

MASTERS OF THE WORLD

GEO-POLITICAL SIMULATOR 3



TABLE DES MATIÈRES

I/ INTRODUCTION.....	4
A/ PRÉSENTATION GÉNÉRALE.....	4
B/ INSTALLATION ET DÉMARRAGE.....	4
II/ CRÉER UN MOD.....	6
A/ MENU PRINCIPAL DE L'ÉDITEUR.....	6
B/ RENTRER LES INFORMATIONS GÉNÉRALES.....	7
1/ PARAMÈTRES DU MOD.....	7
2/ SAUVEGARDER.....	9
3/ PARTAGER LE MOD.....	9
4/ QUITTER.....	9
C/ MODIFIER UNE NATION.....	10
1/ NATION.....	10
2/ VILLES.....	12
3/ RÉGIONS.....	13
4/ PARTIS.....	14
5/ LOIS.....	15
6/ FISCALITÉ.....	16
7/ ARMÉES.....	16
8/ BASES MILITAIRES.....	17
9/ ASSOCIATIONS / SYNDICATS.....	18
10/ RELIGIONS.....	19
11/ MENU SECTES.....	20
12/ MENU TERRORISTES.....	21
D/ MODIFIER LE MONDE.....	22
1/ ANNEXER UN PAYS.....	23
2/ RELATIONS DIPLOMATIQUES.....	24
3/ INDÉPENDANCE RÉGION.....	24
4/ TRAITÉS MILITAIRES.....	25
E/ PLANIFIER DES ÉVÈNEMENTS.....	26
1/ CRÉER ET MODIFIER UN ÉVÈNEMENT.....	26
2/ DÉFINIR LES CONDITIONS DE DÉCLENCHEMENT D'UN ÉVÈNEMENT.....	27
3/ ENVOYER UN MESSAGE.....	29
4/ DÉCLENCHER UNE GUERRE.....	30
5/ DÉCLENCHER UNE CATASTROPHE.....	31
6/ DÉCLENCHER UN ATTENTAT TERRORISTE.....	32
7/ DÉCLENCHER UN TROUBLE.....	32
8/ MODIFIER LES RELATIONS ENTRE DEUX PAYS.....	33
9/ MODIFIER L'APPRÉCIATION D'UN PERSONNAGE.....	34

<u>10/ MODIFIER LA POPULARITÉ D'UN PERSONNAGE.....</u>	<u>35</u>
<u>11/ AJOUTER UN SCANDALE À UN PERSONAGE.....</u>	<u>36</u>
<u>12/ ARRÊTER UN CONFLIT.....</u>	<u>36</u>
<u>13/ ANNEXER UN PAYS.....</u>	<u>36</u>
<u>14/ DÉCLENCHER DES ÉLECTIONS.....</u>	<u>37</u>
<u>15/ ARRÊTER LES TROUBLES.....</u>	<u>37</u>

F/ CRÉER UN KIT DE PERSONNALISATION POUR LE MOD.....38

III/ PARTAGER UN MOD.....40

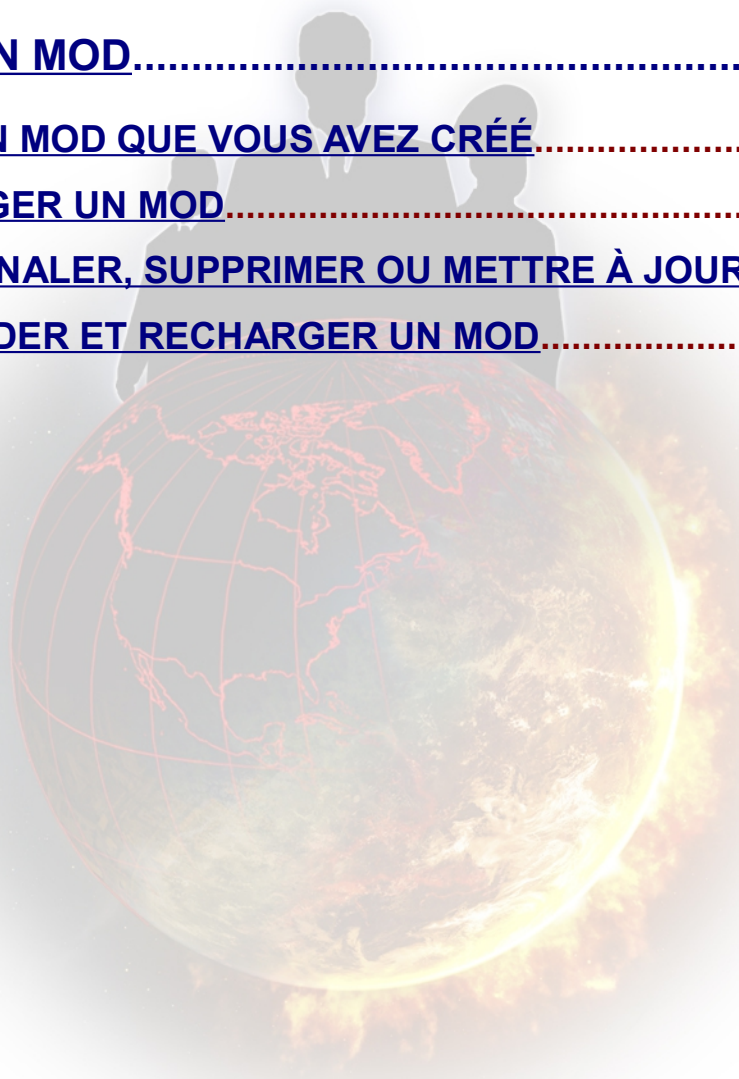
IV/ JOUER À UN MOD.....42

A/ JOUER À UN MOD QUE VOUS AVEZ CRÉÉ.....42

B/ TÉLECHARGER UN MOD.....43

C/ NOTER, SIGNALER, SUPPRIMER OU METTRE À JOUR UN MOD .44

D/ SAUVEGARDER ET RECHARGER UN MOD.....45



I/ INTRODUCTION

A/ Présentation générale

Le modding tool va vous permettre de :

- modifier les données d'une nation (économie, politique...)
- changer les relations internationales (alignement diplomatique, alliances militaires...)
- transformer la géographie du monde (fusion de pays, indépendance de région, création de ville...)
- créer des missions et des scénarios (déclenchement de manifestations, guerres, catastrophes, création de condition de victoire ou de défaite, écriture de textes...)
- partager facilement vos créations (hébergement et téléchargement depuis notre site, envoi de vos mods directement depuis le jeu...)

Toutes les modifications et planifications d'événements qui ont trait à un même scénario sont regroupées et forment alors ce qu'on appelle "un mod". Ces "mods" peuvent être accessibles à tous, si vous le souhaitez, via notre système de partage.

B/ Installation et démarrage

Installation

Une fois l'installateur téléchargé, double-cliquez sur son icône pour démarrer l'installation. Suivez les indications données à l'écran.

