



AGE
OF
EMPIRES
II
The
CONQUERORS
EXPANSION

Les informations fournies dans ce document, y compris les URL et autres références aux sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les produits, les personnes et/ou les données mentionnés ici sont fictifs. Toute association avec des sociétés, organisations, produits, personnes ou événements réels est fortuite et involontaire. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Aucune des parties de ce document ne peut être reproduite, archivée ou intégrée pour la consultation, transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement, etc.), ou à quelque fin que ce soit sans l'autorisation expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Microsoft peut disposer de brevets, demandes de brevets, marques commerciales, copyrights ou droits de propriétés intellectuelles couvrant des contenus de ce document. En dehors de tout accord de licence écrit, fourni expressément par Microsoft, la détention de ce document ne vous délivre pas de licence sur ces brevets, marques commerciales ou copyrights, ou toute autre propriété intellectuelle.

© & ® 1997-2000 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, Age of Empires, The Age of Kings, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX, MSN, Windows, Windows NT et le logo Windows sont soit des marques déposées soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Développé par Ensemble Studios Corp. pour Microsoft Corporation.

Genie engine technology © Copyright 1995-2000 par Ensemble Studios Corp. Tous droits réservés.

Les noms de sociétés ou produits réels mentionnés dans ce document peuvent être les marques commerciales de leurs propriétaires respectifs.

0800 Réf. n° X05-87300 FR

Table des matières

Chapitre I : Mise en route	2
Nouveautés	2
Modifications par rapport à The Age of Kings	4
Installation et démarrage	5
Chapitre II : À propos des nouveautés	6
Nouvelles campagnes	6
Nouveaux types de partie	6
Réimplantation automatique des fermes	7
Mise en garnison d'unités dans des béliers	7
Villageois plus débrouillards	8
Commerce et tributs améliorés	8
Dialogue amélioré	9
Couleurs des alliés ou ennemis	9
Commandes des ordinateurs alliés	9
Enregistrement amélioré des parties	10
Capture d'écran d'une carte entière	10
Chapitre III : Unités	11
Infanterie	11
Archers	13
Cavalerie	14
Armes de siège	16
Navires	17
Autres unités	18
Chapitre IV : Technologies	19
Technologies économiques et militaires	19
Technologies uniques	21
Annexe	26
Nouvelles unités et technologies	26
Attributs des civilisations	27
Arbres des technologies des nouvelles civilisations	30
Coûts de l'amélioration des unités	40
Attributs des unités	42
Coûts et bénéfices des technologies	45

Chapitre I

Mise en route

Age of Empires II®: The Conquerors Expansion est la suite de The Age of Kings®, le jeu épique de combat et de création d'empires qui se déroule au Moyen-Âge. Préparez-vous à de nouveaux défis !

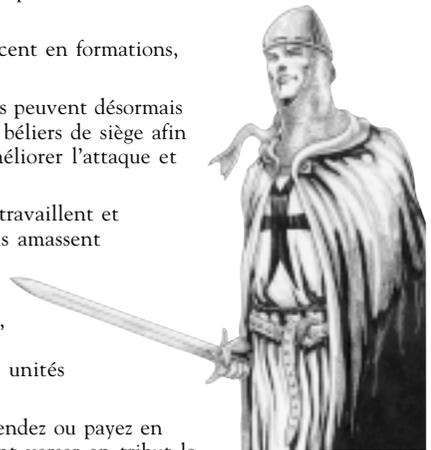
Destiné aux utilisateurs connaissant Age of Empires II: The Age of Kings, ce manuel décrit uniquement les nouveautés de The Conquerors Expansion. Si vous ne connaissez pas encore The Age of Kings, découvrez-le en commençant par la campagne d'apprentissage de William Wallace (dans le menu principal, cliquez sur **Didacticiel**). Vous pouvez également consulter le manuel de The Age of Kings qui contient des informations exhaustives sur le jeu.

Nouveautés

Age of Empires II : The Conquerors Expansion inclut les nouvelles fonctionnalités suivantes :

- ⊕ **Civilisations** – Aztèques, Huns, Coréens, Mayas et Espagnols. Pour des informations sur les aptitudes de chaque civilisation, reportez-vous à « Attributs des civilisations » dans l'annexe. Pour toute information historique relative à une civilisation, cliquez sur **Historique** dans le menu principal.
- ⊕ **Unités** – Conquistador, guerrier aigle, hallebardier, hussard, guerrier jaguar, missionnaire, bombe, archer à plumes, tarkan, navire tortue et chariots de guerre. Pour des informations sur les unités, consultez le chapitre III.
- ⊕ **Technologies** – Lignes de sang, caravane, plantes médicinales, hérésie, tactiques parthes, théocratie et bague de pouce. De plus, chaque civilisation peut développer une technologie particulière qui améliore son unité spéciale ou le bonus de son équipe. Pour des informations sur les technologies, reportez-vous au chapitre IV.

- ⊕ **Campagnes** – Menez le combat comme Attila le Hun, Le Cid, Moctezuma et d'autres grands conquérants. De nouveaux niveaux de difficulté vous permettent de jouer pour gagner. Les objectifs de campagne contiennent à présent un onglet **Éclaireurs** qui fournit des informations de reconnaissance sur votre carte et vos ennemis.
- ⊕ **Nouveaux types de parties** – Roi de la colline, Course aux merveilles, Défense de la merveille.
- ⊕ **Cartes réalistes** – Élaborées à partir de lieux géographiques situés en Grande-Bretagne, en Italie, au Texas et en France.
- ⊕ **Nouvelles cartes** – Arène, Lac fantôme, Mongolie, Nomade, Oasis, Marais salants, Scandinavie, Yucatán et Carte aléatoire.
- ⊕ **Terrains en région froide/région tropicale** – Sur les cartes des régions froides, vous marchez dans la neige et laissez des traces de pas. Sur les cartes des régions tropicales, dindons et jaguars prennent la place des moutons et des loups.
- ⊕ **Condition de victoire Dernier survivant** – Après avoir vaincu l'ennemi, les membres de l'équipe jouent les uns contre les autres jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.
- ⊕ **Réimplantation automatique des fermes** – Mettez les fermes dans la file d'attente afin qu'elles se réimplantent automatiquement lorsque vous en avez retiré toutes les réserves de nourriture.
- ⊕ **Formations de navires** – Les navires se déplacent en formations, comme les unités d'infanterie.
- ⊕ **Mise en garnison dans les béliers** – Les unités peuvent désormais se cacher dans les béliers, béliers renforcés et béliers de siège afin non seulement de se protéger mais aussi d'améliorer l'attaque et la rapidité des béliers.
- ⊕ **Villageois plus débrouillards** – Les villageois travaillent et construisent des murs plus intelligemment. Ils amassent automatiquement des ressources après avoir construit un bâtiment de dépôt.
- ⊕ **Armes de siège évoluées** – Les mangonneaux, onagres et onagres de siège n'attaquent pas automatiquement s'ils risquent de blesser des unités alliées.
- ⊕ **Commerce et tributs améliorés** – Achetez, vendez ou payez en tributs par lots de 500. Vous pouvez également verser en tribut la totalité d'une de vos réserves.
- ⊕ **Dialogue amélioré** – Les messages s'affichent dans la couleur attribuée à chaque joueur.
- ⊕ **Interface de diplomatie améliorée** – Voyez les attitudes des joueurs envers vous.
- ⊕ **Couleurs des alliés ou ennemis** – Modifiez la couleur des joueurs pour faire apparaître les ennemis en une couleur, les alliés en une autre.
- ⊕ **Commandes des ordinateurs alliés** – Utilisez les commandes de dialogue pour ordonner aux ordinateurs alliés d'attaquer, de verser/percevoir des tributs et de bâtir une économie, une unité militaire ou une merveille.
- ⊕ **Retour à l'affichage précédent** – Appuyez sur la touche **RET. ARR.** pour revenir à l'emplacement précédent sur la carte. Si, par exemple, l'écran est centré sur votre armée et qu'ensuite vous revenez au forum afin de surveiller votre économie, appuyez sur la touche **RET. ARR.** pour revenir à votre armée. Appuyez plusieurs fois sur la touche pour afficher les dix derniers emplacements.



- ⊕ **Option Équipes aléatoires** – Les joueurs qui sélectionnent un point d'interrogation (?) comme paramètre de leur **Équipe** avant de commencer une partie, sont placés au hasard dans les équipes de joueurs qui ont choisi des numéros d'équipe. Si tous les joueurs sélectionnent des équipes aléatoires, deux nouvelles équipes sont constituées.
- ⊕ **Enregistrement amélioré des parties** – Enregistrez les dialogues et insérez des marques de chapitre afin de repasser aisément des batailles importantes.
- ⊕ **Capture d'écran d'une carte entière** – Choisissez une échelle et visualisez tout l'univers du jeu sur votre écran.
- ⊕ **Éditeur amélioré** – Nouveaux déclencheurs de scénario, avec possibilité de modifier les attributs et les noms d'unités.
- ⊕ **Cartes aléatoires personnalisables** – Créez vos scripts de carte aléatoire pour indiquer à l'ordinateur quels terrain, altitude et ressources choisir lors de la création de cartes aléatoires. Pour apprendre cette technique, consultez le Guide de script de carte aléatoire (RMSG.doc) dans le dossier Docs du CD-ROM The Conquerors Expansion.

Pour des informations complémentaires sur la plupart de ces fonctionnalités, reportez-vous au chapitre II.

Modifications par rapport à The Age of Kings

The Conquerors Expansion apporte plusieurs modifications aux civilisations, unités et technologies utilisées dans The Age of Kings.



Modifications des civilisations

The Conquerors Expansion apporte les modifications suivantes aux civilisations de The Age of Kings :

- ⊕ **Britanniques** – Les forêts coûtent 50 % de bois en moins, mais uniquement à l'âge des châteaux et à l'âge impérial.
- ⊕ **Byzantins** – Bonus d'équipe : les moines guérissent 50 % plus vite.
- ⊕ **Chinois** – Commencent avec -50 de bois.
- ⊕ **Goths** – Les chasseurs rapportent maintenant +15 de viande.
- ⊕ **Teutons** – Les forêts ont +5 de ligne de mire (LDM) au lieu de +5 de portée.
- ⊕ **Turcs** – Amélioration gratuite des hussards ; les unités de poudre à canon ont +25 % de points de coup, pas 50 %.
- ⊕ **Vikings** – Les ports coûtent -25 %, non pas -33 %.

De plus, chaque civilisation de The Age of Kings peut créer des unités et des technologies nouvelles dans The Conquerors Expansion. Pour d'autres informations sur les unités et technologies à la disposition de chaque civilisation, reportez-vous à « Nouvelles unités et technologies » dans l'annexe.

Modifications au niveau des unités

The Conquerors Expansion apporte les modifications suivantes aux unités de The Age of Kings :

- ⊕ **Archer de cavalerie et archer de cavalerie lourde** – Déplacement, tir et création plus rapides.

- ⊕ **Chameau et chameau lourd** – Déplacement plus rapide.
- ⊕ **Canons à bombarde** – Plus d'attaques contre les armes de siège ; plus de points de coup ; tirs plus rapides ; pas de coût d'amélioration (sauf pour la chimie).
- ⊕ **Canonier à main** – Attaque anti-infanterie accrue ; pas de coût d'amélioration (sauf pour la chimie).
- ⊕ **Janissaire et janissaire d'élite** – Attaque accrue.
- ⊕ **Huskarls** – Attaque accrue contre les archers.
- ⊕ **Piquiers** – Diminution du bonus d'attaque contre les chameaux.
- ⊕ **Mangonneau, onagre et onagre de siège** – Déplacement et tir plus rapides ; bonus pour dommages aux unités de siège ; pas d'attaque automatique s'il existe un risque de blesser des unités alliées.
- ⊕ **Samourai** – Déplacement plus rapide ; bonus d'attaque plus important contre les autres unités spéciales.
- ⊕ **Scorpion et scorpion lourd** – Portée et dégâts occasionnés à l'ennemi accrus ; pas d'amélioration possible par empennage, flèche à poinçon ou brassard (à la forge).
- ⊕ **Cavalerie d'éclairage, cavalerie légère et hussard** – Bonus d'attaque contre les moines ; résistance supérieure à la conversion menée par les moines et les missionnaires.
- ⊕ **Fantassins à épée, fous de guerre, samourais et guerriers de guède** – Disposent du perçage de protection.
- ⊕ **Guerriers de guède** – Création plus rapide.

