

## RACCOURCIS CLAVIER

Passer en revue les villageois inactifs	.
Passer en revue les unités militaires inactives	,
Passer en revue les explorateurs	:
Passer en revue les chariots	\$
Passer en revue les navires	ù
Centrer la vue sur l'unité sélectionnée	BARRE D'ESPACE
Afficher les détails sur l'unité sélectionnée	ALT
Attribuer un groupe à des unités	CTRL+1-9
Sélectionner une attribution de groupe	1-9
Sélectionner ce groupe en sus	MAJ+1-9
Afficher les améliorations	F2
Afficher les objectifs	F3
Afficher le score	F4
Afficher le menu de discussion	F5
Afficher le menu de tribut	F6
Afficher le résumé du joueur	F7
Enregistrement rapide	F8
Chargement rapide	F9
Afficher le menu du jeu	F10
Afficher la durée du jeu	F11
Faire une capture d'écran	CTRL+F12
Sélectionner toutes les unités d'un type	Cliquer deux fois sur cette unité
Mettre en garnison les unités sélectionnées	Cliquer avec le bouton droit sur le bâtiment
Supprimer l'unité ou le bâtiment sélectionné(s)	SUPPR
Interrompre la partie	PAUSE
Afficher la fenêtre de discussion	ENTRÉE
Faire basculer la vue de la métropole	H
Zoom avant	Faire tourner la roulette de la souris vers l'avant
Zoom arrière	Faire tourner la roulette de la souris vers l'arrière

## RECHERCHER

Centre-ville	T	Mur	CTRL+W
Arsenal	CTRL+R	Comptoir	CTRL+P
Fonderie d'artillerie	CTRL+A	Banque	CTRL+K
Casernes/Casemates	CTRL+B	Marché	CTRL+M
Port	CTRL+D	Capitole	CTRL+Z
Écurie	CTRL+S	Église/Mosquée	CTRL+C
Usine	CTRL+Y	Corral	CTRL+V
Fort	CTRL+F	Moulin	CTRL+I
Avant-poste	CTRL+O	Plantation	CTRL+L
Hôpital de campagne	CTRL+Q	Maison/Manoir	CTRL+E

## UNITÉS MILITAIRES PAR CIVILISATION

	INFANTRIE	NAVIRES	ARTILLERIE	CAVALERIE	
ESPAGNOLS	Piquiers Mousquetaires Arbalétriers Rodeleros Bellicistes Hallebardiers Caçadores Strelts Doppelsöldners Janissaires Archers anglais	Caravelles Gallions Galères Fluyts Frégates Monitors	Fauconneaux Canons lourds Roquettes Rampes multicanons Canons abus Grandes bombardes Grenadiers Coulouvres Mortiers	Hussards Lanciers Dragons Ruyters Cosaques Oprichniks Uhlans Chariots de guerre Archers de cavalerie Spahi Cuirassiers	ESPAGNOLS
BRITANNIQUES					BRITANNIQUES
FRANÇAIS					FRANÇAIS
PORTUGAIS					PORTUGAIS
HOLLANDAIS					HOLLANDAIS
RUSSES					RUSSES
ALLEMANDS					ALLEMANDS
OTTOMANS					OTTOMANS

## ATTRIBUTS DES CIVILISATIONS

<p><b>PORTUGAIS</b> Unités uniques : caçador, rampe multicanon <b>Bonus de civ.</b> : chariot bâché gratuit à chaque âge</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La longue-vue de l'explorateur révèle des territoires inexplorés.</li> <li>Flotte et infanterie légère puissantes ; meilleurs dragons du jeu.</li> </ul>	<p><b>OTTOMANS</b> Unités uniques : canon abus, janissaire, spahi, galion, grande bombe <b>Bonus de civ.</b> : les centres-villes engendrent des colons</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Plus d'unités uniques que les autres civilisations.</li> <li>Le système du millet augmente la limite de colons et la vitesse à laquelle ils se multiplient.</li> <li>Accès à l'artillerie et à l'infanterie utilisant de la poudre à canon dans l'âge II, mais manque de piquiers, arbalétriers et mousquetaires.</li> </ul>	<p><b>HOLLANDAIS</b> Unités uniques : émissaire, ruyter, fluyt <b>Bonus de civ.</b> : les colons coûtent des pièces ; les banques produisent des pièces</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les colons coûtent des pièces, et non de la nourriture, et leur nombre est très limité.</li> <li>Les banques produisent automatiquement des pièces.</li> <li>L'émissaire est une unité de reconnaissance peu coûteuse.</li> </ul>
<p><b>ESPAGNOLS</b> Unités uniques : rodelero, lancier, chien de guerre <b>Bonus de civ.</b> : reçoit plus vite des chargements en provenance de la métropole</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les chiens de guerre apportent une plus grande flexibilité en début de partie.</li> <li>La métropole offre des améliorations uniques pour les bâtiments, les soldats et la flotte.</li> <li>Trois unités de la Garde royale : lanciers, piquiers et rodeleros.</li> </ul>	<p><b>RUSSES</b> Unités uniques : strelet, cosaque, oprichnik <b>Bonus de civ.</b> : possibilité d'entraîner les colons et l'infanterie en groupes ; armée peu coûteuse</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Commence la partie avec des ressources supplémentaires, mais moins de colons.</li> <li>L'infanterie et les colons s'entraînent plus rapidement en groupes, mais cela coûte plus cher.</li> <li>L'infanterie s'entraîne dans les casemates, qui peuvent défendre le territoire comme un avant-poste.</li> </ul>	<p><b>BRITANNIQUES</b> Unités uniques : archer anglais, roquette <b>Bonus de civ.</b> : construction de manoirs pour multiplier les colons</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Une production rapide de colons génère une solide économie.</li> <li>Les améliorations en mousquetaires et en ussards donnent plus de force en fin de partie.</li> <li>L'archer anglais est précis mais coûteux, avec une cadence de tir rapide.</li> </ul>
<p><b>FRANÇAIS</b> Unités uniques : coureur, cuirassier <b>Bonus de civ.</b> : les coureurs sont plus résistants aux attaques</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le cuirassier constitue l'unité de cavalerie la plus forte du jeu.</li> <li>Meilleure civilisation pour forger des alliances avec les Amérindiens.</li> <li>Les coureurs amassent des ressources plus vite que les autres colons et peuvent servir dans l'infanterie.</li> </ul>	<p><b>ALLEMANDS</b> Unités uniques : uhlans, chariot de colons, Doppelsöldner <b>Bonus de civ.</b> : des uhlans gratuits arrivent avec chaque chargement de la métropole</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les chariots de colons de la métropole coûtent plus chers, mais amassent plus vite que les colons.</li> <li>Possibilité d'envoyer des mercenaires bien avant les autres civilisations.</li> </ul>	

# AGE of EMPIRES



RÉFÉRENCE RAPIDE