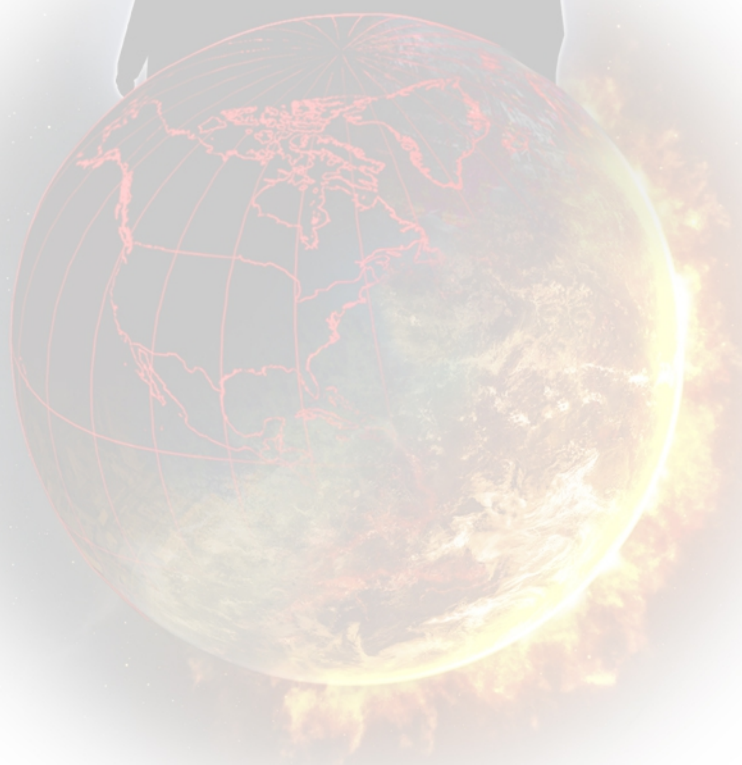
Installation d'une mise à jour technique

Il n'est pas exclu que nous améliorions le modding tool, soit en corrigeant des anomalies mineures, soit en y apportant quelques évolutions, soit en mettant à jour quelques données. Ces modifications donnent lieu à des mises à jour (ou "patches") mises en ligne sur notre site. Si vous êtes connecté sur internet, ces mises à jour sont systématiquement recherchées lors du lancement du programme. Après confirmation de votre part, ce qui est vivement conseillé, elles sont chargées et installées.

Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, pertes de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consultez un médecin.



II/ CRÉER UN MOD

A/ Menu principal de l'éditeur



Cinq menus sont accessibles dans la barre du haut, dans l'ordre de gauche à droite :

- Données générales (titre et description de votre mod, sauvegarde, options de partage)
- Modifier nation (paramètres économiques, géographiques, politiques, religieux, terroristes, sectaires, militaires, législatifs et les principales figures du pays)
- Modifier monde (relations diplomatiques entre pays, annexion de territoires, indépendance de régions et stratégies militaires)
- Planificateur d'événements, qui vous offre la possibilité d'écrire vos propres textes et dialogues et de provoquer des événements (catastrophes naturelles, conflits militaires, troubles populaires, attentats terroristes, messages divers et fins de partie) sous des conditions que vous énoncez.
- Personnalisation du jeu (création et utilisation d'un kit à partir de votre mod, un kit peut contenir par exemple des photos et des noms que vous avez choisis pour vos personnages)

Les menus "Données générales", "Modifier nation" et "Modifier monde" ouvrent un sous-menu où vous pouvez choisir le thème de votre modification en cliquant sur le bouton correspondant : cela ouvre alors une fenêtre de modification.

La majorité des fenêtres de modifications disposent des boutons Appliquer, Retour au menu et Restaurer.

- Appliquer : applique les changements effectués dans le menu.
- Retour au menu : ferme la fenêtre.
- Restaurer : permet de revenir aux valeurs initiales du jeu, qui sont calculées au début de partie.

B/ Rentrer les informations générales

Le menu "Données générales" vous permet de définir les paramètres généraux de votre mod, de sauvegarder votre mod, de le partager et de quitter l'éditeur.

1/ Paramètres du mod



Dans cette fenêtre, vous disposez des champs :

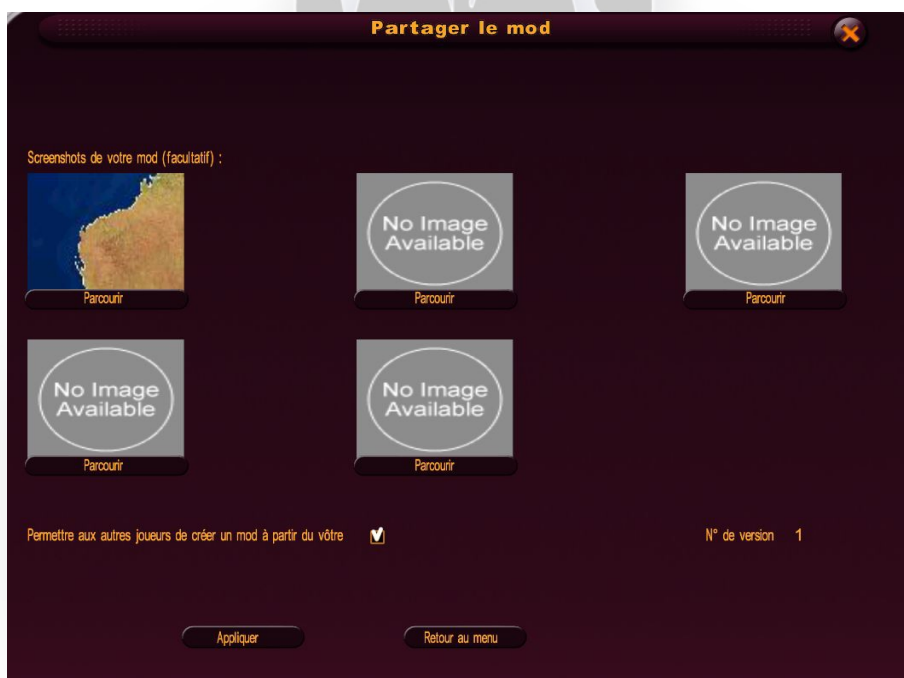
- titre : le titre de votre mod (cliquez sur l'icône "Localisation" pour traduire le titre dans d'autres langues)

- texte : la description détaillée de votre mod (cliquez sur l'icône "Localisation" pour traduire le titre dans d'autres langues)
- supprimer les messages du jeu : cochez cette case si vous ne souhaitez pas voir apparaître dans votre mod les messages envoyés par le jeu (avis des personnages, requêtes, questions etc.). Dans ce cas, seuls les messages que vous aurez créés depuis le planificateur d'évènements seront envoyés.
- supprimer les guerres générées par le jeu : cochez cette case si vous ne souhaitez pas voir se déclencher des guerres initiées par le jeu (selon l'IA des chefs d'Etats). Dans ce cas, seules les guerres que vous aurez créées depuis le planificateur d'évènements seront générées.
- supprimer le fait de pouvoir perdre : cochez cette case si vous souhaitez que l'utilisateur de votre mod ne puisse jamais perdre.
- niveau de difficulté : sélectionnez dans la liste le niveau de difficulté du jeu qui sera appliqué à votre mod.
- date de début de la partie : sélectionnez dans les listes le jour, le mois et l'année de départ de votre mod.
- date de fin de la partie : sélectionnez dans les listes le jour, le mois et l'année de fin de votre mod. Si cette date est atteinte, alors le jeu se terminera automatiquement.
- langue : cochez les langues dans lesquelles vous comptez traduire votre mod (y compris votre propre langue). Cela sera utilisé pour que les utilisateurs puissent afficher uniquement les mods traduits dans leur langue.
- pays jouable : sélectionnez ici les pays sélectionnables par le joueur dans votre mod. Ces pays se trouveront dans la liste de droite. Pour ce faire, cliquez sur un pays dans la liste de gauche puis cliquez sur le bouton flèche droite pour l'ajouter dans la liste de droite. Pour ajouter tous les pays dans la liste des pays sélectionnables, cliquez sur le bouton double flèche droite. Pour retirer un pays de la liste des pays sélectionnables, cliquez sur un pays de la liste de droite et cliquez sur le bouton flèche gauche. Pour retirer tous les pays de la liste des pays sélectionnables, cliquez sur le bouton double flèche gauche.
- parcourir : ce bouton vous permet de sélectionner l'image de présentation de votre mod. Cette image sera affichée sur Internet, et en fond de votre description dans la liste des mods jouables ou à télécharger. Nous vous recommandons d'utiliser un format jpg de taille 512*512.