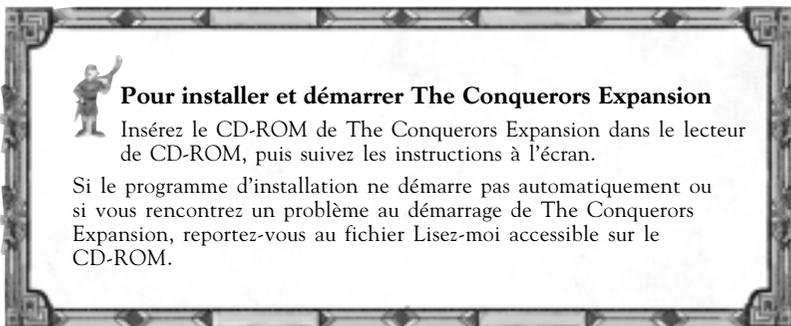
Autres modifications

The Conquerors Expansion apporte les modifications suivantes par rapport à The Age of Kings.

- ⊕ **Forum** – Coût plus élevé : 275 points de bois et 100 points de pierre ; construction plus longue ; attaque et LDM (pas la portée) améliorées par empennage, flèche à poinçon et brassard (à la forge).
- ⊕ **Poste avancé** – Coût moins élevé : 25 points de bois et 10 de pierre ; LDM plus longue.
- ⊕ **Reliques** – Génère plus d'or.

Installation et démarrage

Pour installer Age of Empires II: The Conquerors Expansion, vous devez avoir déjà installé Age of Empires II: The Age of Kings.



Chapitre II

A propos des nouveautés

Nouvelles campagnes

Rejoignez Attila le Hun, le Cid, Moctezuma et d'autres conquérants dans les scénarios d'inspiration historique qui composent les quatre nouvelles campagnes de The Conquerors Expansion.



Pour jouer une nouvelle campagne

Cliquez sur **Un joueur** dans le menu principal, puis sur **Les conquérants** et choisissez le nom de la campagne souhaitée.

Nouveaux types de partie

La partie Carte aléatoire de The Age of Kings constitue désormais la partie standard. L'interface a été simplifiée afin qu'il soit plus aisé de choisir le type de partie standard souhaité.



Pour jouer une partie standard à un seul joueur

Cliquez sur **Un joueur** dans le menu principal, puis sur **Partie standard** et choisissez la **Partie** de votre choix (Carte aléatoire, Régicide, Combat à mort, Scénario ou l'une des nouvelles parties présentées ci-dessous).

Pour jouer une partie multijoueur, reportez-vous au manuel de The Age of Kings.

The Conquerors Expansion offre trois nouveaux types de partie.

- ⊕ **Roi de la colline** – Pour gagner, vous devez contrôler le monument situé au centre de la carte pendant le laps de temps spécifié. Pour le prendre à un ennemi, tuez toutes les unités ennemies situées près du monument et placez l'une des vôtres à proximité. Le type de carte choisi est très important dans ce jeu. Sur des cartes de type Côte, par exemple, vous vous défendez avec des murs et des châteaux ; sur des cartes de type Îles, vous ne vous défendez qu'avec des navires ; sur des cartes de type Lac fantôme, vous ne vous défendez qu'avec des unités d'infanterie.
- ⊕ **La course aux merveilles** – Pas de combat ; le gagnant est celui qui construit le premier une merveille. Tous les joueurs sont alliés ; il n'est pas possible de changer d'alliance ou de constituer des équipes. Vous pouvez toutefois jouer une partie multijoueur en coopération, au cours de laquelle deux joueurs contrôlent la même civilisation. Il n'existe ni murs, ni ateliers de siège, ni trébuchets.
- ⊕ **Défense de la colline** – Un joueur dispose dès le début d'une merveille entourée de murs qu'il doit défendre contre les joueurs ennemis pour gagner. Tous les joueurs commencent à l'âge impérial avec toutes les technologies développées, de grandes réserves de ressources et plusieurs villageois.

Réimplantation automatique des fermes

Les fermes peuvent désormais être mises en file d'attente au niveau du moulin. Ainsi, lorsqu'elles n'ont plus de ressources à fournir et arrivent à expiration, elles sont automatiquement réimplantées. Si des fermes sont en file d'attente lorsqu'une ferme expire, vous ne recevez pas de message « Ferme expirée ».



Pour réimplanter automatiquement des fermes

Cliquez sur le moulin, puis sur le bouton **Réimplanter des fermes**. Cliquez plusieurs fois pour rétablir plusieurs fermes.

La réimplantation automatique d'une ferme coûte autant que la construction d'une nouvelle ferme. Vous devez donc disposer de suffisamment de bois en réserve pour chaque ferme que vous ajoutez à la file. Vous pouvez utiliser n'importe lequel de vos moulins pour ajouter ou supprimer des fermes dans la file. Si tous vos moulins sont détruits, les fermes mises en file d'attente continuent à se réimplanter. Si vous développez une technologie qui améliore vos fermes, celles qui sont mises en file d'attente en bénéficient également.

Mise en garnison d'unités dans des béliers

Toutes les unités d'infanterie (fantassins et archers) peuvent se cacher à l'intérieur d'un bélier ; pas les villageois, les moines, les bombes, les rois, les unités montées et les armes de siège. La mise en garnison des fantassins et des piquiers augmente la vitesse du bélier ainsi que les dégâts occasionnés aux bâtiments qu'il touche. Les unités cachées dans un bélier ne sont pas affectées lors d'une attaque ; les archers mis en garnison n'attaquent pas.

Les béliers et les béliers renforcés peuvent contenir quatre unités. Les béliers de siège peuvent en abriter six. Un drapeau signale les béliers abritant des unités. Les joueurs peuvent mettre en garnison des unités dans les béliers de leurs alliés (et les retirer à volonté). Lorsqu'un bélier est détruit ou converti par un moine ou un missionnaire, les unités qu'il contient sont automatiquement éjectées. Il en va de même lorsque les joueurs alliés modifient leur attitude diplomatique.

Lorsqu'un bélier contenant des unités est embarqué sur un navire marchand, n'oubliez pas que vous devez tenir compte du bélier et de chaque unité qu'il renferme dans le décompte de la capacité du bateau. Ainsi, lorsque vous chargez un bélier contenant trois unités, ce sont en fait quatre unités que vous montez à bord.



Pour mettre en garnison des unités à l'intérieur d'un bélier

Cliquez sur une unité (ou sélectionnez un groupe), puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur un bélier, un bélier renforcé ou un bélier de siège.

Pour disperser toutes les unités

Cliquez sur un bélier, un bélier renforcé ou un bélier de siège, puis sur le bouton **Disperser**.

Vous pouvez aussi disperser les unités individuellement ou en groupes à l'aide des touches **CTRL** et **MAJ**, comme vous le faites pour disperser celles qui se trouvent dans des bâtiments.

Villageois plus débrouillards

Comme les villageois sont maintenant plus débrouillards, le stockage des ressources et la construction des murs sont plus aisés.

- ⊕ Les villageois commencent automatiquement à accumuler des ressources aux alentours après la construction d'un moulin, d'un camp de mineurs, d'un camp de bûcherons ou d'un forum.
- ⊕ Si un villageois est en train de transporter des ressources lorsque vous lui ordonnez de construire un bâtiment, il va les déposer dans vos réserves avant de rassembler une nouvelle ressource. Par exemple, si un villageois est en train de ramener 8 points de nourriture de la chasse lorsque vous l'assignez à la construction d'un camp de bûcherons, la nourriture est ajoutée à vos réserves avant que le villageois construise le camp de bûcherons et commence à couper du bois.
- ⊕ Lorsque vous envoyez un groupe de villageois vers une ferme, ils se répartissent automatiquement entre les fermes proches laissées sans surveillance.
- ⊕ Quand deux villageois au moins sont assignés à la construction d'un mur, ils s'écartent les uns des autres afin que leur tâche soit effectuée plus rapidement et efficacement. En outre, les murs sont maintenant construits de l'extérieur vers le centre, aussi s'alignent-ils correctement au bord de l'eau et en lisière de forêts.

Commerce et tributs améliorés

Vous pouvez acheter, vendre ou verser en tribut les ressources de vos réserves par lots de 500. Vous pouvez également payer en tribut votre réserve complète de l'une des ressources.



Pour acheter, vendre ou verser en tribut par lots de 500

Appuyez sur la touche **MAJ** puis sur le bouton de la ressource à acheter, vendre ou verser en tribut.

Pour verser en tribut votre réserve complète de l'une des ressources

Appuyez sur la touche **CTRL** puis sur le bouton de la ressource à verser en tribut.

Dialogue amélioré

Le texte du dialogue s'affiche dans la couleur propre à chaque joueur et il existe deux nouvelles façons d'adresser des messages à des joueurs spécifiques. Comme dans *The Age of Kings*, vous commencez un message par un point-virgule (;) lorsque vous souhaitez dialoguer uniquement avec vos alliés. Maintenant, vous pouvez également utiliser un point d'exclamation (!) pour adresser des messages uniquement à vos ennemis ou un astérisque (*) pour dialoguer avec tout le monde.

Couleurs des alliés ou ennemis

Grâce à l'option Couleurs des alliés ou ennemis, vous distinguez plus aisément les joueurs alliés des joueurs ennemis. En effet, lorsque vous sélectionnez cette option, les couleurs ne caractérisent pas chaque joueur, mais votre attitude diplomatique vis-à-vis de celui-ci (et non le contraire) : vos ennemis apparaissent en rouge, vos alliés en jaune, les joueurs neutres en gris et vos unités en bleu.



Pour utiliser l'option Couleurs des alliés ou ennemis

Dans le menu principal, cliquez sur **Options** (ou en cours de partie, cliquez sur le bouton **Menu principal** puis sur **Options**), et sélectionnez ensuite **Couleurs des alliés ou ennemis**. Ou, appuyez sur la combinaison de touches (par défaut ALT+G) au cours du jeu.

Commandes des ordinateurs alliés

Si vous jouez une partie standard (et non un scénario de campagne), utilisez le bouton **Commandes** dans l'interface de dialogue pour envoyer des commandes aux ordinateurs alliés.

L'ordinateur reconnaît les commandes suivantes :

- ⊕ **3: De la nourriture, merci !** – L'ordinateur vous verse un tribut de 100 points de nourriture.
- ⊕ **4: Du bois, merci !** – L'ordinateur vous verse un tribut de 100 points de bois.
- ⊕ **5: De l'or, merci !** – L'ordinateur vous verse un tribut de 100 points d'or.
- ⊕ **6: Des pierres, merci !** – L'ordinateur vous verse un tribut de 100 points de pierre.
- ⊕ **31: Attaquez l'ennemi maintenant** – L'ordinateur utilise une unité disponible pour attaquer l'ennemi le plus redoutable. Si vous avez envoyé le message « Attendez mon signal pour attaquer », l'ordinateur n'attaquera que lorsque vous lui enverrez cette commande.
- ⊕ **32: Ne créez plus de villageois** – L'ordinateur va désormais bâtir sa force militaire.
- ⊕ **33: Créez d'autres villageois** – L'ordinateur va désormais bâtir son économie.
- ⊕ **34: Créez une flotte** – L'ordinateur va désormais construire des navires de guerre.
- ⊕ **35: Cessez de créer la flotte** – L'ordinateur cesse de construire des navires de guerre.
- ⊕ **36: Attendez mon signal pour attaquer** – Empêche l'ordinateur d'attaquer tant que vous ne lui avez pas envoyé le message « Attaquez l'ennemi maintenant ». Si vous ne lui envoyez pas cette commande, l'ordinateur attaque automatiquement.

- ⊕ **37: Créez une merveille** – L'ordinateur stocke des ressources et essaie de construire une merveille si ses réserves le lui permettent.
- ⊕ **38: Donnez-moi vos excédents** – L'ordinateur vous envoie toutes les ressources dont il peut se passer.
- ⊕ **42: Dans quel âge vous trouvez-vous ?** – L'ordinateur vous indique l'âge dans lequel il est arrivé.

Enregistrement amélioré des parties

Lorsque vous enregistrez des parties, les messages des dialogues sont maintenant sauvegardés. Vous pouvez également insérer des marques de chapitre afin de retrouver plus facilement des batailles importantes lorsque vous rejouez la partie enregistrée.



Pour insérer des marques de chapitre

Quand vous enregistrez une partie, cliquez sur le bouton **Menu principal**, puis sur **Enregistrer le chapitre** (ou utilisez **F9**).

Pour passer d'un chapitre à l'autre lorsque vous rejouez

Cliquez sur le bouton **Chapitre suivant** ou **Chapitre précédent**.

Capture d'écran d'une carte entière

Il est maintenant possible d'obtenir une capture d'écran de la carte entière d'une partie, telle qu'elle apparaît à l'écran, brouillard de guerre y compris. Vous pouvez enregistrer une carte entière à tout moment lors d'une partie à un joueur ; en revanche, pour une partie multijoueur, vous devez attendre la fin de la partie. Pour créer une capture d'écran à l'aide de l'éditeur, vous devez jouer ou tester le scénario.



