique:

ENTR: Se déplacer vers le bas.

PLUS(+): Se déplacer vers le haut.

Ce sont les deux touches dans le coin droit en bas du clavier

A la souris:

Bouton gauche: Se déplacer vers le bas.

Bouton droit: Se déplacer vers le haut.

Au joystick:

Allons, un petit effort...

Commander la Version Française complète de TZColony

La réalisation d'un jeu comme celui-ci est une sorte de pari:

Le jeu n'est évident au premier abord ni pour vous - ce n'est pas vraiment un ShootThemUp -ni pour ses concepteurs à qui il a demandé un an de travail !

Prenez quelque temps pour découvrir toute sa richesse - c'est tout l'avantage du Shareware -et vous verrez comment on se laisse facilement prendre aux plaisirs de la compétition dans la conquête d'un monde et du pouvoir. Même si vous pressentez que quelque part votre mission est un peu un marché de dupes .

Pour commander la version complète utilisez le bon de commande accessible à partir de la commande:

Aide / Bon de Commande de la barre de Menu du jeu.

Si cette rubrique n'est pas accessible dans la version dont vous disposez adressez vous à:

- **ISD France** - Dominique PACULL
55 rue Pierre Contant d'Ivry
66000 PERPIGNAN - FRANCE

Tel: 04 68 66 79 23

Fax: 04 68 66 57 67

Email: ISDFrance@compuserve.com

But du jeu

Nous déclinons par avance toutes les accusations à venir : ce jeu est tout à fait amoral et l'objectif final est inavouable...

En clair, rien de nouveau : vous devez devenir l'homme le plus riche de la planète, c'est à dire posséder la plus grande quantité d'argent, de territoires et de ressources selon l'indicateur de richesses affiché à la fin de chaque épisode.

Vous pouvez coopérer avec les autres colons pour augmenter la richesse globale de la colonie... ou au contraire essayer de ralentir son développement en spéculant sur des ressources indispensables - le gagnant sera le joueur ayant globalement le plus de richesses (quelles que soient les stratégies employées).

Les 12 Episodes

Le jeu comporte 12 épisodes qui correspondent à la période de 12 mois nécessaire pour qu'un nouveau vaisseau spatial puisse de nouveau atteindre votre planète.

Chaque épisode se déroule suivant les étapes suivantes :

Développement de la colonie:

Affichage des scores

Choix des concessions:

Les joueurs choisissent le territoire qu'ils vont (rayez la mention inutile) - mettre en valeur - exploiter.

Ventes de terres supplémentaires :

Si le magasin a besoin d'argent, il vous offre des parcelles aux enchères.

Au boulot:

Mettez votre terre en valeur.

Production:

Chaque parcelle produit des biens selon sa qualité.

Revente de concessions (seulement sur demande du joueur) :

Si un joueur est à court d'argent

Les enchères

Ici vous pouvez échanger les biens et autres ressources.

Le Magasin

Dans le magasin vous pouvez:

Acheter des robots

Avancez votre personnage jusqu'au compartiment des robots et prenez-en un.

Vendre des robots

Ramener le robot dans son compartiment (et ne vous plaignez pas de l'avoir acheté à un prix beaucoup plus élevé). Comme vous avez dû l'apprendre dans les enchères, le magasin fait toujours son profit!

Equiper les robots

Les quatre pièces supérieures offrent des équipements de production spécifiques à chaque ressource. Vous devez planifier attentivement dans quelle parcelle envoyer le robot équipé avant de commencer à vous déplacer. Bien sûr vous devez toujours garder un oeil sur votre argent . Les prix pour les équipements sont: 25 \$ pour la nourriture, 50 \$ pour l'énergie Energie, 75 \$ pour le minerai et 100 \$ pour l'Iridium.

Vendre une parcelle

Si vous êtes en manque d'argent ou si vous êtes acquéreur d'une marchandise dans la prochaine enchère vous pouvez indiquer ici que vous souhaitez vendre une concession à la prochaine occasion.