2/ Sauvegarder

Cliquez sur ce bouton pour sauvegarder toutes les données de votre mod. Si vous avez effectué des modifications sur votre mod et que vous quittez sans sauvegarder, vos modifications seront perdues.

3/ Partager le mod



Cliquez sur ce bouton pour envoyer votre mod sur Internet afin que d'autres joueurs puissent le télécharger. Avant cela, le jeu vous propose de sélectionner des screenshots de votre mod : ils seront affichés sur Internet.

Vous pouvez également choisir à ce moment d' "Autoriser la réutilisation de votre mod" : si vous cochez cette case, les joueurs qui téléchargeront votre mod pourront non seulement jouer à votre mod mais également le modifier et ainsi créer leur propre mod à partir du vôtre.

Plus d'informations dans la section III "Partager un mod".

4/ Quitter

Cliquez sur ce bouton pour quitter l'éditeur et revenir au menu général du jeu.

C/ Modifier une nation



Cliquez sur le bouton "Modifier une nation" pour ouvrir le sous-menu de modification de nation.

Pour sélectionner la nation que vous souhaitez modifier, vous pouvez soit cliquer sur le drapeau affiché à gauche du sous-menu pour ouvrir le menu déroulant des pays, soit en cliquant directement sur le pays sur la carte du monde. Ensuite choisissez la thématique que vous souhaitez modifier et cliquez sur le bouton correspondant.

1/ Nation



Vous pouvez ici appliquer des modifications globales à la nation.

- nom : le nom de la nation (cliquez sur l'icône "Localisation" pour traduire le nom dans d'autres langues)
- pluriel : cochez cette case si le nom de la nation doit être considéré comme un pluriel
- PIB : le PIB courant de la nation

- PIB 2015 : la prévision de PIB de la nation en 2015 (si le joueur ne fait rien, le PIB de sa nation tendra vers cette valeur entre l'année courante et 2015)
- PIB 2030 : la prévision de PIB de la nation en 2030 (si le joueur ne fait rien, le PIB de sa nation tendra vers cette valeur entre 2015 et 2030)
- PIB 2050 : la prévision de PIB de la nation en 2050 (si le joueur ne fait rien, le PIB de sa nation tendra vers cette valeur entre 2030 et 2050)
- dette : dette publique de la nation
- chômage : taux de chômage de la nation , entre 0 et 100%
- population : population de la nation (en milliers)
- croissance : croissance du PIB de la nation, en %
- natalité : son taux de natalité en %
- parcourir : cliquez sur ce bouton pour changer le drapeau de la nation
- type de gouvernement : détermine le mode de fonctionnement politique de l'Etat
- type de régime : précise le régime du pouvoir exécutif
- titre du chef d'Etat officiel : si ce titre est différent de celui du chef de l'exécutif, alors cela signifie que le chef d'Etat officiel a une fonction uniquement représentative et ne dirige pas la nation
- titre du chef de l'exécutif : titre officiel du joueur s'il joue cette nation

2/ Villes



Vous pouvez ici créer une ville, modifier ou supprimer une ville du pays sélectionné.

Pour choisir la ville, vous pouvez :

- la sélectionner dans la liste
- cliquer sur l'icône de sélection qui vous permettra de choisir une ville en cliquant sur la carte
- cliquer directement sur la carte pendant que la fenêtre de modification est ouverte

Les boutons "Ajouter" et "Supprimer" à côté de la liste des villes permettent de créer une ville ou de supprimer la ville sélectionnée. Attention : il doit toujours y avoir au moins une ville par région.

Une fois la ville sélectionnée ou créée, vous pouvez modifier ses paramètres :

- nom : le nom de la ville (cliquez sur l'icône "Localisation" pour traduire le nom dans d'autres langues)
- capitale : cochez cette case si vous voulez faire de cette ville la capitale du pays sélectionné. Dès que vous cochez cette case, la précédente capitale est considérée comme une simple ville et sa case "capitale" est automatiquement décochée.
- nombre d'habitants : le nombre d'habitants de la ville. Changer ce nombre peut faire varier la population de la région de la ville et la population de la nation sélectionnée.
- position : cliquez sur l'icône de positionnement pour modifier la position de la ville en cliquant sur la carte. Une ville ne peut être déplacée que sur la terre et dans sa nation d'origine.

3/ Régions



Vous pouvez ici appliquer des modifications globales à une région du pays sélectionné.
Pour choisir la région, vous pouvez :

- la sélectionner dans la liste
- cliquer sur l'icône de sélection qui vous permettra de choisir une région en cliquant sur la carte
- cliquer directement sur la carte pendant que la fenêtre de modification est ouverte

Une fois la région sélectionnée ou créée, vous pouvez modifier ses paramètres :

- nom : le nom de la région (cliquez sur l'icône "Localisation" pour traduire le nom dans d'autres langues)
- parcourir : ce bouton vous permet de sélectionner l'image représentant le drapeau de la région. Nous vous recommandons d'utiliser un format jpg de taille 256*128.
- population : le nombre d'habitants de la région, en milliers. Changer ce nombre fait varier la population de la nation sélectionnée.

4/ Partis



Vous pouvez ici créer, supprimer ou modifier des partis politiques. Sélectionnez un parti de la nation sélectionnée dans le menu déroulant ou en cliquant sur l'hémicycle.

Les boutons "Ajouter" et "Supprimer" à côté de la liste des partis permettent de créer un parti ou de supprimer le parti sélectionné. Attention : il doit toujours y avoir au moins un parti par pays.

Une fois le parti sélectionné ou créé, vous pouvez modifier ses paramètres :

- positionnement politique : choisissez dans la liste la tendance politique du parti (gauche, centre, droite...)
- orientation politique : choisissez dans la liste un thème de prédilection au parti (écologiste, religieux...), ce choix n'est pas obligatoire.
- pourcentage dans l'électorat : correspond aux intentions de vote de la population vis à vis de ce parti
- nombre de sièges : nombre de sièges occupés à l'assemblée par ce parti. Au départ, tous les sièges sont pourvus donc vous ne pouvez pas augmenter ce nombre à moins de diminuer le nombre de sièges d'un autre parti.
- parti unique : cochez cette case si vous voulez rendre le parti sélectionné unique. Ainsi, il sera le seul à siéger dans l'assemblée et les autres partis perdront leurs sièges.
- parti au pouvoir : cochez cette case si le parti sélectionné est le parti au pouvoir (celui du Chef de l'Etat).

- Nombre de sièges disponibles : nombre de sièges restant à attribuer à un parti politique. Par défaut, ce nombre est à 0. Il augmentera quand vous retirerez des sièges à un parti, et diminuera quand vous donnerez des sièges à un parti.
- Pourcentage dans l'électorat à affecter : pourcentage de la population qui ne se prononce actuellement pas pour un parti.

A chaque confirmation de modification, vous verrez l'hémicycle évoluer et refléter vos changements.

Pour modifier le nom et le sigle d'un parti, vous devez utiliser un kit de personnalisation. Plus d'informations dans la section F "Personnalisation du jeu".

5/ Lois



Cette fenêtre regroupe différentes lois présentes dans le jeu.

Pour en modifier une, cliquez sur le bouton correspondant, modifiez la valeur de la loi et cliquez sur "Confirmer".

Plusieurs pages sont accessibles dans cette fenêtre : utilisez les boutons situés en bas à droite de la fenêtre pour naviguer d'une page à l'autre.