Pour afficher la carte entière

Tapez **Marco** (affiche la carte) et/ou **Polo** (supprime le brouillard de guerre) dans la fenêtre de dialogue. Lors d'une partie multijoueur, vous devez avoir activé l'option **Codes de triche** pour pouvoir utiliser ces commandes.

Pour obtenir une capture d'écran d'une carte entière

Utilisez **CTRL+F12**, puis cliquez sur le bouton afin de sélectionner l'échelle (1/3 = taille maximale ; 1/8 = taille minimale).

L'image de la carte est enregistrée dans le dossier **Screenshots**, qui se trouve dans le programme d'installation du jeu.

Chapitre III

Unités

The Conquerors Expansion comprend de nouvelles unités. Pour plus d'informations sur les unités que peut développer chaque civilisation, reportez-vous à « Nouvelles unités et technologies » dans l'annexe.

Infanterie



Guerrier aigle et guerrier aigle d'élite

Infanterie rapide avec importante ligne de mire, défense pénétrante, résistance à la conversion, bonus d'attaque contre les moines et un petit bonus d'attaque contre les armes de siège et unités montées. Les civilisations sans cavalerie (Azèques et Mayas) commencent la partie avec un guerrier aigle au lieu d'une cavalerie d'éclairage.

Créé dans

Caserne

Fort contre

Archers, moines, armes de siège

Faible face

Infanterie, canonniers à main

Améliorations

Points de coup — Eldorado (technologie maya unique au château)

Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge)

Armure — Cotte de mailles écaillée, cotte de mailles chaînée, cotte de mailles plaquée (forgeron) ; guerres glorieuses (technologie aztèque unique au château)

Mire — Pistage (caserne)

Vitesse — Écuyers (caserne)

Vitesse de création d'unités — Conscripton (château)

Unités résistant aux moines et missionnaires ennemis — Foi, hérésie (monastère)

Les Aztèques faisaient grand cas des aptitudes guerrières, et les soldats voyaient leur statut social s'élever lorsqu'ils se distinguaient au combat et montaient en grade. Devenir guerrier aigle était l'une des distinctions les plus honorifiques. Ces hommes portaient des coiffes colorées, ornées de plumes d'aigle et des costumes qui mettaient en valeur leur allure militaire. N'étant pas gênés par de lourdes armures, ils se déplaçaient promptement. Ils constituaient ainsi les troupes légères et rapides de l'armée aztèque, qui bondissaient sur l'ennemi. Toutefois, ils étaient fort désavantagés lors des combats contre les Européens équipés d'armures et d'armes métalliques.

Les meilleurs guerriers aigles étaient promus au rang d'élite. Fleuron des formations de guerriers aigles, ils menaient les actions pour mettre les ennemis hors de combat et les capturer.



Hallebardier

Plus fort que le piquier. Bonus d'attaque contre les unités montées et les éléphants de guerre.

Créé dans	Caserne
Fort contre	Unités montées, éléphants de guerre
Faible face	Infanterie, archers, scorpions, manganneaux, canonnières à main
Améliorations	Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge) Armure — Cotte de mailles écaillée, cotte de mailles chaînée, cotte de mailles plaquée (forge) Mire — Pistage (caserne) Vitesse — Écuyers (caserne) Vitesse de création d'unités — Conscription (château) Unités résistant aux moines et missionnaires ennemis — Foi, hérésie (monastère)

La hallebarde était une arme pointue inventée au Moyen-Âge afin d'être utilisée contre les hommes en armure et tout particulièrement ceux qui étaient à cheval. Elle comprenait un axe de 1m80 environ terminé par une hache à l'avant, une lance au sommet et un fer pointu à l'arrière. La lance permettait d'écartier les cavaliers. Le fer pointu pouvait abattre un homme en transperçant l'armure la plus résistante. La hache brandie des deux mains pouvait être élançée contre l'armure, les bras et les casques. Le soldat qui maniait la hallebarde était momentanément vulnérable, aussi était-il préférable de l'utiliser dans une formation, entouré d'hommes pour assurer la protection.



Guerrier jaguar et guerrier jaguar d'élite

Unité aztèque unique. Bonus d'attaque contre d'autres unités d'infanterie.

Créé dans	Château
Fort contre	Infanterie
Faible face	Archers, manganneaux, canonnières à main, archers de cavalerie
Améliorations	Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge) ; guerres glorieuses (technologie aztèque unique au château) Armure — Cotte de mailles écaillée, cotte de mailles chaînée, cotte de mailles plaquée (forge) Mire — Pistage (caserne) Vitesse — Écuyers (caserne) Vitesse de création d'unités — Conscription (château) Unités résistant aux moines et missionnaires ennemis — Foi, hérésie (monastère)

Le guerrier jaguar de l'armée aztèque portait une armure et des armes plus lourdes que le guerrier aigle. Cette unité faisait sans doute office d'infanterie lourde et servait à attaquer le principal corps ennemi. Elle était certainement avantagée dans les combats contre les troupes légères prises par surprise ou assez insensées pour l'attaquer. Ces guerriers portaient des coiffes à

l'effigie du jaguar et des vêtements imitant la fourrure de cet animal, choisi comme totem pour ces guerriers car il s'agissait du plus féroce des prédateurs de la jungle d'Amérique centrale. Lors des combats, ils se servaient d'une massue à lame d'obsidienne, la macana. Bien que n'ayant pas la force de pénétration des armes métalliques, la macana pouvait être tranchante comme une lame de rasoir.

Les meilleurs guerriers jaguars étaient promus au rang d'élite. Ces combattants expérimentés et hors pair portaient les meilleures armes.

Archers



Archer à plumes et archer à plumes d'élite

Unité maya unique. Plus forts, et plus rapides que les autres archers, ils ont également de meilleures armures mais moins de puissance d'attaque.



Créé dans	Château
Fort contre	Autres archers, unités lentes (moines, chevaliers teutoniques, éléphants de guerre)
Faible face	Cavalerie, tirailleurs, autres unités rapides (guerriers aigles, guerriers de guède)
Améliorations	Attaque — Chimie (université) Attaque, portée — Empennage, flèche à poinçon, brassard (forge) Armure — Armure d'archer matelassée, armure d'archer en cuir, armure d'archer chaînée (forge) Mire — Balistique (université), bague de pouce (camp de tir à l'arc) Vitesse de création d'unités — Conscription (château) Unités résistant aux moines et missionnaires ennemis — Foi, hérésie (monastère)

Les indigènes d'Amérique centrale avaient inventé l'arc qu'ils utilisaient lors des combats. Cependant, leur technique n'était pas très élaborée par rapport à l'arc composite des Asiatiques ou à l'arc long des Anglais. Les archers pouvaient avoir pour mission de blesser l'ennemi lorsque la capture de guerriers primait sur leur mort. À l'instar de tous les autres guerriers mayas, ils portaient des costumes distinctifs afin que les chefs puissent reconnaître leurs troupes et placer le groupe approprié au bon endroit. Les archers ayant un statut inférieur aux autres guerriers, ils étaient recrutés parmi les hommes de basse condition et de moindre habileté. Les hommes renommés et ambitieux rejoignaient les rangs des guerriers aigles où ils avaient la possibilité de faire des prisonniers.

Les meilleurs archers étaient promus au rang d'élite. Ils avaient un rôle particulièrement important lorsqu'il fallait une victoire absolue car ils pouvaient tuer rapidement les ennemis, et décourager l'armée adverse en envoyant une pluie de flèches bien ciblée.



Chariot de guerre et chariot de guerre d'élite

Unité coréenne unique. Unité d'archers avec armure lourde. Les Coréens comptent deux unités uniques, l'autre étant le navire tortue (unité de port).

Créé dans	Château
Fort contre	Infanterie, archers
Faible face	Cavalerie, tirailleurs, piquiers, chameaux
Améliorations	Attaque — Chimie (université) Attaque, portée — Empennage, flèche à poinçon, brassard (forge) Armure — Armure d'archer matelassée, armure d'archer en cuir, armure d'archer chaînée (forge) Mire — Balistique (université), bague de pouce (camp de tir à l'arc) Vitesse — Élevage (écurie) Vitesse de création d'unités — Conscription (château) Unités résistant aux moines et missionnaires ennemis — Foi (monastère)

Le royaume coréen de Koryo était souvent assailli par la Chine, les civilisations barbares plus au Nord (comme les Mongols), et subissait également des attaques par voie maritime. Pour survivre, il leur fallait une force militaire puissante. Il est dit que les soldats de Koryo étaient des guerriers innovateurs, peut-être les premiers à avoir utilisé des projectiles autopropulsés et des chariots. Ceux-ci étaient placés les uns derrière les autres afin de constituer des fortifications temporaires en zone exposée. Ils servaient ainsi de position défensive puissante et mobile contre les unités montées. De là est né le chariot de guerre aux lames affûtées qui constituait un fort mobile à partir duquel les archers pouvaient tirer tout en étant relativement protégés.

Cavalerie



Conquistador et conquistador d'élite

Unité espagnole unique. Canonnier à main de cavalerie. Puissante attaque rapprochée ; peu précise à distance. Les Espagnols comptent deux unités uniques, l'autre étant celle des missionnaires, une unité de moines

Créé dans	Château
Fort contre	Fantassins à épée, moines, chevaliers teutoniques, éléphants de guerre
Faible face	Chevaliers, chameaux, piquiers
Améliorations	Armure — Armure d'archer matelassée, armure d'archer en cuir, armure d'archer chaînée (forge) Points de coup — Lignes de sang (écurie) Vitesse — Élevage (écurie) Vitesse de création d'unités — Conscription (château) Unités résistant aux moines et missionnaires ennemis — Foi, hérésie (monastère)



Les aventuriers espagnols partis à la conquête du Nouveau Monde ont été appelés des conquistadors. Ils s'agissait aussi bien de nobles que de mercenaires désœuvrés qui avaient le goût du risque et étaient en quête de butins. Disposant d'épées métalliques, d'armes à feu et de lanciers à cheval, leur supériorité technique était incomparable. Le cheval a particulièrement terrorisé les indigènes qui voyaient dans les cavaliers une nouvelle créature, moitié homme moitié bête à quatre pattes. En raison des épidémies introduites par les Européens avant eux et à l'alliance ponctuelle avec des indigènes, des armées de conquistadors en nombre très réduit sont parvenues à conquérir relativement aisément les deux grandes civilisations américaines, les Aztèques et les Incas.

Parmi les aventuriers européens ayant envahi le Nouveau Monde, des soldats à la détermination et aux aptitudes supérieures à la moyenne sont devenus conquistadors d'élite. Ils ont mené des attaques contre des obstacles apparemment insurmontables, et ont triomphé grâce à la supériorité de leurs armes et à leur volonté inflexible.



Hussard

Plus puissant que la cavalerie légère ; bonus d'attaque contre les moines ; résistant à la conversion.

Créé dans	Écurie
Fort contre	Archers, archers de cavalerie, armes de siège, moines
Faible face	Piquiers, chevaliers, chameaux
Améliorations	Attaque — Forge, fonderie, haut fourneau (forge) Armure — Barde écaillée, barde chaînée, barde plaquée (forge) Points de coup — Lignes de sang (écurie) Vitesse — Élevage (écurie) Vitesse de création d'unités — Conscription (château) Unités résistant aux moines et missionnaires ennemis — Foi, hérésie (monastère)

Au XV^e s., les Hongrois ont déployé un corps de cavalerie légère dont les soldats ont été appelés les hussards. Excellents cavaliers, ils avaient l'habitude de chevaucher depuis leur jeunesse à travers les plaines hongroises. Ils portaient des uniformes aux couleurs éclatantes qui rehaussaient encore leur prestance. En marche, ils servaient d'éclaireurs ou de commandos, selon les besoins. En cas d'urgence, ils pouvaient charger au milieu d'une bataille, mais leurs armes et armures étaient généralement trop légères pour qu'ils puissent attaquer l'infanterie ou la cavalerie lourde. Ils étaient tout particulièrement utiles lorsque l'ennemi était mis en déroute car ils pouvaient alors rapidement venir à bout des troupes désorganisées. L'uniforme aux couleurs vives et la fière allure des hussards plaisaient énormément aux autres nations qui ont donné une place importante à cette unité dans des armées plus récentes, tout particulièrement à l'époque napoléonienne. Les Britanniques ont également envoyé une unité de hussards durant la guerre de Corée, mais à cette époque le combat était mené dans des chars.



Tarkan et tarkan d'élite

Unité de Huns unique. Cavalerie particulièrement efficace, contre les bâtiments, faisant des Tarkans des experts en vandalisme.

