

Diplomatie et orientation des IA dans Civilization 5

v1.0.1.275+DLCs	Compétitivité					Diplomatie							Savoir															Approches de la civilisation					Approche CE																					
Dirigeant	Victoire	Merveille	Cv mineures	Audace	Balance Diplo	Rejet bellicistes	Dénonciations	Amitiés	Loyauté	Nécessiteux	Pardon	Bavardage	Méchanceté/Avarice	Attaque	Défense	Défense ville	Formation militaire	Reconnaissance	A distance	Mobile	Navale	Reco. Navale	Croissance navale	Amélioration navale	Air	Expansion	Croissance	Amélioration cases	Infrastructure	Production	Or	Science	Culture	Bonheur	PI	Merveilles	Religion	Diplomatie	Vaisseau	Connexion marine	Nucléaire	Guerre	Hostile	Tromperie	Protection	Peur	Amical	Neutre	Ignore	Ami	Protecteur	Conquérant		
Alexandre	8	7	3	8	3	2	7	4	4	4	5	7	7	8	5	5	5	5	3	8	5	5	6	6	3	8	4	4	4	5	3	6	7	5	6	6	5	9	7	6	7	6	7	6	7	4	5	3	5	4	4	5	8	4
Askia	5	8	4	7	6	4	5	6	6	4	4	5	6	8	4	5	6	5	5	7	6	6	6	6	4	5	6	5	5	5	8	4	6	4	6	3	7	5	8	6	5	7	6	3	6	5	5	5	5	4	8			
Auguste	7	6	8	6	7	4	7	5	4	7	4	4	7	5	6	6	7	3	6	4	5	5	4	4	4	8	5	7	8	6	6	5	5	8	5	6	5	5	8	5	6	5	5	6	5	5	6	5	4	5	5	7	6	6
Bismark	7	6	7	4	8	6	8	6	6	7	6	5	4	5	6	6	8	8	5	7	3	3	4	4	6	7	5	6	5	8	5	7	5	5	5	4	5	5	8	4	7	6	4	7	7	4	7	4	4	5	7	7		
Catherine	6	7	7	3	6	5	6	6	6	6	4	7	4	6	6	6	5	5	5	6	3	3	3	3	3	8	3	5	5	6	5	8	6	3	6	5	6	5	9	3	8	4	6	7	5	5	7	5	4	6	6	7		
Darius	7	4	4	3	5	5	4	4	7	6	3	4	4	3	7	6	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	6	7	7	6	7	5	5	8	5	6	8	5	7	5	4	4	3	5	6	6	7	5	5	5	4	5		
Elizabeth	5	5	8	4	7	7	6	4	5	7	5	5	6	3	6	6	5	6	8	3	8	8	7	7	5	6	4	6	5	6	8	6	6	5	6	5	5	6	6	7	4	4	7	6	7	5	4	5	5	5	7	6		
Gandhi	2	3	3	2	4	7	6	8	7	7	3	6	3	4	5	7	3	4	7	7	3	3	3	3	3	3	10	5	5	5	4	6	8	8	6	6	8	6	7	3	12	2	4	3	7	3	7	5	5	7	7	3		
Genghis Khan	8	4	3	8	4	4	5	5	7	5	3	5	6	8	3	5	6	6	7	8	5	5	5	5	5	8	5	5	3	6	6	4	5	5	5	3	5	3	5	5	7	7	6	3	4	2	6	5	3	3	5	7		