6/ Fiscalité



Vous pouvez ici modifier toutes les taxes d'une nation. Pour modifier une valeur, utilisez les boutons + et -, ou cliquez directement dans la zone de saisie pour éditer la valeur. Les taxes à 0 sont celles qui n'existent pas dans la nation sélectionnée : si vous changez leur valeur, elles seront créées. Mettre une taxe à 0 la supprimera. Le maximum des taxes à % est spécifique à chaque taxe. Plusieurs pages sont accessibles dans cette fenêtre : utilisez les boutons situés en bas à droite de la fenêtre pour naviguer d'une page à l'autre.

7/ Armées



Vous pouvez ici appliquer des modifications aux différentes unités militaires de la nation sélectionnée, en fonction de leur nature et de leur rang : sélectionnez l'unité en utilisant la liste.

Une fois l'unité sélectionnée, vous pouvez modifier ses paramètres :

- nom : le nom de l'unité. Ce nom est visible dans la fiche qui apparaît quand vous cliquez sur une unité présente sur la carte du monde.
- nombre : le nombre d'unités que possède la nation sélectionnée.
- apparence : vous pouvez changer l'apparence de l'unité en sélectionnant une nouvelle texture dans la liste. Cette nouvelle apparence n'est valable que pour les unités de la nation sélectionnée.

8/ Bases militaires



Vous pouvez ici créer une base militaire, modifier ou supprimer une base existante du pays sélectionné.

Pour choisir la base, vous pouvez :

- la sélectionner dans la liste
- cliquer sur l'icône de sélection qui vous permettra de choisir une base en cliquant sur la carte
- cliquer directement sur la carte pendant que la fenêtre de modification est ouverte

Les boutons "Ajouter" et "Supprimer" à côté de la liste des bases militaires permettent de créer une base ou de supprimer la base sélectionnée.

Une fois la base sélectionnée ou créée, vous pouvez modifier ses paramètres :

- nom : le nom de la base (cliquez sur l'icône "Localisation" pour traduire le nom dans d'autres langues)
- type : sélectionnez le type de la base
- position : cliquez sur l'icône de positionnement pour modifier la position de la base en cliquant sur la carte. Les bases ne peuvent être déplacées que dans leur nation d'origine, les bases terrestres et aériennes que sur la terre, et les bases navales que près des côtes maritimes.

9/ Associations / Syndicats



Cette fenêtre vous permet de modifier l'influence des associations et des syndicats présents ou non dans la nation sélectionnée.

Pour sélectionner le syndicat ou l'association, utilisez la liste : les syndicats/associations présents dans la nation sélectionnée sont en vert, et les absents en rouge.

Une fois le groupe sélectionné, changez son influence en utilisant la liste "Influence".

Si vous définissez l'influence d'un groupe à "Très faible", alors ce groupe sera supprimé de la nation.

A l'inverse, si vous augmentez l'influence d'un groupe absent de la nation, alors ce groupe sera ajouté à cette nation.

10/ Religions



Cette fenêtre vous permet de modifier la proportion des religions présentes ou non dans la nation sélectionnée.

Pour sélectionner la religion souhaitée, utilisez la liste : les religions présentes dans la nation sélectionnée sont en vert, et les absentes en rouge.

Une fois la religion sélectionnée, modifiez sa proportion dans la nation en utilisant le champ d'édition "Part dans la population" (en %).

Si vous définissez la part dans la population d'une religion à 0%, alors cette religion sera supprimée de la nation.

A l'inverse, si vous augmentez la part dans la population d'une religion qui était absente de la nation, cette religion sera ajoutée.

11/ Menu sectes



Cette fenêtre vous permet de modifier la proportion des sectes présentes ou non dans la nation sélectionnée.

Pour sélectionner la secte souhaitée, utilisez la liste : les sectes présentes dans la nation sélectionnée sont en vert, et les absentes en rouge.

Une fois la secte sélectionnée, modifiez sa proportion dans la nation en utilisant le champ d'édition "Nombre d'adeptes" (en milliers).

Si vous définissez un nombre d'adeptes à 0, alors cette secte sera supprimée de la nation.

A l'inverse, si vous augmentez le nombre d'adeptes d'une secte qui était absente de la nation, cette secte sera ajoutée.

12/ Menu terroristes



Cette fenêtre vous permet de modifier la proportion et la puissance des groupes terroristes présents ou non dans la nation sélectionnée.

Pour sélectionner le groupe terroriste souhaité, utilisez la liste : les groupes présents dans la nation sélectionnée sont en vert, et les absents en rouge.

Une fois le groupe terroriste sélectionnée, vous pouvez modifier ses paramètres :

- le nombre de ses membres dans la nation en utilisant le champ d'édition "Nombre de membres". Si vous indiquez 0 membre, alors ce groupe sera supprimé de la nation. A l'inverse, si vous augmentez le nombre de membres d'un groupe terroriste qui était absent de la nation, ce groupe sera ajouté.
- sa puissance en utilisant la liste associée. Plus un groupe est puissant et plus ses actes terroristes seront graves (dégâts, nombre de morts...).

D/ Modifier le monde



Dans ce menu, vous avez la possibilité de modifier les relations diplomatiques et militaires entre les différents pays du monde, ainsi que la géographie du monde, en fusionnant des pays et/ou en donnant l'indépendance à des régions.

Pour sélectionner une nation, cliquez sur le drapeau affiché à gauche du menu puis sélectionner le pays souhaité dans le menu déroulant. Vous pouvez également sélectionner le pays souhaité en cliquant directement sur la carte du monde.

1/ Annexer un pays



Pour annexer un pays à votre nation sélectionnée, choisissez ce pays dans le menu déroulant situé en haut de la fenêtre ou cliquez sur l'icône de sélection qui vous permettra de choisir un pays en cliquant sur la carte, puis sauvegardez. Le pays annexé disparaîtra alors de la liste des pays

et vous pourrez constater cette annexion directement sur la carte. Vous pouvez alors continuer de modifier et de personnaliser cette "nouvelle" nation .

Attention : les modifications éventuellement réalisées préalablement à l'annexion sur un pays annexé seront perdues.

2/ Relations diplomatiques



Les relations diplomatiques entre pays influent sur différentes phases de jeu : négociation de traité militaire et de contrat économique, décision d'intervention dans des conflits extérieurs, impact de popularité lors de rencontres entre chefs d'état...

Pour modifier les relations entre pays, sélectionnez un pays dans le menu déroulant situé en haut de la fenêtre et modifiez les relations avec votre nation sélectionnée en utilisant la liste "Relations", puis sauvegardez. La modification relationnelle s'applique dans les deux sens.

3/ Indépendance région



Pour donner son indépendance à une région, sélectionnez-la dans le menu déroulant en haut de la fenêtre (qui ne contient que les régions de la nation sélectionnée) ou cliquez sur l'icône de sélection qui vous permettra de choisir une région en cliquant sur la carte, puis sauvegardez. La région est alors ajoutée à la liste des pays et vous pourrez sélectionner le "nouveau" pays ainsi formé pour le personnaliser.

Attention :

- vous ne pouvez pas donner l'indépendance à une région si le pays ne contient qu'une seule région
- l'indépendance d'une région a un impact sur la population de la nation sélectionnée

4/ Traités militaires



Pour créer ou modifier un traité militaire, sélectionnez la nation souhaitée dans le menu déroulant ou cliquez sur l'icône de sélection qui vous permettra de choisir un pays en cliquant sur la carte, puis définissez les paramètres du traité pays:

- Alliances : choisissez dans la liste le type d'alliance militaire entre les deux pays.
- Droits de passage accordés : cochez les cases correspondantes pour accorder des droits de passage terrestre, maritime ou aérien entre les deux pays.
- Bases militaires : définissez le nombre de bases que chacun des pays peut construire chez l'autre (attention : si ce nombre est supérieur à 0, alors tous les droits de passages seront accordés).