Créé dans	Château
Fort contre	Bâtiments, archers, mangonneaux, archers de cavalerie, armes de siège, moines
Faible face	Piquiers, chevaliers, chameaux
Améliorations	Attaque — Forge, fonderie, métallurgie (forge) Armure — Barde écaillée, barde chaînée, barde plaquée (forge) Points de coup — Lignes de sang (écurie) Vitesse — Élevage (écurie) Vitesse de création d'unités — Conscription (château) Unités résistant aux moines et missionnaires ennemis — Foi, hérésie (monastère)

Lorsque les Huns sont avancés vers l'ouest au III^e s., ils utilisaient déjà des étriers qui leur donnaient un avantage technologique sur les autres armées. Grâce à leurs étriers, la force des mouvements de l'homme et du cheval combinés donnait plus d'impact à la pointe de la lance. À de rares exceptions près (la cavalerie d'Alexandre le Grand notamment), les cavaliers avaient jusque-là rarement été efficaces avec une lance ou une pique. Aussi, l'arrivée de milliers de cavaliers barbares utilisant avec une telle dextérité les lances a-t-elle fortement modifié l'art de la guerre à la fin de l'Antiquité. Les légions romaines ont dû revaloriser leur cavalerie et ont même engagé des cavaliers huns comme mercenaires. Les plus brillants guerriers des armées hunniques, et plus tard mongoles, étaient appelés les tarkans.

Les héros de la cavalerie légère des Huns étaient les tarkans d'élite. Ils chevauchaient à un rythme effréné, frappaient par surprise et savaient se retirer à la vitesse de l'éclair si la situation tournait en leur défaveur. Si grâce à leur mobilité, les tarkans d'élite pouvaient mener des attaques dévastatrices, en tant que cavalerie légère, ils étaient désavantagés dans les combats rapprochés contre des cavaliers en armure lourde.



Armes de siège

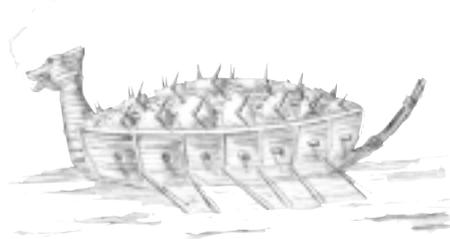


Bombe

Unité d'infanterie de démolition armée d'explosifs. Dévaste les bâtiments ; inefficace contre d'autres unités.

Créé dans	Château
Fort contre	Bâtiments, murs, armes de siège
Faible face	Archers, scorpions, archers de cavalerie, mangonneaux
Améliorations	Attaque — Experts de siège (université) Vitesse de création d'unités — Conscription (château) Unités résistant aux moines et missionnaires ennemis — Foi, hérésie (monastère)

Au Moyen-Âge, la poudre à canon servait essentiellement de propulseur dans les armes à feu et les canons mais elle a fini par être également utilisée comme explosif. Les charges explosives, ou bombes, permettaient d'endommager ou de renverser les ponts-levis et autres obstacles. En cas de situations particulièrement dangereuses, un homme en armure transportait la bombe vers le point d'attaque et allumait la mèche. Si cette dernière fonctionnait mal, ou si la charge explosait prématurément, l'artilleur se retrouvait pris à son propre piège.



Navires



Navire tortue et navire tortue d'élite

Unité coréenne unique. Navire de combat cuirassé et lent ; excelle dans la destruction d'autres bateaux à faible portée. Vous pouvez construire un navire tortue dans un port, après avoir bâti un château coréen. Les Coréens ont deux unités uniques, l'autre étant le chariot de guerre (unité de tir à l'arc).

Construit dans

Fort contre

Faible face

Améliorations

Port

Navires d'incendie, navires de démolition

Canons à bombe, moines

Armure — Carénage (port)

Vitesse — Cale sèche (port)

Coût moindre — Constructeur de navires (port)

Unités résistant aux moines et missionnaires ennemis — Foi (monastère)

En 1592, alors que la Corée subissait les attaques des samouraïs japonais, le sort de ce pays — et peut-être celui de la Chine — s'est joué lorsque les voies d'approvisionnement de l'envahisseur ont été bloquées dans le détroit de Corée. En effet, l'amiral coréen Yi Sun-Shin a remporté deux grandes victoires navales au sud de la Corée grâce à ses navires tortues. Ces premiers cuirassés de l'histoire étaient des bateaux à rames bas flanqués de canons. Leur partie supérieure et leurs flancs arrondis les rendaient semblables à des carapaces de tortue plates. Ils n'étaient pas conçus pour la haute mer, mais se révélaient utiles le long des côtes, par temps calme. Face à eux, les navires japonais étaient très désavantagés. La plupart des projectiles rebondissaient sur leur blindage arrondi et ils n'offraient aucun passage libre aux ennemis à l'abordage. Leurs canons mettaient rapidement les navires ennemis sans protection hors d'état de nuire.

Autres unités



Missionnaire

Unité espagnole unique. Elle se déplace plus vite que les moines mais sa ligne de mire et sa portée sont plus faibles. Les missionnaires ne peuvent pas prendre de reliques. Comme les moines, ils convertissent les unités ennemies et soignent les unités alliées. Vous pouvez les créer dans un monastère après avoir bâti un château espagnol. Les Espagnols comptent deux unités uniques, l'autre étant les Conquistadors, une unité de cavalerie.

Créé dans
Fort contre
Faible face
Améliorations

Monastère
Chevaliers teutoniques, éléphants de guerre
Archers, chevaliers, cavalerie légère, guerriers de guède
(au monastère)
Conversion de certains bâtiments, unités de siège — Rédemption
Vitesse de déplacement — Ferveur
Points de coup — Sainteté
Conversion d'autres moines — Expiation
Portée de conversion plus importante — Imprimerie
Moins de temps de récupération — Illumination, théocratie
Unités résistant aux moines et missionnaires ennemis — Foi, hérésie



Lorsque les Européens ont compris que les deux continents découverts par Christophe Colomb leur étaient accessibles, l'idée de convertir au christianisme des populations indigènes, sans doute très nombreuses, a fait son chemin. Les Espagnols, les Portugais et d'autres peuples européens ont envoyé des moines, appelés missionnaires dans le Nouveau Monde pour y apporter leur religion et le salut. Devenir missionnaire exigeait une foi profonde, une solide constitution physique et une grande ferveur. Ces hommes devaient souvent pénétrer dans des contrées sauvages et vivre avec des peuplades aux cultures et aux croyances radicalement différentes. Nombre d'entre eux ont connu le désespoir, ont été torturés, voire tués par des indigènes qui refusaient leur message ou qui les rendaient responsables des maladies et de la conquête de leur territoire.

Chapitre IV

Technologies

The Conquerors Expansion inclut de nouvelles technologies qui améliorent les aptitudes économiques et militaires des civilisations. De plus, chaque civilisation dispose maintenant d'une technologie unique. Pour plus d'informations sur les technologies que peut développer une civilisation, reportez-vous à « Nouvelles unités et technologies » dans l'annexe.

Technologies économiques et militaires



Lignes de sang

Les lignes de sang (à l'écurie) augmentent les points de coup de toutes les unités montées.

Au Moyen-Âge, les guerriers avaient besoin de chevaux de types différents pour les longs trajets, les opérations d'éclairage, les actions rapides ou le déplacement de chevaliers en armure. Afin de répondre à ces exigences, un élevage minutieux des chevaux a permis d'obtenir une évolution progressive de différentes lignes de sang. Les civilisations ayant accès à d'immenses prairies étaient particulièrement versées dans l'élevage des chevaux. Au Moyen-Orient et en Asie, le même soin était apporté à l'élevage de chameaux qui devaient être rapides ou endurants pour supporter les très longues marches des caravanes marchandes.



Caravane

La caravane (au marché) accroît la vitesse des charrettes de commerce et des navires marchands qui peuvent ainsi collecter plus rapidement de l'or.

Le commerce a rapidement évolué du simple paysan qui apportait sa charrette au marché vers des activités plus sophistiquées, avec plusieurs charrettes ou bêtes de somme se déplaçant d'une ville à l'autre. Les caravanes marchandes avec chevaux de charge ou autres moyens de transport étaient plus efficaces, car plus faciles à gérer et à protéger sur de longues distances. Le mot « caravane » vient du perse et désigne généralement un groupe de marchands

traversant ensemble des déserts ou des régions hostiles. Au Moyen-Âge, la plus fameuse route empruntée par les caravanes était la Route de la soie reliant la Chine à Constantinople ou à la côte Est de la Méditerranée.



Plantes médicinales

Les Plantes médicinales (au monastère) accélèrent la guérison des unités en garnison dans des bâtiments.

Bien que les sociétés antiques aient étudié l'anatomie et la physiologie, avant les révolutions scientifiques et culturelles des XVIII^e et XIX^e siècles, la médecine est restée une science inexacte, fondée sur des connaissances pratiques. Les remèdes et procédés découverts par l'expérience étaient transmis par la tradition orale, puis par des rapports écrits. Les principaux remèdes utilisaient les plantes médicinales qui étaient prescrites par ingestion ou application et dont les propriétés curatives avaient été découvertes empiriquement. Au Moyen-Âge, la présence de spécialistes en plantes médicinales dans une ville ou un village améliorerait considérablement la qualité de vie des habitants.



Hérésie

Avec l'hérésie (au monastère), les unités meurent au lieu d'être converties par un moine ou un missionnaire ennemi. Vous perdez l'unité mais votre ennemi ne s'en saisit pas.

Au cours du Moyen-Âge, le christianisme en Europe a été soumis à de nombreuses épreuves, dont l'hérésie. Ce mot a été utilisé pour la première fois au XIII^e s. pour désigner une opinion ou une doctrine qui était contraire au dogme de l'Église. De nouveaux courants de pensée voyaient le jour à un rythme alarmant. Des philosophes qui étudiaient la Bible, en suggéraient différentes interprétations. Dans certains endroits reculés, le dogme était déformé par le contact avec les croyances païennes. Quiconque tentait de donner une nouvelle interprétation de la Bible risquait d'être accusé d'hérésie. L'hérésie était considérée comme un péché capital par les chefs de l'Église et nombreux étaient les hérétiques à être condamnés au bûcher.



Tactiques parthes

Les tactiques parthes (au camp de tir à l'arc) augmentent la défense normale ou pénétrante des archers à cheval.

Les archers à cheval originaires de Parthie, région de l'actuel l'Iran, étaient réputés pour leur habileté à décocher des flèches sur leurs poursuivants, tout en se retirant, soit vraiment ou par feinte. Leur capacité à tirer pendant leur fuite irritait beaucoup l'ennemi, surtout quand les poursuivants étaient trop lents pour pouvoir les rattraper. Bien que le peuple parthe appartienne à l'Antiquité, ses tactiques ont été adoptées par des civilisations plus récentes qui avaient recours à des archers à cheval et le nom des Parthes reste associé à ce type de pratique. L'expression « la flèche du Parthe » désigne tout commentaire piquant lancé à la fin d'une conversation.



Théocratie

Théocratie (au monastère). Lorsqu'un groupe de moines (ou de missionnaires) convertit une unité ennemie, un seul moine perd sa foi et doit prendre du repos avant de tenter une autre conversion. Accroît énormément la puissance d'un groupe de moines et réduit la micro-gestion.

Les civilisations théocratiques, ou de tendance théocratique, étaient gouvernées par des autorités censées être inspirées par de Dieu. Tant que la population y croyait, le gouvernement pouvait leur ordonner presque quoi que ce soit et les chefs religieux et les moines exerçaient un très grand pouvoir. Quand ces sociétés entraient en contact avec des civilisations moins religieuses, cela pouvait donner lieu à une rapide propagation des conversions



Bague de pouce

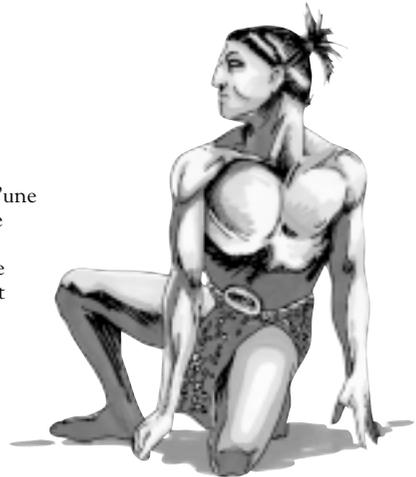
La bague de pouce (au camp de tir à l'arc) augmente la portée de tir et la précision des archers.

L'archer classique du Moyen-Âge ramenait la corde de l'arc contre sa poitrine afin de décocher la flèche. Avec leurs arcs longs, les Anglais pouvaient la ramener contre l'une de leurs joues, ce qui augmentait la puissance et la distance de leurs tirs. Les archers asiatiques ont développé une bague de pouce qui leur permettait d'amener la corde jusqu'à l'oreille, voire au-delà. Cette technique ajoutée à leurs arcs composites déjà très puissants rendait leurs armes particulièrement performantes.

Technologies uniques



Chaque civilisation dispose d'une technologie unique qu'aucune autre civilisation ne peut développer. Cette technologie unique améliore généralement l'unité unique ou le bonus d'équipe de la civilisation.