Harald Bluetooth	3	3	5	7	4	4	5	5	7	4	5	4	6	7	4	5	6	5	4	5	8	8	8	8	5	6	5	5	4	5	7	5	5	5	6	3	5	5	5	8	5	6	6	4	5	3	5	5	6	4	4	6		
Harun al-Rashid	4	7	4	3	5	5	3	6	6	6	6	5	4	4	6	6	5	5	7	6	4	4	4	4	3	5	5	6	5	5	8	7	6	7	6	6	8	6	8	5	3	3	5	6	7	5	6	5	3	6	7	4		
Hiawatha	3	4	3	2	4	6	4	6	7	7	6	3	3	3	7	7	4	6	6	4	3	3	4	4	4	6	6	4	5	5	6	5	7	7	6	6	7	5	8	4	3	4	3	5	4	5	7	5	5	7	6	3		
Isabella	6	4	4	5	3	6	6	7	5	7	6	5	4	6	4	5	5	6	5	5	7	8	7	7	5	7	5	4	5	5	7	3	5	5	5	5	8	5	5	7	5	6	6	5	5	4	5	6	3	3	5			
Kamehameha	3	3	5	5	4	7	7	7	7	4	6	6	4	4	7	5	5	8	6	3	8	8	8	8	5	7	5	5	3	5	5	4	8	8	6	3	5	6	5	8	5	4	4	4	6	4	7	5	6	7	5	4		
Montezuma	6	2	5	9	5	1	6	3	4	4	4	4	5	9	3	4	4	6	5	5	3	3	4	4	4	8	5	5	5	5	5	4	6	6	5	6	7	4	7	4	8	8	6	7	5	7	4	5	3	3	3	8		
Napoleon	8	6	7	9	3	3	3	4	3	4	7	6	6	6	3	5	6	5	6	5	5	6	5	5	5	8	5	6	5	5	4	7	8	4	5	4	4	4	6	5	6	8	3	7	6	2	6	5	4	6	7	7		
Nebuchodonozor	6	8	4	5	6	4	6	5	4	3	3	6	7	5	6	8	4	5	8	5	3	5	5	5	5	4	6	7	5	5	5	8	5	5	5	7	5	6	5	5	7	6	5	4	5	5	5	6	3	7	4	6		
Oda Nobunaga	7	5	6	8	7	6	7	6	3	6	5	3	4	8	5	5	8	5	5	4	7	5	6	6	6	8	5	5	5	6	4	6	5	6	5	5	7	7	6	6	7	5	6	7	5	6	7	2	4	5	5	4	7	7
Pachacutec	5	7	3	4	4	5	5	6	5	6	5	7	4	6	5	5	6	6	8	3	4	4	4	4	5	6	5	6	8	5	8	5	6	4	5	7	6	5	5	4	3	5	5	6	6	5	5	5	6	6	3			
Ramès	4	9	5	5	5	6	4	6	4	5	3	4	6	4	6	6	3	5	6	6	5	3	5	5	4	5	6	7	5	7	6	5	7	6	6	10	7	5	8	5	8	3	7	6	7	6	5	5	5	7	5			
Ramkhamhaeng	3	4	4	5	7	8	5	6	6	7	6	6	3	5	8	6	5	4	5	4	3	3	3	3	5	6	6	6	5	5	5	8	6	5	5	6	8	7	4	3	5	3	6	7	5	7	5	3	7	7	3			
Sejong	6	6	5	5	6	5	5	7	7	6	7	4	4	4	7	6	4	3	7	5	7	4	5	5	5	6	5	5	5	5	8	5	5	8	6	5	4	8	5	6	4	3	4	5	7	6	6	6	6	4	3			
Suliman	5	5	6	8	6	4	7	5	5	3	5	6	3	7	4	4	6	5	5	6	8	10	6	6	5	8	4	5	5	5	6	6	4	5	5	5	5	8	6	7	5	6	7	4	5	7	5	5	5	7	6			
Washington	4	3	5	7	6	7	4	6	6	7	7	5	4	6	8	6	5	8	5	5	5	4	5	5	6	7	3	5	5	5	6	6	6	7	6	5	4	7	8	5	6	4	3	5	6	4	7	5	6	7	5	4		