E/ Planifier des évènements

Le planificateur d'évènements vous permet de créer des évènements ponctuels au sein de votre partie tels que par exemple le déclenchement d'une catastrophe ou un message envoyé au joueur. Vous pouvez ainsi créer des scénarii personnalisés.

1/ Créer et modifier un évènement



Créez un nouvel évènement en cliquant sur le bouton "+" en haut de la fenêtre ou modifiez un évènement existant en le sélectionnant dans le menu déroulant.

Une fois l'évènement créé, donnez-lui un nom qui vous servira à l'identifier facilement, puis choisissez son type (message, trouble, guerre etc.).

Vous pouvez ensuite définir les différents paramètres de votre évènement (texte si c'est un message, pays attaquant et pays attaqué si c'est une guerre etc.), voir le détail de ces paramètres dans les sections suivantes.

Enfin, un évènement est lancé dans le jeu que s'il répond à certaines conditions que vous allez pouvoir définir en cliquant sur le bouton "condition".

Pour Supprimer un évènement existant, cliquez sur la croix rouge après l'avoir sélectionné dans la liste.

2/ Définir les conditions de déclenchement d'un évènement

Lorsque vous cliquez sur le bouton "condition" d'un évènement, une fenêtre s'ouvre. Elle vous donne la possibilité de définir jusqu'à quatre conditions de déclenchement de l'évènement, ainsi que le lien logique entre ces conditions.

Ce lien logique propose deux possibilités : l'évènement se déclenchera si au moins une condition est vérifiée, ou l'évènement se déclenchera si toutes les conditions sont réalisées.

Vous n'êtes pas obligé de définir toutes les conditions. Si vous n'en mettez aucune, l'évènement se déclenchera au début de la partie.

Pour créer une condition, choisissez un énoncé dans la liste. Chaque énoncé contient une variable (X, Y ou Z) que vous définirez ensuite.

Enoncé	Variables	Exemple
La date X a été atteinte	X : une date (jour, mois, année)	La date 15/01/2011 a été atteinte
La date X a été dépassée	X : une date (jour, mois, année)	La date 18/02/2012 a été dépassée
La date X n'a pas été atteinte	X : une date (jour, mois, année)	La date 05/11/2013 n'a pas été atteinte
Le pays X a été conquis	X : un pays	Le pays Iran a été conquis
La variable X du pays Y est supérieure à Z	X : une variable à choisir parmi une liste de données Y : un pays Z : une valeur à saisir	La variable chômage du pays France est supérieure à 10%

La variable X du pays Y est inférieure à Z	X : une variable à choisir parmi une liste de données Y : un pays Z : une valeur à saisir	La variable PIB du pays Chine est inférieure à 1000 mds
La variable X du pays Y est égale à Z	X : une variable à choisir parmi une liste de données Y : un pays Z : une valeur à saisir	La variable TVA du pays Royaume-Uni est égale à 20%
La variable X du pays Y a été multipliée par Z depuis le début du jeu	X : une variable à choisir parmi une liste de données Y : un pays Z : une valeur à saisir	La variable superficie du pays Allemagne a été multipliée par 2 depuis le début du jeu
La variable X du pays Y a été additionnée par Z depuis le début du jeu	X : une variable à choisir parmi une liste de données Y : un pays Z : une valeur à saisir	La variable nombre de militaires du pays Iran a été additionnée par 10000 depuis le début du jeu
La réponse à l'événement X est Y	X : un événement "message avec question de type oui / non" que vous avez créé Y : oui / non	La réponse à l'événement "Question d'Obama sur l'envoi de troupes en Afghanistan" est oui
L'événement X a été déclenché	X : un événement que vous avez créé	L'événement "Guerre Corée du Nord – Corée du Sud" a été déclenché
L'événement X n'a pas été déclenché	X : un événement que vous avez créé	L'événement "Grève populaire en Libye" n'a pas été déclenché
Le pays X est en guerre	X : un pays	Le pays France est en guerre
Le pays X n'est pas en guerre	X : un pays	Le pays Italie n'est pas en guerre
Un attentat a eu lieu dans le pays X	X : un pays	Un attentat a eu lieu dans le pays Maroc
Le personnage X a un scandale	X : un personnage	Le personnage "Ministre du travail du pays du joueur" a un scandale
Le régime du pays X est Y	X : un pays Y : un régime politique à choisir dans une liste	le régime du pays Iran est "démocratie"
Le pays X a la tendance politique Y	X : un pays Y : une tendance politique à choisir dans une liste	Le pays "Chine" a la tendance politique "centre-droit"
Les troupes du pays X sont dans le pays Y	X : un pays Y : un pays	Les troupes du pays Etats-Unis sont dans le pays Syrie
Les troupes du pays X sont	X : un pays	Les troupes du pays

dans la région Y	Y : une région	Vénézuela sont dans la région Ohio
Les troupes du pays X sont dans la ville Y	X : un pays Y : une ville	Les troupes du pays Cuba sont dans la ville New-York
Un rendez-vous a été pris entre le pays X et le pays Y	X : un pays Y : un pays	Un rendez-vous a été pris entre le pays Allemagne et le pays France
Un contrat a été fait entre le pays X et le pays Y	X : un pays Y : un pays	Un contrat a été fait entre le pays Corée du Nord et le pays Pakistan
Un traité militaire a été conclu le pays X et le pays Y	X : un pays Y : un pays	Un traité militaire a été conclu entre le pays Italie et le pays France
Un parti politique du pays X a été financé par le pays Y	X : un pays Y : un pays	Un parti politique du pays Iran a été financé par le pays Etats-Unis
Un groupe terroriste du pays X a été financé par le pays Y	X : un pays Y : un pays	Un groupe terroriste du pays Tchad a été financé par le pays Soudan

Les conditions ainsi définies sont ensuite résumées de façon textuelle dans la fenêtre principale de l'évènement.

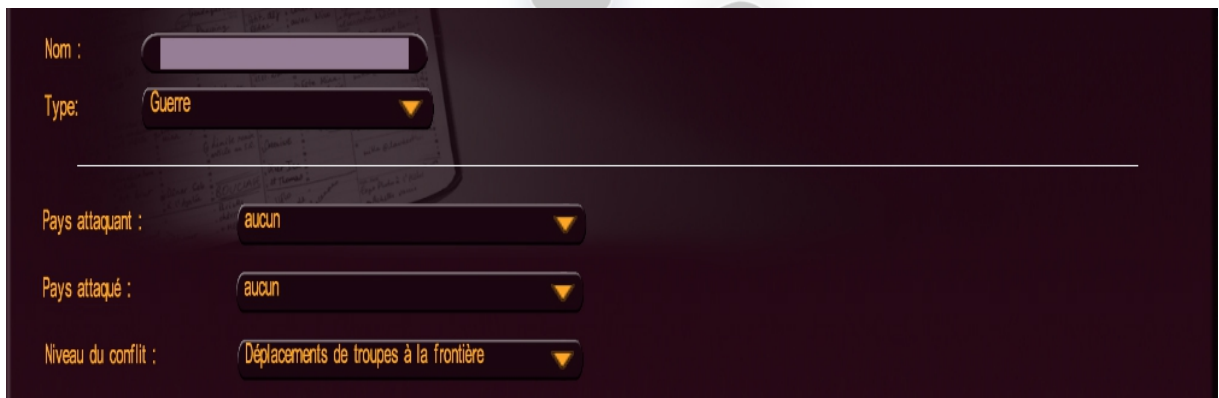
3/ Envoyer un message

L'évènement "Message" vous permet d'envoyer un message au joueur sous forme de requête ou d'article spécial dans le journal.

- énonciateur : personnage à l'origine du message. Dans le cas d'une requête, c'est lui qui s'adressera directement au destinataire.
- destinataire : pays à qui est envoyé le message. Dans le cas d'une requête, le message sera envoyé au chef d'Etat du pays sélectionné. Sinon, il sera publié dans le journal du pays.