(Aztèques) Guerres glorieuses

Les guerres glorieuses (au château) augmentent la puissance d'attaque de toute l'infanterie.

Lorsque la rivalité habituelle entre cités et états n'offrait plus suffisamment de victimes destinées aux sacrifices rituels, les Aztèques et leurs voisins organisaient des guerres glorieuses ou guerres d'agrément pour remédier à ce manque. Les guerriers participaient à ces combats avec enthousiasme, sachant qu'ils avaient ainsi l'opportunité d'acquérir des mérites et d'améliorer leur statut social.

(Britanniques) Yeomen

Les yeomen (au château) augmentent la portée des archers et l'attaque des tours.

L'arc long mis au point au pays de Galles était l'arme préférée des Anglais sous le règne d'Édouard I^{er} qui avait rapidement compris la façon dont il pouvait être utilisé efficacement. Pendant la guerre de Cent Ans, les fantassins britanniques à arc long ont totalement désorganisé les armées françaises. Les cavaliers britanniques, appelés yeomen, étaient expérimentés et animés par des motivations d'intérêt personnel. En effet, la solde et le butin qu'ils rapportaient de retour d'une campagne victorieuse en France les mettaient à l'abri de tout souci financier jusqu'à la fin de leurs jours.

(Byzantins) Logistique

La logistique (au château) permet aux cataphractes de provoquer des dommages par piétinement.

La civilisation byzantine a survécu plus de mille ans à Rome, dont elle était l'héritière, en grande partie grâce à l'utilisation adroite de petites armées d'élite contre des ennemis moins bien équipés ou moins bien entraînés. Des troupes motivées, des officiers bien entraînés, de fortes traditions militaires et une solide logistique sont autant de facteurs qui, combinés, ont donné à ces armées une puissance de combat démesurée par rapport à leur taille. Leur atout majeur était les cataphractes, ces cavaliers qui pouvaient attaquer les ennemis à distance grâce aux arcs ou les piétiner au cours d'une charge.

(Celts) Fureur celte

La fureur celte (au château) augmente les points de coup des unités d'atelier de siège.

À l'époque celte, les guerriers des îles britanniques avaient la réputation d'être des combattants très émotifs, en proie à de brusques changements d'humeur. Lorsque leur agressivité était exacerbée, ils entraient dans un état que toutes les armées ennemies redoutaient et qui était qualifié de « fureur celte ». Toutefois, s'ils rencontraient de la résistance, cette fureur retombait soudainement et se transformait en panique. Les chefs celtes, qui parvenaient à contrôler et à canaliser la fureur de leurs soldats, disposaient d'une force décuplée redoutable.



(Chinois) Propulsion

La propulsion (au château) augmente l'attaque perçante des Chu Ko Nu et des scorpions.

On attribue généralement au Chinois l'invention de l'explosif que nous appelons aujourd'hui la poudre à canon. Ils l'utilisaient largement pour lancer des projectiles autopropulsés, pour se divertir ou à des fins militaires. Bien qu'ils n'aient jamais développé de projet précis, ils parvenaient, avec ces projectiles, à beaucoup impressionner les ennemis qui ne connaissaient pas ces armes inquiétantes. Bruyantes, sentant mauvais et crachant du feu, elles étaient propulsées à une grande vitesse. Elles endommageaient tout ce qu'elles touchaient et provoquaient d'avantage de dégâts quand elles transportaient une charge explosive.

(Francs) Hache à pointes

La hache à pointes (au château) augmente la portée des lanceurs de hache.

La hache à pointes doit son nom à l'extension ajoutée en bas de la lame, la rendant beaucoup plus longue que son raccord au manche. Cette arme était une évolution de la Francisca, la hache que les Francs lançaient et à l'origine de leur nom. La hache à pointes pouvait être lancée ou utilisée dans le combat corps à corps. Avant de découvrir la cavalerie, les Francs combattaient en formations massées. Dès qu'elles approchaient l'ennemi, les premières lignes lançaient les haches, qui semaient le désordre dans

les troupes ennemies, provoquaient des pertes et se plantaient dans les boucliers qui devenaient difficiles à manier. Les Francs se rapprochaient alors pour des luttes corps à corps avec d'autres haches ou des épées.

(Goths) Anarchie

L'anarchie (au château, à l'âge des châteaux) permet la création de huskarls dans les casernes. Les Goths comptent deux technologies uniques, l'autre étant la mobilisation rapide.

Le système tribal des Goths convenait bien à une société qui était toujours en mouvement, combattant ici, s'installant ailleurs, jamais pour longtemps. Ils étaient si mobiles, qu'ils pouvaient apparaître tout à coup et disparaître aussi vite sans crier gare. Leurs armées n'étaient jamais les mieux équipées, car ils ne disposaient d'aucune infrastructure permanente, mais dès que le bruit courait qu'ils étaient en mouvement, tout le monde était sur le qui-vive.

(Goths) Mobilisation rapide

La mobilisation rapide (au château, à l'âge impérial) accélère la création des unités aux casernes. Les Goths comptent deux technologies uniques, l'autre étant l'anarchie.

Un peuple nomade comme les Goths pouvait rapidement lever une armée. L'activité guerrière était au cœur de leur civilisation. Les jeunes apprenaient très tôt les rudiments du combat. Toute la population masculine pouvait être mobilisée pour le combat en quelques heures à peine. Les rivaux cherchaient, dans la mesure du possible, à empêcher les Goths de s'approcher, à éviter d'éveiller leur hostilité quand ils étaient là.

(Huns) Athéisme

Avec l'athéisme (au château), les victoires en mode reliques et en mode merveilles prennent plus de temps pour tous les joueurs. Il réduit également le coût de la technologie Espions.

Le paganisme, ou l'absence totale de foi des Huns, offensait les Romains qui en étaient venus à les considérer comme des sous-hommes. Les Huns, de leur côté, étaient libres de toute contrainte religieuse. Pour un peuple nomade, les règles sociales ou religieuses étaient beaucoup trop restrictives. Les Huns n'avaient guère de considération pour les monuments et les objets, se préoccupant principalement du moment présent.



(Japonais) Kataparuto

Le kataparuto (au château) permet aux trébuchets de tirer et d'être assemblés/démontés plus rapidement.

Pendant presque toute la période où les traditions samouraïs ont dominé la vie japonaise, le comportement de chaque guerrier était le pivot de la culture. Lorsque des hommes plus pragmatiques sont arrivés au pouvoir, ils se sont intéressés au développement de grandes armées, intégrant souvent dans les troupes des soldats d'un niveau social bas. De nouvelles technologies ont été adoptées, notamment l'arme à feu, ainsi que de meilleures armes de siège permettant de faire tomber les forteresses ennemies. Compte tenu de l'écart des technologies guerrières, les samouraïs ont mené leur dernière bataille en tentant de défendre en vain leur forteresse assiégée.

(Coréens) Shinkichon

Le shinkichon est un dispositif de propulsion (au château) qui augmente la portée des mangonneaux.

Bien que l'invention de la poudre à canon soit attribuée aux Chinois, nombreux sont ceux qui croient que le royaume coréen de Koryo fut le premier à utiliser la propulsion et peut-être même la poudre à canon en guise d'arme. Les chroniqueurs de cette époque mentionnent que les projectiles autopropulsés et les canons ont largement contribué aux victoires des armées de Koryo. La longue existence des royaumes de Koryo et Choson a nécessité une force militaire puissante car seules la mer et l'Amnok les séparaient de nombreux ennemis potentiels.



(Mayas) Eldorado

L'eldorado (au château) augmente les points de coup des guerriers aigles.

Souvent, la guerre est encore plus cruelle et terrifiante lorsqu'elle oppose des cultures radicalement différentes. Les populations indigènes d'Amérique centrale et d'Amérique du Sud ont été terrifiées par les conquistadors qui portaient armures et armes métalliques, montaient à cheval, utilisaient des chiens de combat et des armes à feu. De l'autre côté, les Espagnols ont été déstabilisés par les sacrifices sanglants, les rituels et le fanatisme des Américains. Les Mayas se sont révélés de redoutables opposants qui se jetaient frénétiquement dans la bataille afin de défendre leurs richesses cachées.

(Mongols) Manœuvres

Les manœuvres (au château) augmentent la vitesse de déplacement des unités d'atelier de siège.

L'un des secrets du grand succès des Mongols résidait dans leur extrême discipline à la bataille. Par rapport à d'autres armées de l'époque plus civilisées, qui obéissaient à des structures élaborées de la hiérarchie et des traditions, les Mongols passaient des heures interminables à s'entraîner dans les plaines et sur les terrains de chasse. La rapidité à laquelle les armées mongoles se déplaçaient et frappaient parvenait à dérouter les armées plus imposantes et mieux équipées qu'elles ont souvent combattues.

(Perses) Cornacs

Les cornacs (au château) accroissent la vitesse des éléphants de guerre.

Le recours aux éléphants lors des batailles était toujours un défi car ces animaux, à la vue faible et à l'odorat développé, sont relativement lents et supportent mal les blessures. Les Perses avaient une manière spécifique d'entraîner ces pachydermes et les cornacs qui les montaient, pour améliorer leurs performances au combat.

(Sarrasins) Fanatisme

Le fanatisme (au château) augmente les points de coup des chameaux et des mamelouks.

La rapidité et la foi absolue en la destinée constituaient les deux grandes forces des fameuses armées musulmanes. Leurs fortes croyances religieuses venaient à bout des craintes naturelles des guerriers, leur donnant un sentiment d'être invincibles, avec lequel leurs ennemis rivalisaient rarement. C'est pourquoi ces armées ont accompli des exploits démesurés par rapport à leur taille et leur équipement.

(Espagnols) Suprématie

La suprématie (au château) augmente les aptitudes au combat des villageois. Ces derniers peuvent alors rejoindre efficacement les troupes du front.

À une époque où la vie n'était facile pour personne, la condition des paysans espagnols était particulièrement peu enviable. En effet, l'Espagne a été un champ de bataille pendant la plus grande partie du Moyen-Âge puisque les royaumes chrétiens du Nord luttèrent âprement pour reprendre la péninsule aux Sarrasins qui l'avaient envahie au cours du VIII^e s. Les paysans espagnols devaient donc souvent partir au combat. C'est un fait que l'armée française de Napoléon a découvert à ses dépens au début du XIX^e s.

(Teutons) Crénelures

Les crénelures (au château) accroissent la portée des châteaux et augmentent l'attaque des châteaux, tours et forteresses en permettant aux troupes d'infanterie mises en garnison de lancer des flèches comme s'ils étaient des villageois.

Les Teutons ont essentiellement mené leur croisade en Europe de l'Est alors que d'autres groupes se dirigeaient vers la Terre sainte. Ils excellaient dans l'art de construire et d'utiliser les châteaux de manière offensive afin de contrôler politiquement la campagne. Quelques chevaliers et soldats dans un château en position dominante pouvaient ainsi contrôler le territoire sur des kilomètres à la ronde.

(Turcs) Artillerie

L'artillerie (au château) augmente la portée des tours de bombarde, canons à bombarde et galions à canon.

Les premiers canons et armes à feu étaient maniés par des professionnels et des mercenaires qui travaillaient pour le plus offrant. Or, à la fin du Moyen-Âge, les plus offrants étaient souvent les Turcs qui contrôlaient d'importantes routes commerciales vers l'est. Ils ont ainsi acquis une grande expérience de ces nouvelles armes qu'ils ont d'ailleurs utilisées avec succès contre Constantinople et d'autres citadelles chrétiennes.

(Vikings) Berserkerang

Le berserkerang (au château) augmente la vitesse de récupération des fous de guerre.

La crise ou forme de folie extrême qui s'emparait des fous de guerre vikings était appelée Berserkerang. Elle se manifestait au début par un frisson, un tremblement et un claquement des dents. Puis, la température du corps semblait monter en flèche et le visage se congestionnait. Un homme en proie à cet état de rage, hurlait comme une bête sauvage et semblait littéralement fou (selon un témoignage, un fou de guerre aurait même mordu à pleines dents son bouclier). Il abattait sans discrimination toutes les personnes qu'il rencontrait. Une fois sa rage passée, le fou de guerre tombait dans un état de torpeur ou de dépression qui pouvait durer plusieurs jours.