Comment lire ce tableau

Les valeurs de ce tableau listant les IA permet de savoir :

- Si l'IA décidera d'entrer en guerre,
- Réagira à ce que vous (et les autres joueurs et IA) font,
- Réagira aux guerres, merveilles construites et vis-à-vis des cités-états,
- Construera des unités, bâtiments, merveilles et de quel type.

Plus la valeur est élevée, plus l'IA s'orientera vers cette stratégie.

Par exemple, Alexandre possède un score élevé en poursuivant une victoire diplomatique ; il peut ne pas suivre cette voie mais ce sera le cas la plupart du temps. Oda Nobunaga a un faible score en « rejet des bellicistes » : il est peu probable qu'il pose un problème si vous êtes belliciste.

Signification des colonnes :

Compétitivité

Victoire : probabilité d'obtenir un malus diplomatique de « ils pensent que nous essayons de gagner de la même manière ».

Merveille : probabilité d'avoir le malus diplomatique de « ils convoient les merveilles que nous bâtissons ».

Civilisations mineures : probabilité d'avoir le malus diplomatique « compétition pour les mêmes cités-états ».

Audace : *inconnu...*

Balance diplo : *inconnu*, mais probablement lié au malus diplomatique lié aux attaques et aux dénonciations des nations alliées ou amies.

Diplomatie

Rejet Bellicistes : probabilité de malus diplomatique pour avoir détruit des IA, des CE et avoir déclenché une guerre.

Dénonciations : probabilité de dénonciation, basé également sur le nombre de malus actifs.

Amitié : probabilité d'obtenir une déclaration d'amitié, basé également sur le nombre de bonus actifs.

Loyauté : probabilité de trahison (guerre ou dénonciation).

Nécessiteux : probabilité de demande de ressources et d'or, dépend également des déclarations d'amitié.

Pardon : probabilité que l'IA ne prenne pas en compte les éléments anciens dans le malus diplomatique.

Bavardage : décrit comment les dialogues débutent avec cette IA...

Méchanceté/avarice : *inconnu...*

Saveur

Attaque – Défense – Défense ville : pondération du choix de construction (unités d'attaque – de défense – bâtiments de défense).

Formation militaire : probabilité de construction des casernes, armureries, étables...

Reconnaissance – A distance – Mobile – Navale – Reconnaissance navale : Probabilité de construire ces types d'unités.

Croissance navale – amélioration navale – connexion marine : Probabilité de construire des phares, des ports et des bateaux de pêche.

Expansion – Croissance – Amélioration case – Infrastructure : Probabilité de construire des colons, des ouvriers, d'améliorer les cases ou des routes.

Production – science – or – culture : probabilité de construire des bâtiments de production, de science, d'or et de culture et focus sur ces cases travaillées.

Bonheur – PI – Merveilles : probabilité de construire des bâtiments de bonheur – Probabilité d'employer des spécialistes – probabilité de construire des merveilles.

Religion : probabilité d'aller dans la branche « piété » et probabilité de ne pas aller vers une victoire scientifique.

Diplomatie – Vaisseau : Probabilité de s'orienter vers une victoire diplomatique ou scientifique.

Nucléaire : probabilité de réaliser le projet Manhattan puis de construire et d'utiliser des armes nucléaires.

Approche de la civilisation

Guerre – hostile – protection – peur – amical – neutre : Probabilité d'avoir telle ou telle attitude, prendre aussi en compte les autres modificateurs

Tromperie : à quel point l'attitude présentée n'affecte pas l'attitude réelle

Approche CE ignore – ami – protecteur – conquérant : à quel point l'IA ignore, s'investit (réalisation de quêtes inclus), protège ou conquiert des CE

Exemple : Ramsès

- Pas de tendance à déclarer la guerre ou à dénoncer quand la victoire est proche.
- Tendance à haïr en cas de construction de beaucoup de merveilles.
- Tendance à haïr (ou dénoncer) en cas de déclarations de guerre nombreuses ou de radiation de civilisation (ou CE).
- Tendance à proposer ou accepter les déclarations d'amitié.
- Pas de tendance à pardonner les actions passées.
- Tendance à construire peu d'unités qui se limiteront, dans la plupart des cas, à des archers, de l'artillerie, des unités montées ou défensives.
- Tendance à beaucoup aménager son territoire.
- Tendance à construire, dans ses villes, des ateliers, greniers, moulins à eau, marchés, banques, colisées, cirques, théâtres et bâtiments culturels.
- Tendance à construire autant de merveilles que possible.
- Tendance à aller vers la victoire scientifique.
- Tendance à utiliser l'arme nucléaire.
- Tendance à détériorer les relations diplomatiques rapidement sans pour autant déclarer la guerre.

Conséquences (comment traiter avec lui) :

- il est difficile à mettre dans sa poche quoi que vous fassiez et il vous haïra souvent ;
- il est facile à combattre avec peu d'unités (épéistes ou armes à feu ; accompagnées d'unités de siège) ;
- ses unités navales et aériennes sont anecdotiques ;
- attention de ne pas lui déclarer la guerre après qu'il a accompli le projet Manhattan et obtenu de l'uranium ;
- il s'agit d'une des civilisations à effacer ou à « fantochiser » car son territoire est riche et ses villes pleines de bons bâtiments.