- type : requête (message direct), question oui/non (message direct avec une question), "à la une du journal" (message écrit dans une édition spéciale)
- titre : titre du message
- texte : texte du message

4/ Déclencher une guerre



Nom :

Type: Guerre ▼

Pays attaquant : aucun ▼

Pays attaqué : aucun ▼

Niveau du conflit : Déplacements de troupes à la frontière ▼

L'évènement "Guerre" vous permet de déclencher une guerre entre deux pays.

- pays attaquant : pays à l'origine du conflit
- pays attaqué : pays subissant l'attaque
- niveau du conflit : sélectionnez l'importance du conflit, qui va de la simple menace (envoi de troupes aux frontières) à la guerre totale.

5/ Déclencher une catastrophe



The screenshot shows a dark-themed interface with several input fields and dropdown menus. At the top, there is a text input field labeled 'Nom :'. Below it is a dropdown menu labeled 'Type:' with 'Catastrophe' selected. A horizontal line separates this section from the next. Below the line, there is another dropdown menu labeled 'Type :' with 'Séisme' selected. Underneath is a 'Position :' field featuring a small globe icon with a crosshair, followed by the text 'long : 0 , lat : 0' and a larger crosshair icon. At the bottom is a dropdown menu labeled 'Gravité :' with 'très faible' selected.

L'évènement "Catastrophe" vous permet de déclencher une catastrophe dans un lieu donné.

- type : sélectionnez dans la liste le type de catastrophe (séisme, cyclone, tsunami etc.)
- position : cliquez sur l'icône de sélection pour choisir un lieu sur la carte. Selon le type de catastrophe, le choix peut être limité à certains endroits (par exemple, une éruption ne peut être déclenchée que dans les zones volcaniques).
- gravité : importance de la catastrophe. Plus une catastrophe est importante et plus il y aura de dégâts et de morts.

6/ Déclencher un attentat terroriste

Nom :

Type:

Type :

Position :  Aucune 

Groupe :

Gravité :

L'évènement "Attentat terroriste" vous permet de déclencher un attentat par un groupe terroriste donné.

- type : sélectionnez dans la liste le type d'attentat (prise d'otage, assassinat...)
- position : cliquez sur l'icône de sélection pour choisir une ville sur la carte.
- groupe : sélectionnez le groupe terroriste à l'origine de l'attentat. La liste dépend du lieu de l'attentat.
- gravité : importance de l'attentat. Plus un attentat est important et plus il y aura de dégâts et de morts.

7/ Déclencher un trouble

Nom :
 Type: **Trouble**
 Type : **Grève** Raison :
 Position : **Dans la nation**
 Joueur : ☐ **Aucun**
 Groupe : **Syndicats**
 Confédération des Syndicats Médicaux
 Gravité : **très faible**

L'évènement "Trouble" vous permet de déclencher une manifestation, une grève etc, dans un pays, une région ou une ville, et d'en spécifier la raison.

- type : sélectionnez dans la liste le type de trouble (manifestation, grève, troubles, sit-in...)
- groupe : sélectionnez le groupe (association, syndicat... voire le peuple) à l'origine du trouble.
- gravité : importance du trouble. Plus un trouble est important et plus il durera longtemps et sera difficile à arrêter.
- position : cliquez sur l'icône de sélection pour choisir un pays, une région ou une ville sur la carte.
- raison : texte de l'explication de l'origine du trouble (exemple : "c'est la politique du gouvernement qui est à l'origine de ces troubles"). Cliquez sur l'icône "Localisation" pour traduire la raison dans d'autres langues.

8/ Modifier les relations entre deux pays



The screenshot shows a dark-themed interface with four rows of dropdown menus. The first row is labeled 'Type:' and has 'Relation entre deux pays' selected. The second row is labeled 'Pays :' and has 'Joueur' selected. The third row is labeled 'Pays :' and has 'Afghanistan' selected. The fourth row is labeled 'Relations :' and has 'très bonnes' selected. In the background, there is a faint map of the world and silhouettes of people in suits.

Type:	Relation entre deux pays
Pays :	Joueur
Pays :	Afghanistan
Relations :	très bonnes

L'évènement "relation entre deux pays" permet de changer au cours du jeu l'alignement diplomatique entre deux pays.

- pays : premier pays
- pays : deuxième pays
- relation : sélectionnez l'alignement diplomatique que partageront les deux pays lorsque l'évènement sera déclenché

9/ Modifier l'appréciation d'un personnage

Nom :

Type: Appréciation d'un personnage ▼

Personnage :  Président de la France
France

Relations : très bonnes ▼

L'évènement "Appréciation d'un personnage" permet de modifier la façon dont un personnage perçoit son chef d'Etat.

- personnage : sélectionnez le personnage
- relation : sélectionnez le type de relation qu'entretient le personnage à l'égard de son chef d'Etat (ce chef d'Etat sera le joueur si le pays du personnage est le pays du joueur). A noter que si le personnage est un chef d'Etat, alors cela modifiera le type de relation qu'il entretient à l'égard du joueur.

10/ Modifier la popularité d'un personnage

Nom :

Type: Popularité d'un personnage ▼

Personnage :  Président de la France
France

Popularité : — +

L'évènement "Popularité d'un personnage" permet de modifier la popularité générale d'un personnage donné.

- personnage : sélectionnez le personnage
- popularité : sélectionnez le niveau de popularité qu'il obtiendra quand l'évènement sera déclenché.

11/ Ajouter un scandale à un personnage



The screenshot shows a dark-themed interface with the following fields:

- Nom :** An empty text input field.
- Type:** A dropdown menu with the selected option "Création d'un scandale".
- Personnage :** A selection area showing a small portrait of a man and the text "Président de la France" and "France".
- Type :** A dropdown menu with the selected option "aucun".

L'évènement "Création d'un scandale" permet d'ajouter un scandale donné à un personnage. Ce scandale pourra être ensuite découvert par les services secrets.

- personnage : sélectionnez le personnage
- type : sélectionnez le type de scandale. La liste dépend du personnage (les scandales sont différents selon que le personnage est un chef d'Etat ou non).

12/ Arrêter un conflit

L'évènement "Arrêter un conflit" permet de stopper une guerre entre deux nations qui signeront automatiquement un traité de paix, si elles sont bien en conflit.

- entre : la première nation
- et : la seconde nation

13/ Annexer un pays



Nom :

Type: **Annexion d'un pays** ▼

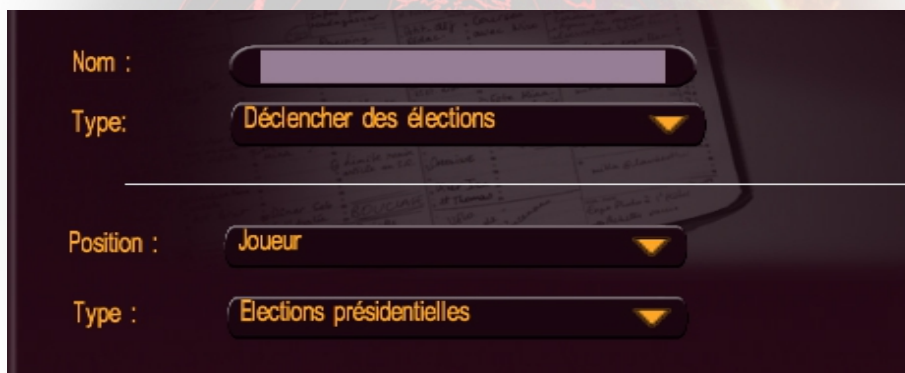
Pays annexant : **Joueur** ▼

Pays annexé : **Afghanistan** ▼

L'évènement "Annexer un pays" provoque l'annexion d'un pays par un autre pays, comme si ce dernier avait pris la capitale et choisi d'annexer le pays vaincu.