Faire expertiser un filon

On teste ici la qualité de l'Iridium de vos gisements.

Fichier

Nouveau

Commence une nouvelle partie -et abandonne la partie en cours.

Ouvrir

Reprends une partie sauvegardée.

Enregistrer

Sauvegarde une partie en cours au début du mois en cours.

Enregistrer sous...

Identique à la commande précédente mais avec la possibilité de changer le nom de la partie en cours.

Quitter

Quitter le programme

Configuration

Son

Active ou désactive le son

Joueurs et Contrôles

Options

Meilleurs scores

Affichage de la liste des meilleurs scores.

Police de caractères

Vous pouvez modifier la police d'affichage. Malheureusement peu de polices sont vraiment compatibles avec ce jeu et la liste proposée s'en voit assez réduite.

Aide

Instructions

Ouvre la rubrique Instructions de ce fichier d'aide.

Rubriques d'aide

Ouvre ce fichier d'aide.

Bon de commande

Commandez la version complète de TZColony grâce au bon de commande.

Autres Programmes

Catalogue des autres programmes distribués.

A propos

Affiche des informations concernant ce programme

Développement de la colonie

Avant le début de jeu, et au début de chaque période ce tableau affiche pour chaque joueur l'état de ses richesses. Le classement est établi par ordre croissant.

Les éléments suivants sont affichés:

Argent

Indique la quantité d'argent dont dispose chaque joueur.

Terrains

Valeur des terrains et des robots qui y sont attachés.

Ressources

Somme de toutes vos ressources: énergie, nourriture, minerai, iridium.

Total

Addition des trois valeurs précédentes.

Colonisation

Total des biens accumulés par l'ensemble des colons.

Choix des concessions:

Un rectangle noir se déplace de terrain en terrain en partant du coin supérieur droit.

Quand il atteint le terrain que vous souhaitez, appuyez sur votre bouton de commande.

Si plusieurs joueurs choisissent en même temps la même parcelle, le hasard décide.

Ventes de terres supplémentaires :

La vente est demandée par le magasin ou par un ou plusieurs joueurs.

Le vendeur est représenté en haut, par une maison si c'est le magasin qui est vendeur, ou par un joueur.

Le prix minimum est affiché en bas et la plus forte enchère est indiquée en haut, à côté du vendeur.

Vous fixez le montant de votre offre en vous déplaçant de bas en haut. Le trait en pointillé indique le niveau des enchères.

Le joueur qui a fait la meilleure proposition à l'expiration du temps des enchères (indiqué par la barre bleue à droite) obtient la concession.

Sous chaque joueur est indiqué:

- son offre
- l'argent dont il dispose.

Au boulot:

A ce niveau, vous choisissez ce que vous allez produire. Attention : cette partie est chronométrée, si vous êtes rapide vous aurez un bonus. Trop lent vous ne pourrez pas commencer la production. L'épisode débute dans le magasin et se déroule normalement en quatre étapes:

1. Vous achetez un robot
2. Vous le spécialisez dans une production (en l'emmenant dans la case correspondante).
3. Vous sortez du magasin avec le robot et vous installez ce dernier sur votre terrain. Veillez à bien toucher la maison ou le symbole sur le terrain pour que votre robot commence à travailler.
4. Retournez vite au magasin pour encaisser votre bonus de rapidité.

Si aucun robot n'est disponible ou si vous n'avez plus de terres vierges, vous pouvez reprendre un robot d'une parcelle en cliquant sur la parcelle et retourner au magasin pour changer sa spécialisation.

Si vous installez un robot sur un terrain où un autre travaille déjà, le nouveau robot se mettra au travail et l'ancien vous suivra.

N'essayez surtout pas de placer un robot sur un terrain qui ne vous appartient pas: le robot serait perdu pour vous.

Production:

Cette étape permet de faire le bilan de la production.

Les quantités produites sont fonction de la qualité des terrains choisis.

Cette qualité est indiquée par des points.