Annexe

Nouvelles unités et technologies

 Nouvelles civilisations

	unités					technologies							
	age	Hallebardier IV	Guerrier aigle III	Guerrier aigle d'élite IV	Hussard IV	Bombe III	Lignes de sang II	Caravane III	Plantes médicinales III	Hérésie III	Tactiques parthes IV	Bague de pouce III	Théocratie IV
 Aztèques			⊕	⊕			⊕	⊕	⊕				⊕
Britanniques		⊕					⊕	⊕					⊕
Byzantins		⊕			⊕	⊕		⊕		⊕		⊕	⊕
Celtes		⊕			⊕	⊕		⊕	⊕	⊕			
Chinois		⊕				⊕	⊕	⊕	⊕			⊕	⊕
Francs						⊕		⊕	⊕	⊕			⊕
Goths		⊕			⊕	⊕	⊕	⊕	⊕				⊕
 Huns		⊕			⊕	⊕	⊕	⊕		⊕	⊕		
Japonais		⊕				⊕		⊕		⊕	⊕	⊕	⊕
 Coréens		⊕			⊕	⊕		⊕	⊕			⊕	⊕
 Mayas		⊕	⊕	⊕		⊕		⊕	⊕			⊕	⊕
Mongols					⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕		
Perses		⊕			⊕	⊕	⊕	⊕		⊕	⊕	⊕	⊕
Sarrasins					⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕	⊕
 Espagnols		⊕			⊕	⊕	⊕	⊕	⊕			⊕	⊕
Teutons		⊕				⊕	⊕		⊕				⊕
Turcs					⊕	⊕	⊕	⊕		⊕	⊕	⊕	⊕
Vikings						⊕		⊕		⊕		⊕	

Remarque : les arbres des technologies des 18 civilisations se trouvent dans le fichier Techtree.pdf, dans le dossier Docs du CD-ROM de The Conquerors Expansion. Pour installer Adobe Acrobat Reader et consulter ou imprimer les arbres, reportez-vous au fichier Readmex.

Attributs des civilisations

* Modifications apportées depuis
The Age of Kings



Aztèques

Unité unique : Guerrier jaguar
(infanterie anti-infanterie)

Techn. unique : Guerres glorieuses
(+4 d'attaque d'infanterie)

- Bonus d'équipe :** Reliques, +33 % d'or
- ⊕ Commence avec un guerrier aigle, pas de cavalerie d'éclairage
 - ⊕ Les villageois portent +5
 - ⊕ Toutes les unités militaires sont créées 15 % plus vite
 - ⊕ Les moines ont +5 de point de coup pour chaque technologie issue du monastère



Britanniques

Unité unique : Fantassin à arc long (archer)

Techn. unique : Yeomen

(+1 de portée d'archer à pied ; +2 d'attaque de tour)

- Bonus d'équipe :** Les camps de tir à l'arc fonctionnent 20 % plus vite
- ⊕ Les centres ville coûtent -50 % de bois à l'âge des châteaux ou l'âge impérial*
 - ⊕ Les archers à pied ont +1 de portée à l'âge des châteaux, +1 à l'âge impérial (pour +2 au total)
 - ⊕ Les bergers travaillent 25 % plus vite



Byzantins

Unité unique : Cataphracte
(cavalerie anti-infanterie)

Techn. unique : Logistique
(les cataphractes causent des dégâts de piétinement)

- Bonus d'équipe :** Moines, +50 % de vitesse de guérison*
- ⊕ Bâtiments +10 % de points de coup à l'âge sombre, +20 % à l'âge féodal, +30 % à l'âge des châteaux, +40 % à l'âge impérial
 - ⊕ Les chameaux, tirailleurs, lanciers et halberdiers coûtent -25 %
 - ⊕ Navires d'incendie +20 % d'attaque
 - ⊕ Le passage à l'âge impérial coûte -33 %



Celtes

Unité unique : Guerrier de guède (infanterie rapide)

Techn. unique : Fureur celte

(+50 % de point de coup d'unités d'atelier de siège)

- Bonus d'équipe :** Les ateliers de siège travaillent 20 % plus vite
- ⊕ L'infanterie se déplace 15 % plus vite
 - ⊕ Les bûcherons travaillent 15 % plus vite
 - ⊕ Les armes de siège tirent 20 % plus vite
 - ⊕ Les moutons ne sont pas convertis s'ils sont dans une LDM d'unité celte



Chinois

Unité unique : Chu Ko Nu
(fantassin à arc à tir rapide)

Techn. unique : Propulsion

(+2 d'attaque de perçage, +4 de scorpions)

- Bonus d'équipe :** Fermes, +45 de nourriture
- ⊕ Commence avec +3 villageois, mais -150 de nourriture et -50 de bois*
 - ⊕ Les technologies coûtent -10 % à l'âge féodal, -15 % à l'âge des châteaux et -20 % à l'âge impérial
 - ⊕ Les forums accueillent 10 de population
 - ⊕ Navires de démolition, +50 % de points de coup



Francs

Unité unique : Lanceur de haches (infanterie à distance)

Techn. unique : Hache à pointes

(+1 de portée de lanceur de haches)

- Bonus d'équipe :** Chevaliers, +2 de LDM
- ⊕ Les châteaux coûtent -25 %
 - ⊕ Les chevaliers ont +20 % de points de coup
 - ⊕ Les fermes sont converties gratuitement (requiert un moulin)



Goths

Unité unique : Huskarl
(infanterie anti-archer)

Techn. uniques : Anarchie

(créé des huskarls dans les casernes)

Mobilisation rapide (les unités de camps sont créées 50 % plus vite)

Bonus d'équipe : Camps, 20 % plus vite

- ⊕ L'infanterie coûte -10 % à l'âge féodal, -15 % à l'âge des châteaux, -25 % à l'âge impérial
- ⊕ L'infanterie a +1 d'attaque contre les bâtiments
- ⊕ Les villageois ont +5 d'attaque contre les sangliers sauvages ; les chasseurs portent +15 de viande*
- ⊕ +10 de population à l'âge impérial



Huns

Unité unique : Tarkan
(cavalerie antibâtiments)

Techn. unique : Athéisme

(+100 ans de victoires de merveille/relique ; -50 % de coût d'espionnage/trahison)

Bonus d'équipe : Les écuries travaillent 20 % plus vite

- ⊕ Les tarkans n'ont pas besoin de maisons mais commencent avec -100 de bois
- ⊕ Les archers de cavalerie coûtent -25 % à l'âge des châteaux, -30 % à l'âge impérial
- ⊕ Les trébuchets ont +30 % de précision



Japonais

Unité unique : Samourai
(infanterie anti-unité unique)

Techn. unique : Kataparuto

(les trébuchets tirent et sont assemblés/démontés plus vite)

Bonus d'équipe : Galions, +50 % de LDM

- ⊕ Navires de pêche, 2X points de coup ; +2 points d'armure ; taux de travail +5 % à l'âge sombre, +10 % à l'âge féodal, +15 % à l'âge des châteaux, +20 % à l'âge impérial
- ⊕ Les moulins, camps de bûcherons et de mineurs coûtent -50 %
- ⊕ Attaque d'infanterie 10 % plus rapide à l'âge féodal, 15 % à l'âge des châteaux, 25 % à l'âge impérial



Coréens

Unités uniques : Chariot de guerre (archer de cavalerie) ; Navire tortue (navire de guerre blindé)

Techn. unique : Shinkichon
(+2 de portée de mangonneaux, onagres)

Bonus d'équipe : Mangonneaux, onagres, +1 de portée

- ⊕ Villageois +2 de LDM
- ⊕ Les mineurs de pierres travaillent 20 % plus vite
- ⊕ Les tours sont converties gratuitement (les tours de bombarde requièrent la chimie)
- ⊕ Portée de tour +1 à l'âge des châteaux, +1 à l'âge impérial (pour +2 au total)



Mayas

Unité unique : Archer à plumes (archer puissant)
Techn. unique : El Dorado
(+40 de point de coup de guerrier aigle)

Bonus d'équipe : Les murs coûtent -50 %

- ⊕ Commence avec +1 villageois, guerrier aigle (aucune cavalerie d'éclairage), -50 de nourriture
- ⊕ Les ressources durent 20 % plus longtemps
- ⊕ Les unités de camps de tir à l'arc coûtent -10 % à l'âge féodal, -20 % à l'âge des châteaux, -30 % à l'âge impérial



Mongols

Unité unique : Mangudai
(archer de cavalerie anti-siège)

Techn. unique : Manceuvres

(les unités d'ateliers de siège se déplacent 50 % plus vite)

Bonus d'équipe : Cavalerie d'éclairage, cavalerie légère, hussard, +2 de LDM

- ⊕ Les archers de cavalerie tirent 20 % plus vite
- ⊕ Cavalerie légère, hussard +30 % de points de coup
- ⊕ Les chasseurs travaillent 50 % plus vite



Perses

Unité unique : Éléphants de guerre (cavalerie)

Techn. unique : Cornacs
(les éléphants de guerre se déplacent 30 % plus vite.)

Bonus d'équipe : Chevaliers, +2 d'attaque contre les archers

- ⊕ Commence avec +50 de nourriture/bois
- ⊕ Forum, port 2X de points de coup ; taux de travail +10 % à l'âge féodal, +15 % à l'âge des châteaux, +20 % à l'âge impérial



Sarrasins

Unité unique : Mamelouk (chameau)

Techn. unique : Fanatisme
(chameaux, mamelouks +30 points de coup)

Bonus d'équipe : Archers à pied, +1 d'attaque contre les bâtiments

- ⊕ Taxe de commerce, seulement 5 %
- ⊕ Navires de transport 2X points de coup, 2X capacité de transport
- ⊕ Les galères attaquent 20 % plus vite
- ⊕ Archers de cavalerie +3 d'attaque contre les bâtiments



Espagnols

Unités uniques : Conquistador (canonnier à main monté) ; Missionnaire (moine à cheval)

Techn. unique : Suprémie
(les capacités de combat des villageois s'améliorent)

- Bonus d'équipe :** Chariot de commerce, navire marchand, rapportent +33 % d'or
- ⊕ Les constructeurs travaillent 30 % plus vite (sauf sur les merveilles)
 - ⊕ Les améliorations de forgerons ne coûtent pas d'or
 - ⊕ Les galions à canon bénéficient de la balistique (tir plus rapide, plus précis)



Teutons

Unité unique : Chevalier teutonique (infanterie lente)

Techn. unique : Crénelures
(+3 de portée des châteaux ; les garnisons d'infanterie tirent des flèches)

Bonus d'équipe : Unités plus résistantes aux conversions

- ⊕ Les moines guérissent 2X plus vite
- ⊕ Les tours abritent 2X plus d'unités de garnison, tirent 2X plus de flèches qu'une garnison normale
- ⊕ Meurtrières gratuites
- ⊕ Les fermes coûtent -33 %
- ⊕ Forum +2 d'attaque/+5 de LDM*



Turcs

Unité unique : Janissaire (canonnier à main)

Techn. unique : Artillerie
(+2 de portée de tour de bombarde, canon à bombarde et galion à canon)

Bonus d'équipe : Unités de poudre à canon entraînées 20 % plus vite

- ⊕ Unités de poudre à canon +25 % de points de coup, le développement des technologies de poudre à canon coûte -50 %*
- ⊕ Les mineurs d'or travaillent 15 % plus vite
- ⊕ La chimie est gratuite
- ⊕ Amélioration gratuite de cavalerie légère et de hussard



Vikings

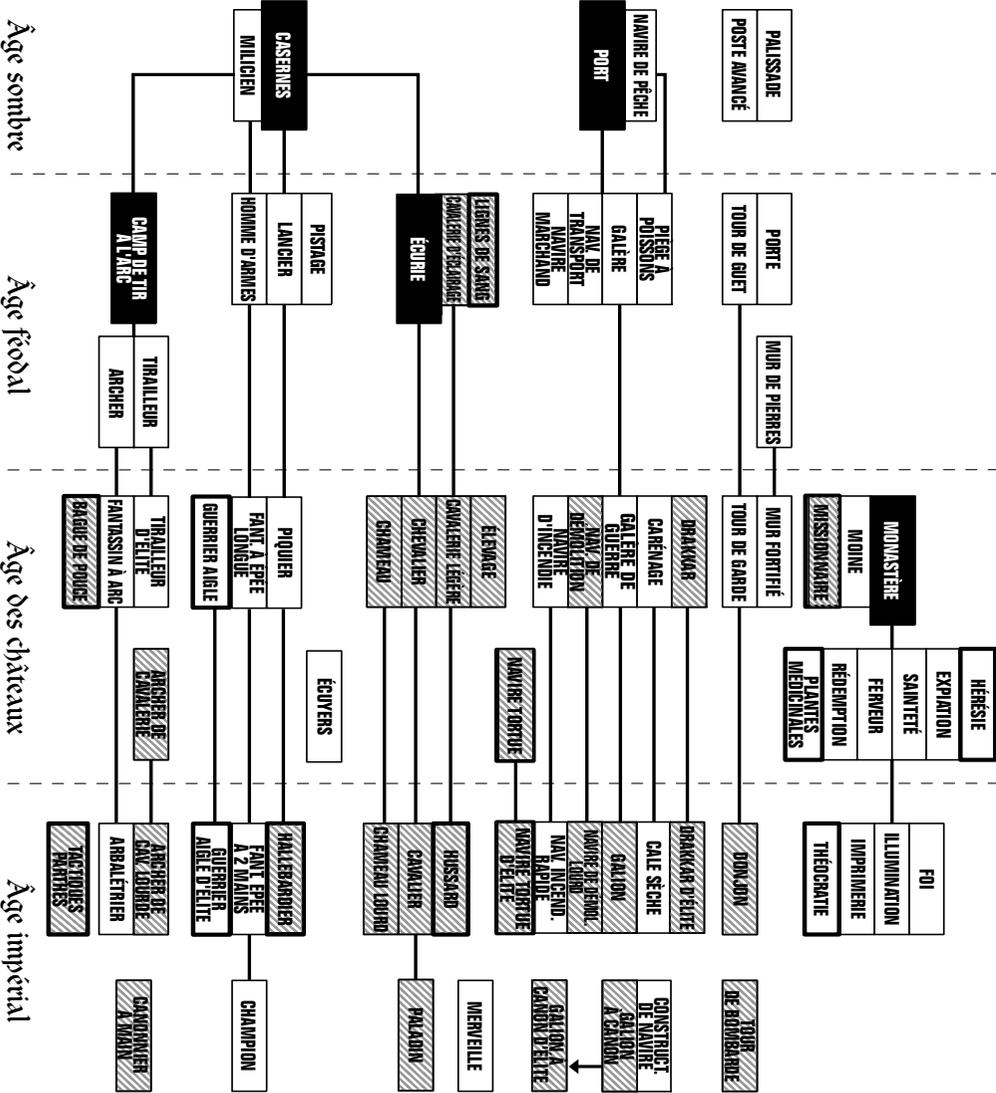
Unités uniques : Fou de guerre (régénération de l'infanterie) ; Drakkar (navire de guerre)