- pays annexant : sélectionnez le pays qui va annexer
- pays annexé : sélectionnez le pays qui va être annexé

14/ Déclencher des élections



Nom :

Type: **Déclencher des élections** ▼

Position : **Joueur** ▼

Type : **Elections présidentielles** ▼

L'évènement "Déclencher des élections" permet de démarrer les élections présidentielles ou parlementaires d'un pays, comme si le mandat électoral du chef d'Etat ou de l'assemblée parlementaire touchait à sa fin.

- type : le type d'élection
- position : le pays où vont avoir lieu les élections quand l'évènement sera déclenché

15/ Arrêter les troubles



The image shows a configuration menu for an event in a game. The background is dark with a faint map of the world. The menu has the following fields:

- Nom : A text input field with a purple bar.
- Type: A dropdown menu showing "Arrêter les troubles".
- Type : A dropdown menu showing "Tous".
- Groupe : A dropdown menu showing "Tous".
- Pays : A dropdown menu showing "Monde entier".

L'évènement "Arrêter les troubles" permet de stopper les troubles d'une nation.

- pays : la nation où il faut faire cesser les troubles
- type : le type de trouble à arrêter (cela peut être tous les troubles de toute sorte)
- groupe : le groupe initiateur des troubles (cela peut être tous les groupes)

F/ Créer un kit de personnalisation pour le mod



Le menu "Personnalisation du jeu" vous permet de créer un kit de personnalisation spécifiquement pour votre mod, c'est-à-dire par exemple d'y rajouter des noms et des photos pour ses personnages.

Lorsque vous créez un kit de personnalisation depuis le menu général du jeu, le kit proposé au départ se base sur les données générales d'une partie normale. Comme le modding tool vous permet de modifier ces données générales - notamment en ajoutant des partis politiques, en créant des nations etc -, vous pourrez, en passant par ce menu du modding tool, créer votre propre kit de personnalisation adapté spécifiquement à votre mod.

Le fonctionnement du kit est le même que celui proposé par le jeu : vous trouverez les explications de son utilisation dans le manuel du joueur installé avec le jeu, dans la partie "Personnalisation du jeu".

Une fois le kit créé ou modifié, vous pouvez le sélectionner dans la liste "Kit chargé". Un kit chargé sera automatiquement appliqué à votre mod, dans l'éditeur et dans le jeu. De la même façon, si vous partagez votre mod, le kit utilisé avec ce mod sera aussi partagé.

III/ PARTAGER UN MOD



Pour partager un mod que vous avez créé avec d'autres joueurs, allez dans le menu "Données générales" de l'éditeur et cliquez sur "Partager le mod".

Dans la fenêtre qui apparaît, vous pouvez sélectionner des screenshots que vous souhaitez également partager : ils seront alors affichés sur Internet, dans la fiche de votre mod.

Cochez la case "Autoriser la réutilisation de votre mod", si vous souhaitez que les joueurs qui téléchargeront votre mod puissent non seulement jouer à votre mod, mais également le modifier et ainsi créer leur propre mod à partir du vôtre.

Cliquez sur confirmer : une fenêtre s'ouvre pour vous demander vos identifiants de modding. Si vous n'avez pas de compte modding validé, cliquez sur "Nouveau" et renseignez les champs identifiants (votre pseudo), mot de passe et email. Une fois terminé, un email vous sera envoyé à l'adresse saisie.

Dans cet email, vous trouverez un lien : cliquez sur ce lien pour valider votre compte modding.

A dark-themed registration window titled "World Wide Score". It contains instructions in French to create an account, followed by input fields for "identifiant", "mot de passe", and "Adresse e-mail". At the bottom are three buttons: "Annuler", "Identification", and "Ok".

World Wide Score

Pour enregistrer vos scores ou jouer sur Internet, vous devez posséder un compte.
Veuillez saisir un identifiant et un mot de passe pour créer un nouveau compte.

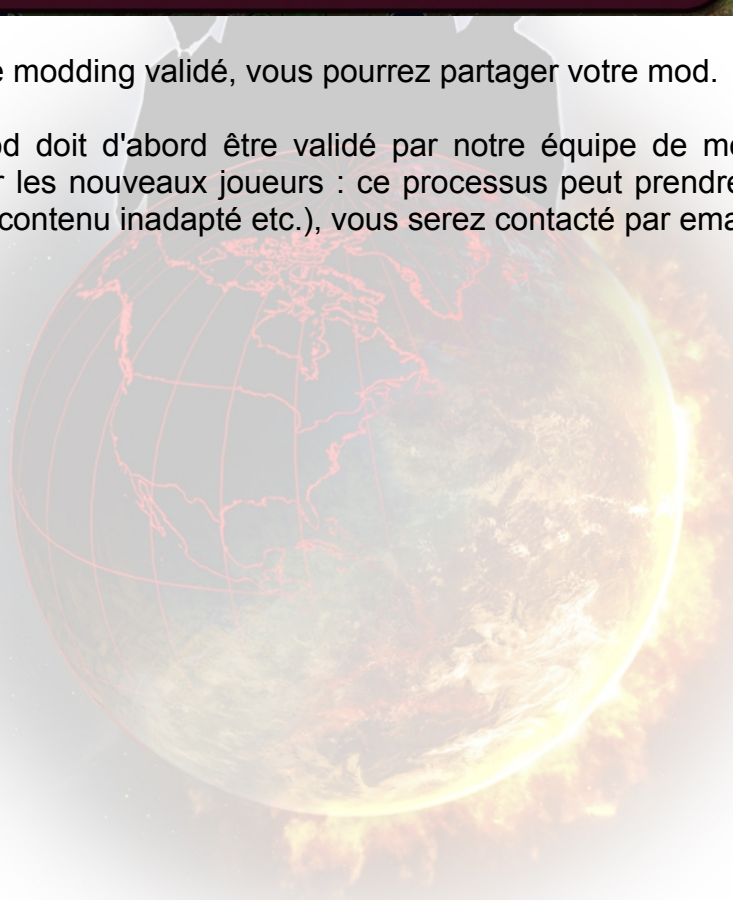
identifiant :

mot de passe :

Adresse e-mail :

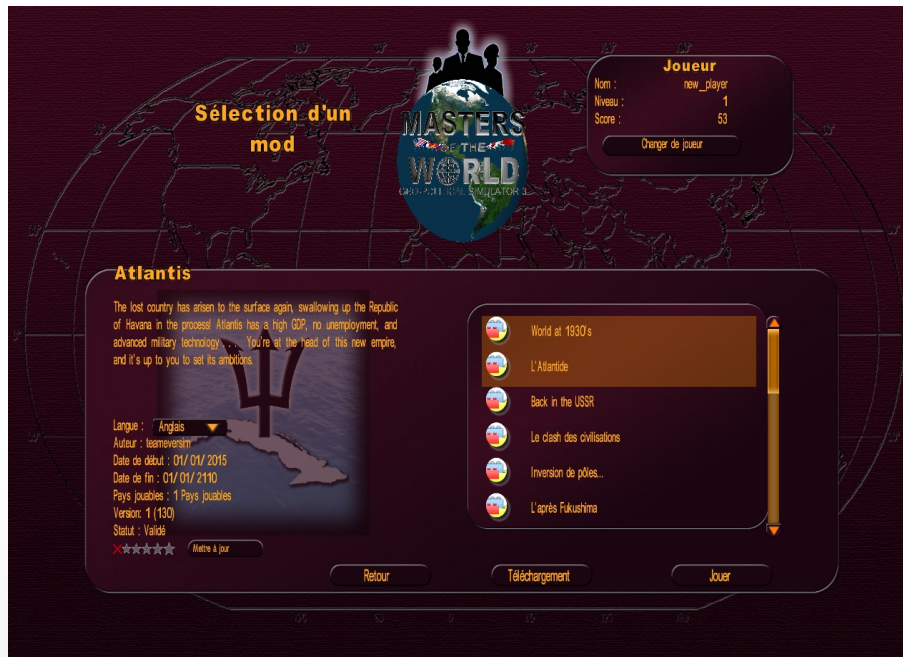
Une fois votre compte modding validé, vous pourrez partager votre mod.

