

# Freeciv

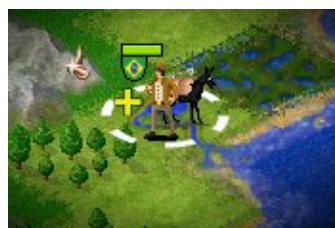


Freeciv est un clone libre de Civilization. Pour ceux qui ne connaissent pas, le but de ce jeu est de créer une civilisation qui règne sur le monde.

- [Présentation](#)
- [Installation](#)
- [En bref](#)
- [Liens](#)
- [Portfolio](#)



## Présentation



On commence avec un colon à la préhistoire et, au fil des âges, la population s'étend, jusqu'à notre époque. Entre temps de nombreux conflits vous attendent contre les autres civilisations pour acquérir de l'argent, des ressources ou tout simplement du territoire.

Les recherches technologiques font aussi parti du jeu, découvrez la maçonnerie, puis la fusion nucléaire en passant par la métallurgie ... Les possibilités de ce jeu sont innombrables.



Le début du jeu est ultra configurable et vous vous perdrez dans les options les

premières fois, mais ces changements sont facultatifs. On peut jouer sans changer la configuration durant une heure. Dès le départ, vous pourrez choisir une des nombreuses civilisations présentes. Les avantages entre civilisations sont minimes voir inexistantes.



## Installation

Un problème à l'installation ou à l'utilisation de ce logiciel ?  
[Consultez notre Faq !](#)

Ce jeu est présent sur les dépôts de [Djil](#).



**Frugalware :** # pacman-g2 -S freeciv



**Ubuntu :** # apt-get install freeciv-client-gtk freeciv-data  
freeciv-server



**Archlinux :** #pacman -S freeciv ou #yaourt -S freeciv

### A partir des sources :

Récupérez les sources [ici](#) puis les décompresser, et enfin passez à la compilation :

```
tar -xvzf freeciv-2.1.1.tar.bz2
cd freeciv-2.1.1
./configure
make
Puis en root : make install
```



## En bref

- ▶ Genre : Stratégie tour par tour
- ▶ Langue : Français
- ▶ Mode de jeu : solo ou multi-joueurs
- ▶ Licence : GPL
- ▶ Configuration :

Processeur	PIII 500Mhz
Mémoire	128Mo
Espace disque	50Mo
Carte graphique	3D

Accélération graphique requise

## Liens

- [Site officiel](#)
- [Wikipedia](#)

## Portfolio



---

Article sous [GNU Free Documentation licence](#) - Jeuvinux.net