Techn. unique : Berserkergang
(les fous de guerre se régénèrent plus vite)

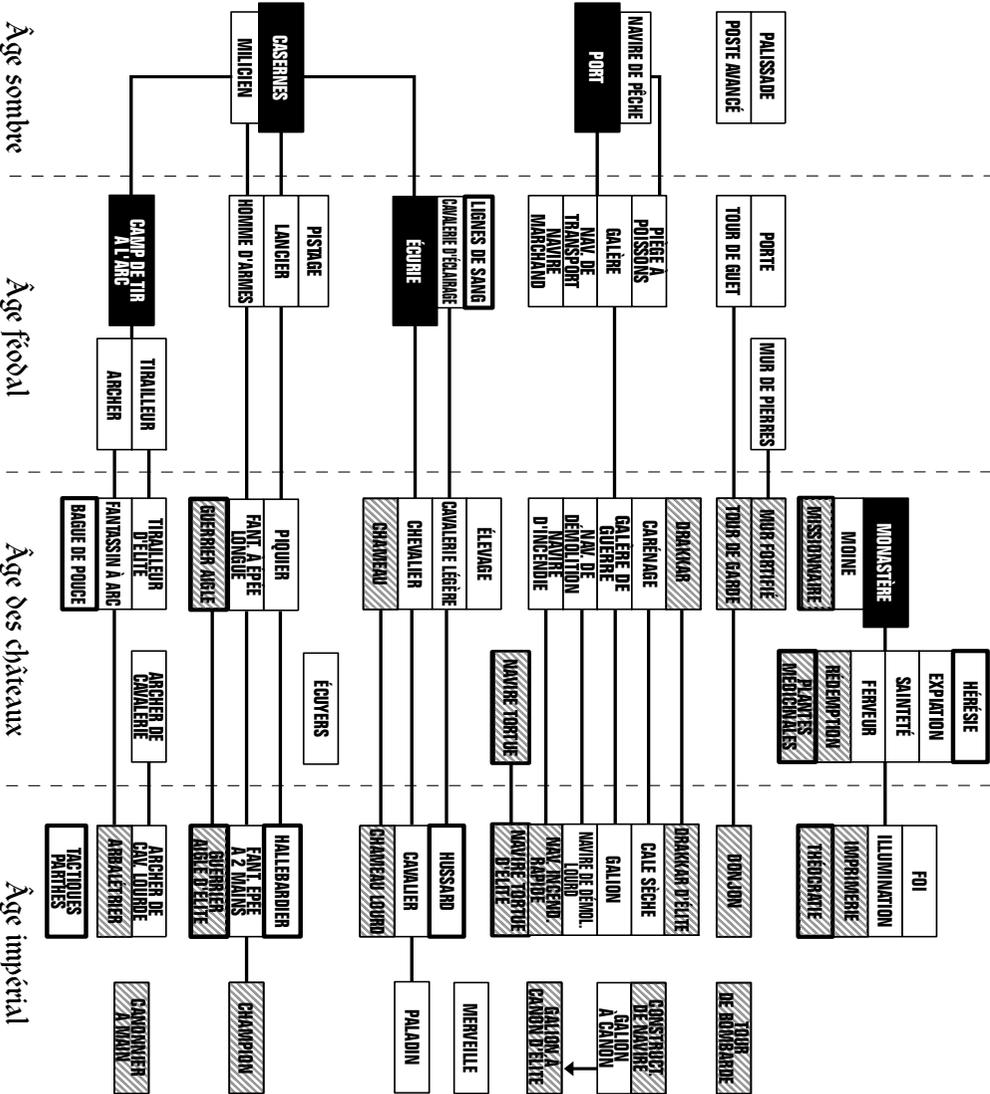
Bonus d'équipe : Les ports coûtent -25 %*

- ⊕ Les navires coûtent -20 %
- ⊕ Infanterie +10 % de points de coup à l'âge féodal, +15 % à l'âge des châteaux, +20 % à l'âge impérial
- ⊕ Brouette, charrette à bras gratuites

Les nouveaux éléments de The Conquerors Expansion sont encadrés en gras - Les éléments que cette civilisation ne peut pas développer sont en grise.

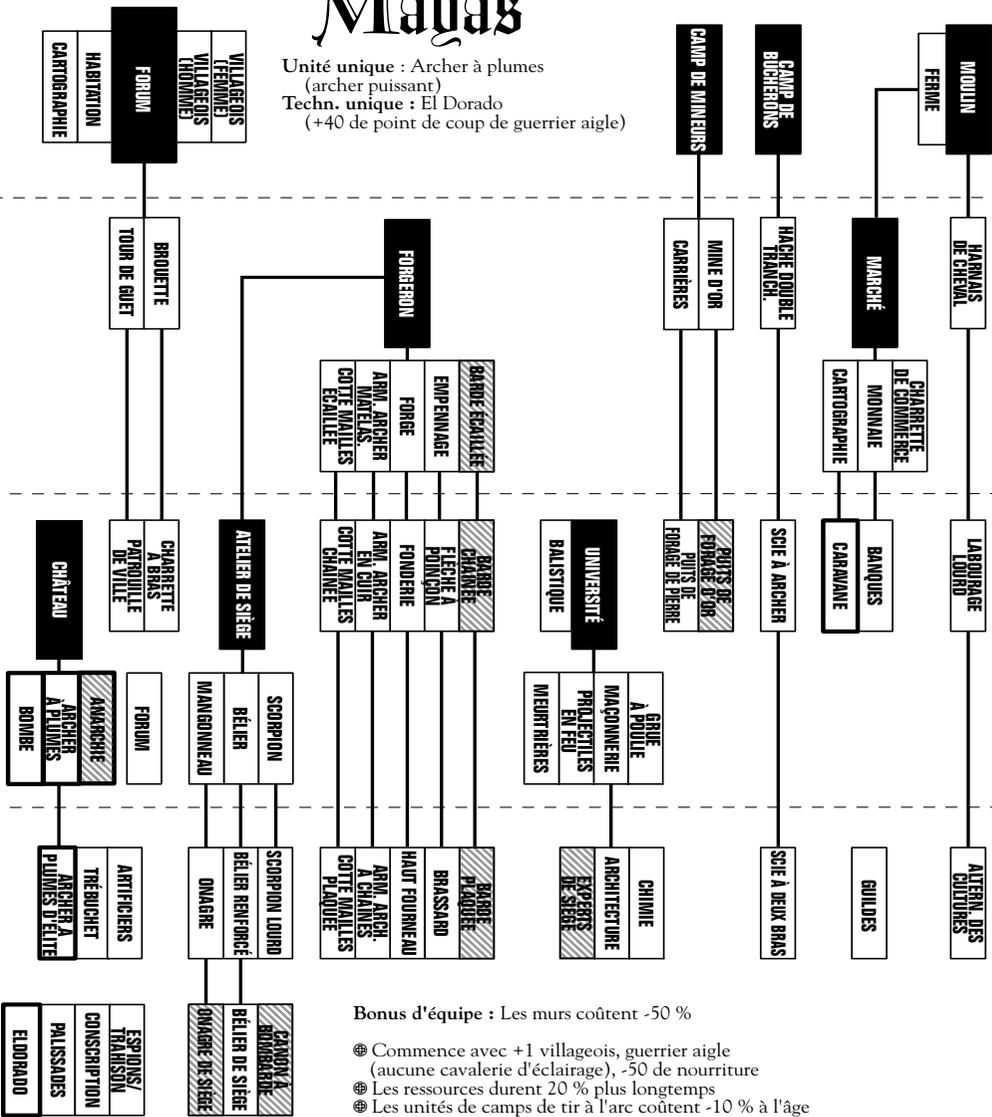


Les nouveaux éléments de The Conquerors Expansion sont encadrés en gras - Les éléments que cette civilisation ne peut pas développer sont en gris.



Mayas

Unité unique : Archer à plumes
(archer puissant)
Techn. unique : El Dorado
(+40 de point de coup de guerrier aigle)

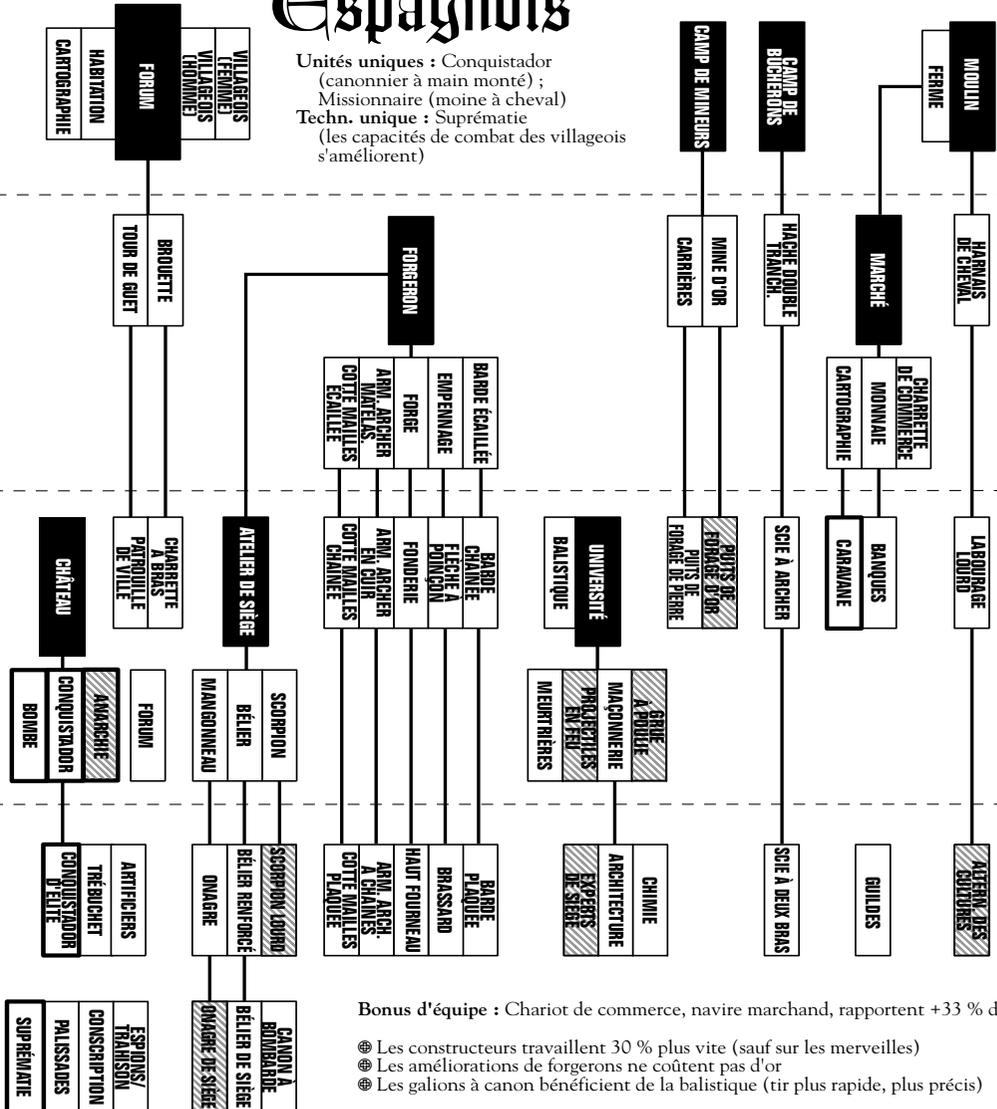


Bonus d'équipe : Les murs coûtent -50 %

- ☉ Commence avec +1 villageois, guerrier aigle (aucune cavalerie d'éclairage), -50 de nourriture
- ☉ Les ressources durent 20 % plus longtemps
- ☉ Les unités de camps de tir à l'arc coûtent -10 % à l'âge féodal, -20 % à l'âge des châteaux, -30 % à l'âge impérial

Espagnols

Unités uniques : Conquistador
(canonnier à main monté) ;
Missionnaire (moine à cheval)
Techn. unique : Suprématie
(les capacités de combat des villageois
s'améliorent)



Bonus d'équipe : Chariot de commerce, navire marchand, rapportent +33 % d'or

- ⊕ Les constructeurs travaillent 30 % plus vite (sauf sur les merveilles)
- ⊕ Les améliorations de forgerons ne coûtent pas d'or
- ⊕ Les galions à canon bénéficient de la balistique (tir plus rapide, plus précis)

Coûts de l'amélioration des Unités

Remarque : les coûts sont des valeurs de base et ne sont pas représentatifs des bonus des civilisations.