Le niveau de qualité est indiqué de 0 - mauvais - à 4 - excellent. Mais vous pouvez quand même produire quelques richesses sur un terrain côté 0 point.

En moyenne chaque point produit une unité à chaque étape de la colonisation.

Les enchères

Le but des enchères est l'échange de biens entre les différents colons et le magasin. Les prix sont déterminés par la demande du magasin et par les derniers cours pratiqués. Le magasin achète toujours une marchandise trois unités de moins que la valeur réelle et il vend avec un profit de trois unités minimum.

Informations sur les enchères:

Avant le début des enchères certaines indications vous sont données grâce aux barres bleues ou rouges.

Les données sont les suivantes:

- Valeur d'un bien dans le dernier épisode.
- Utilité: uniquement pour l'**énergie** Energie et la nourriture
- Gaspillage: en énergie et nourriture mais aussi pour l'iridium et le minerai si vous emmagasinez plus de 50 unités.

Energie

Tous vos robots ont besoin d'énergie pour produire - excepté ceux qui produisent eux-mêmes leur propre énergie. Une unité d'énergie est nécessaire par mois et par exploitation. Par exemple: vous avez six terrains, deux robots produisent leur propre énergie, vous devez avoir quatre unités d'énergie.

Parfois, l'énergie devient extrêmement rare quand tout le monde essaie d'acquérir un gisement de haute qualité d'iridium ou de minerai en oubliant les règles élémentaires de production.

L'énergie se trouve partout mais la qualité des gisements varie selon les terrains.

Nourriture

La nourriture est indispensable pour vivre, aller au magasin ou se déplacer sur la planète pendant la période de production. Si vous êtes à cours de vivres vous ne pourrez pas exploiter vos nouvelles terres et vos robots pourront même ne plus vous obéir.

Vous devez toujours essayer d'avoir le minimum vital d'unités de nourriture (représentées par la barre bleue) ou même en avoir en réserve. Mais attention: vos provisions sont périssables.

La production de nourriture est meilleure sur les terrains avec lacs ou les parcelles avoisinant ces terres. Si vous prenez possession d'un lac vous serez à l'abri du besoin car quatre unités de nourriture sont nécessaires à chaque tour et les lacs vous les fournissent.

Si chaque joueur a une parcelle avec lac, le prix de la nourriture restera bas.

Si un joueur n'a aucune concession avec lac cela augmentera le prix de la nourriture ou il devra consacrer deux terrains pour assurer sa production.

L'Iridium

La Fédération est bien sûr très contente que vous ayez assez de nourriture, suffisamment de robots et d'énergie et que vous en profitiez. Mais la véritable raison pour laquelle on vous a envoyé sur cette planète est d'amasser un maximum d'Iridium.

Vous n'avez pas réellement besoin d'Iridium mais il vous en sera offert un très bon prix par le magasin car il s'agit d'un produit d'exportation. Une fois que vous avez réglé la question des besoins vitaux, vous devriez chercher le meilleur gisement d'Iridium. Ils sont disséminés partout sur planète (sauf sur les parcelles avec lac).

Vous pouvez faire des tests pour découvrir le gisement de meilleure qualité. Mais attention: les autres joueurs peuvent surveiller les résultats de vos tests comme vous pouvez surveiller les leurs.

Les joueurs contrôlés par l'ordinateur aiment faire beaucoup de tests. Si vous pressez le bouton avant les autres joueurs humains vous pourriez voir le résultat du test et ainsi prendre un certain avantage.

Minerai

Le minerai permet au magasin de produire du métal pour fabriquer les robots. Deux unités de métal sont nécessaires pour créer un robot. Le magasin a toujours un stock de métal mais si personne ne va chercher de minerai dans les montagnes, le métal deviendra très rare et extrêmement coûteux.

Le minerai peut être stocké car il ne s'abîme pas facilement. Néanmoins, si vous essayez de garder plus de 50 unités il se pourrait qu'une partie de votre stock soit attaqué par la rouille.