Chaque nouveau mod doit d'abord être validé par notre équipe de modérateurs avant d'être disponible pour les nouveaux joueurs : ce processus peut prendre quelques jours. En cas de problème (contenu inadapté etc.), vous serez contacté par email.



IV/ JOUER À UN MOD

A/ Jouer à un mod que vous avez créé



Une fois votre mod créé et sauvegardé, quittez l'éditeur et retournez dans le menu "Modding Tool". Cliquez sur le bouton "Jouer à un mod", puis sur le bouton "Nouvelle partie".

Cela ouvre une fenêtre de sélection des mods présents sur votre ordinateur : dans la partie droite, sélectionnez un mod en cliquant dessus. Cela affiche ses informations dans la partie gauche.

- son titre
- sa description
- langue (la langue dans laquelle vous allez jouer au mod : si le mod a été traduit dans plusieurs langues, vous pouvez en changer en cliquant sur la liste)
- auteur : le pseudonyme du créateur du mod
- date de début : la date de départ du mod
- date de fin : la date à laquelle le mod se termine
- pays jouable : le nombre de pays sélectionnables

- version : la version du mod, qui correspond au nombre de fois que le mod a été modifié et envoyé sur Internet (son nombre de mise à jour par l'auteur)
- statut : "non partagé" si le mod n'a jamais été envoyé sur Internet, "en cours de validation" si le mod a été envoyé sur Internet mais n'a pas encore été validé par les modérateurs, "refusé" si le contenu du mod a été jugé inconvenant par les modérateurs, "validé" si le mod a été approuvé par les modérateurs

Une fois le mod sélectionné, cliquez sur "Jouer" ou sur "Installer et jouer". Le bouton "Installer et jouer" apparaîtra si c'est la première fois que vous jouez au mod sélectionné ou qu'il a été mis à jour.

Ensuite vous pourrez choisir votre nation et commencer à jouer.

B/ Télécharger un mod



Vous pouvez télécharger un mod envoyé par d'autres joueurs en cliquant depuis le menu général sur le bouton "Modding Tool", puis sur "Jouer à un mod" et enfin sur "Téléchargement".

La liste des mods disponibles apparaît sur la droite : si vous cliquez sur l'un d'entre eux, les informations détaillées le concernant apparaissent sur la partie gauche.

Vous pouvez classer les mods en utilisant la liste "Trier par..." située au dessus de la liste des mods.

- date de création : classe les mods du plus récent au plus ancien (la date apparaît alors à côté du nom du mod)

- vote : classe les mods du mieux noté au moins bien noté (le vote, compris entre 1 et 5, apparaît alors à côté du nom du mod)
- nombre de téléchargements : classe les mods du plus téléchargé au moins téléchargé (le nombre de téléchargement apparaît alors à côté du nom du mod)

Vous pouvez également n'afficher que les mods traduits dans une langue précise : pour ce faire, utilisez la liste "Filtre langue".

Une fois le mod sélectionné, cliquez sur le bouton "Téléchargement" : le téléchargement commence alors. Le temps de cette opération dépend du nombre de fichiers (et de leur taille) à récupérer.

Quand le chargement est terminé, le menu de sélection des mods s'affiche : vous pouvez alors sélectionner le mod que vous venez de télécharger.

C/ Noter, signaler, supprimer ou mettre à jour un mod



Dans le menu "Modding Tool", cliquez sur le bouton "Jouer à un mod", puis sur le bouton "Nouvelle partie" ou "Charger partie" : vous accédez alors à la liste des mods que vous avez sur votre ordinateur.

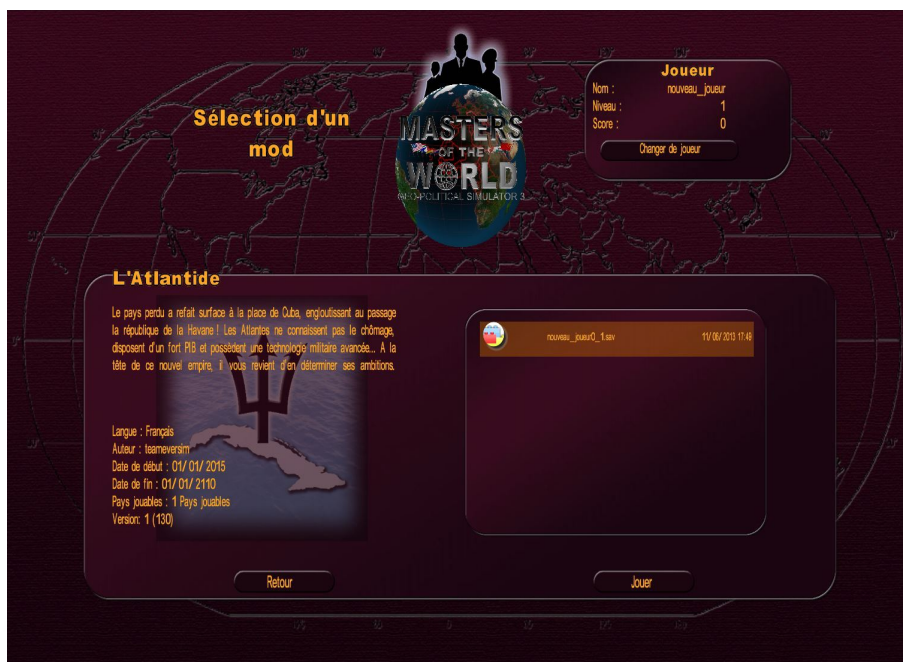
Une fois le mod sélectionné, vous verrez dans la partie gauche, les informations relatives à ce mod, et en bas, les informations suivantes :

- les étoiles de ce mod, qui représentent la moyenne des votes qu'il a obtenus. Cliquez sur une étoile pour lui attribuer une note (la première étoile représentant la note la plus basse et la cinquième étoile la note la plus haute).
- le bouton "Mettre à jour". Si ce bouton est présent, cela signifie que le mod sélectionné a été mis à jour sur Internet et que votre version est obsolète. Cliquez sur ce bouton pour lancer la mise à jour de ce mod.
- le bouton "Signaler un abus". Cliquez sur ce bouton si le contenu de ce mod vous a choqué (contenu illicite...). Il nous sera alors signalé et nous pourrons, le cas échéant, après vérification, le supprimer.
- le bouton "Supprimer". Cliquez sur ce bouton pour supprimer ce mod et tous les fichiers qui lui sont associés de votre ordinateur.

Vous pouvez également voter pour un mod sur notre site Internet : <http://www.rulers-of-nations.com/modding.php>

Attention : pour noter ou signaler un mod, vous devez l'avoir téléchargé.

D/ Sauvegarder et recharger un mod



Comme dans les missions du jeu, vous pouvez sauvegarder à tout moment en jouant à un mod.

Pour reprendre un mod sauvegardé, allez dans le menu "Modding Tool", cliquez sur le bouton "Jouer à un mod", puis sur le bouton "Charger partie" et sélectionnez la sauvegarde voulue dans la partie droite.

Une fois la sauvegarde sélectionnée, les informations qu'elle contient (titre et nom du mod, etc) sont affichées dans la partie gauche.

Cliquez sur le bouton "Ok" pour reprendre la partie.