INFANTERIE	COÛT DE L'AMÉLIORATION
Homme d'armes	100 N, 40 O
Fantassin à épée longue	200 N, 65 O
Fantassin à épée à deux mains	300 N, 100 O
Champion	750 N, 350 O
Piquier	215 N, 90 O
Hallebardier	300 N, 600 O
Guerrier aigle d'élite	800 N, 500 O
Fou de guerre d'élite	1300 N, 550 O
Samourai d'élite	950 N, 875 O
Chevalier teutonique d'élite	1200 N, 600 O
Lanceur de haches d'élite	1000 N, 850 O
Guerrier de guède d'élite	1000 N, 800 O
Huskarl d'élite	1200 N, 550 O
Guerrier jaguar d'élite	1000 N, 500 O
ARCHERS	
Fantassin à arc	125 N, 75 O
Arbalétrier	350 N, 300 O
Tirailleur d'élite	250 B, 160 O
Archer de cavalerie lourde	900 N, 500 O
Chu Ko Nu d'élite	950 N, 950 O
Janissaire d'élite	850 N, 750 O
Fantassin à arc long d'élite	850 N, 850 O
Mangudaï d'élite	1100 N, 675 O
Archer à plumes d'élite	500 N, 1000 B
Chariot de guerre d'élite	1000 B, 800 O

Coût : N=Nourriture, B=Bois, P=Pierre, O=Or

CAVALERIE	COÛT DE L'AMÉLIORATION
Cavalerie légère	150 N, 50 O
Hussard	500 N, 600 O
Cavalier	300 N, 300 O
Paladin	1300 N, 750 O
Chameau lourd	325 N, 360 O
Cataphracte d'élite	1600 N, 800 O
Éléphant de guerre d'élite	1600 N, 1200 O
Mamelouk d'élite	600 N, 500 O
Conquistador d'élite	1200 N, 600 O
Tarkan d'élite	1000 N, 500 O
SIÈGE	
Scorpion lourd	1000 N, 1100 B
Bélier renforcé	300 N, 250 O
Bélier de siège	1000 N, 800 O
Onagre	800 N, 500 O
Onagre de siège	1450 N, 1000 O
NAVIRES	
Galère de guerre	230 N, 100 O
Galion	400 N, 315 B
Navire d'incendie rapide	280 B, 250 O
Navire de démolition lourd	200 B, 300 O
Galion à canon	400 N, 500 B
Galion à canon d'élite	525 B, 500 O
Drakkar d'élite	750 N, 475 O
Navire tortue d'élite	1000 N, 800 O
MURS & TOURS	
Mur fortifié	200 N, 100 P
Tour de garde	100 N, 250 P
Donjon	500 N, 350 P
Tour de bombarde	800 N, 400 P

Attributs des unités * Nouveautés/modifications apportées depuis The Age of Kings

Remarque : les nombres sont des valeurs de base et ne sont pas représentatifs des bonus des civilisations.

INFANTERIE	Coût	Des coups	Attaque	Armure	Portée	Vitesse	Spécial
Milicien	60 N, 20 O 40	4	*0/1	0	L		
Homme d'armes	60 N, 20 O 45	6	*0/1	0	N	Bonus d'attaque contre les bâtiments	
Fantassin à épée longue	60 N, 20 O 55	9	*0/1	0	N	Bonus d'attaque contre les bâtiments	
Fantassin à épée à 2 mains	60 N, 20 O 60	11	*0/1	0	L	Bonus d'attaque contre les bâtiments	
Champion	60 N, 20 O 70	13	*1/1	0	L	Bonus d'attaque contre les bâtiments	
Lancier	35 N, 25 B 45	3	0/0	0	N	Bonus d'attaque contre la cavalerie, les éléphants de guerre	
Piquier	35 N, 25 B 55	4	*0/0	0	N	Bonus d'attaque contre la cavalerie, les éléphants de guerre	
*Hallebardier	35 N, 25 B 60	6	0/0	0	R	Bonus d'attaque contre la cavalerie, les éléphants de guerre	
*Guerrier aigle	20 N, 50 O 50	7	0/2	0	R	Bonus d'attaque contre les armes de siège	
*Guerrier aigle d'élite	20 N, 50 O 60	9	0/4	0	R	Bonus d'attaque contre les armes de siège	
Fou de guerre	65 N, 25 O 48	9	*0/1	0	L	Bonus d'attaque contre les bâtiments ; guérit lentement	
Fou de guerre d'élite	65 N, 25 O 60	14	*2/1	0	L	Bonus d'attaque contre les bâtiments ; guérit lentement	
Samourai	60 N, 30 O 60	8	*1/1	0	L	Bonus d'attaque contre d'autres unités uniques, les bâtiments	
Samourai d'élite	60 N, 30 O 80	12	*1/1	0	L	Bonus d'attaque contre d'autres unités uniques, les bâtiments	
Chevalier teutonique	85 N, 40 O 70	12	5/2	0	L	Bonus d'attaque contre les bâtiments	
Chevalier teutonique d'élite	85 N, 40 O 100	17	10/2	0	L	Bonus d'attaque contre les bâtiments	
Lanceur de haches	55 N, 25 O 50	7	0/0	3	L	Bonus d'attaque contre les bâtiments ; attaque à distance	
Lanceur de haches d'élite	55 N, 25 O 60	8	1/0	4	L	Bonus d'attaque contre les bâtiments ; attaque à distance	
Guerrier de guède	65 N, 25 O 65	8	*0/1	0	N	Bonus d'attaque contre les bâtiments	
Guerrier de guède d'élite	65 N, 25 O 80	13	*0/1	0	N	Bonus d'attaque contre les bâtiments	
Huskarl	80 N, 40 O 60	10	*0/6	0	L	Bonus d'attaque contre les bâtiments, les archers	
Huskarl d'élite	80 N, 40 O 70	12	*0/8	0	L	Bonus d'attaque contre les bâtiments, les archers	
*Guerrier jaguar	60 N, 30 O 50	10	1/0	0	N	Bonus d'attaque contre les autres infanteries	
*Guerrier jaguar d'élite	60 N, 30 O 75	12	2/0	0	R	Bonus d'attaque contre les autres infanteries	
ARCHERS							
Archer	25 B, 45 O 30	4	0/0	4	N		
Fantassin à arc	25 B, 45 O 35	5	0/0	5	N		
Arbalétrier	25 B, 45 O 40	6	0/0	5	N		
Tirailleur	25 N, 35 B 30	2	0/3	4	N	Bonus d'attaque contre les archers	
Tirailleur d'élite	25 N, 35 B 35	3	0/4	5	N	Bonus d'attaque contre les archers	
Archer de cavalerie	40 B, 70 O 50	6	0/0	3	R		
Archer de cavalerie lourde	40 B, 70 O 60	7	1/0	4	R		

Vitesse : L=Lent, N=Normal, R=Rapide, Coût : N=Nourriture, B=Bois, P=Pierre, O=Or

ARCHERS suite	Coût	Dés coup	Attaque	Armure	Portée	Vitesse	Spécial
Canonnier à main	45 N, 50 O	35	17	1/0	7	N	Requiert la chimie
Chu Ko Nu	40 B, 35 O	45	8	0/0	4	N	Plusieurs tirs entre les rechargements
Chu Ko Nu d'élite	40 B, 35 O	50	8	0/0	4	N	Plusieurs tirs entre les rechargements
Janissaire	60 N, 55 O	35	*17	1/0	8	N	
Janissaire d'élite	60 N, 55 O	40	*22	2/0	8	N	
Fantassin à arc long	35 B, 40 O	35	6	0/0	5	N	
Fantassin à arc long d'élite	35 B, 40 O	40	7	0/1	6	N	
Mangudai	55 B, 65 O	60	6	0/0	4	R	Bonus d'attaque contre les armes de siège
Mangudai d'élite	55 B, 65 O	60	8	1/0	4	R	Bonus d'attaque contre les armes de siège
*Archer à plumes	46 B, 46 O	50	5	0/1	4	R	
*Archer à plumes d'élite	46 B, 46 O	65	5	0/2	5	R	
*Chariot de guerre	80 B, 60 O	150	9	0/3	5	R	
*Chariot de guerre d'élite	80 B, 60 O	200	9	0/4	6	R	
AUTRES UNITÉS							
Villageois	50 N	25	3	0/0	0	L	Construit et répare les bâtiments ; amasse des ressources ; ajoute des attaques aux bâtiments lorsqu'intégré à une garnison
Moine	100 O	30	0	0/0	9	L	Convertit des unités ; guérit à distance
*Missionnaire	100 O	30	0	0/0	7	R	Convertit des unités ; guérit à distance
Charrette de commerce	100 B, 50 O	70	0	0/0	0	N	Permet de faire du commerce avec les autres marchés
CAVALERIE							
Cavalerie d'éclairage	80 N	45	3	0/2	0	N	
Cavalerie légère	80 N	60	7	0/2	0	R	
*Hussard	80 N	75	7	0/2	0	R	
Chevalier	60 N, 75 O	100	10	2/2	0	R	
Cavalier	60 N, 75 O	120	12	2/2	0	R	
Paladin	60 N, 75 O	160	14	2/3	0	R	
Chameau	55 N, 60 O	100	5	0/0	0	R	Bonus d'attaque contre la cavalerie
Chameau lourd	55 N, 60 O	120	7	0/0	0	R	Bonus d'attaque contre la cavalerie
Cataphracte	70 N, 75 O	110	9	2/1	0	R	Bonus d'attaque contre l'infanterie
Cataphracte d'élite	70 N, 75 O	150	12	2/1	0	R	Bonus d'attaque contre l'infanterie
Éléphant de guerre	200 N, 75 O	450	15	1/2	0	L	Bonus d'attaque contre les bâtiments
Éléphant de guerre d'élite	200 N, 75 O	600	20	1/3	0	L	Bonus d'attaque contre les bâtiments
Mamelouk	55 N, 85 O	65	7	0/0	3	R	Bonus d'attaque contre la cavalerie
Mamelouk d'élite	55 N, 85 O	80	10	1/0	3	R	Bonus d'attaque contre la cavalerie
*Conquistador	60 N, 70 O	55	16	2/2	6	R	
*Conquistador d'élite	60 N, 70 O	70	18	2/2	6	R	
*Tarkan	60 N, 60 O	90	7	1/2	0	R	Bonus d'attaque contre les bâtiments
*Tarkan d'élite	60 N, 60 O	150	11	1/3	0	R	Bonus d'attaque contre les bâtiments

Attributs des unités (suite)

SIÈGE	Coût	Des coups	Attaque	Armure	Portée	Vitesse	Spécial
Scorpion	75 B, 75 O	40	12	0/6	*7	L	Les carreaux endommagent tout ce qu'ils touchent
Scorpion lourd	75 B, 75 O	50	16	0/7	7	L	Les carreaux endommagent tout ce qu'ils touchent
Canon à bombarde	225 B, 225 O	*80	40	2/5	12	L	Requiert la chimie ; portée min. ; bonus d'attaque contre les bâtiments, les navires
Bélier	160 B, 75 O	175	2	0/180	0	L	Bonus d'attaque contre les bâtiments
Bélier renforcé	160 B, 75 O	200	3	0/190	0	L	Bonus d'attaque contre les bâtiments
Bélier de siège	160 B, 75 O	270	4	0/195	0	L	Bonus d'attaque contre les bâtiments
Mangonneau	160 B, 135 O	50	40	0/6	7	L	Effet de dommage de zone
Onagre	160 B, 135 O	60	50	0/7	8	L	Effet de dommage de zone
Onagre de siège	160 B, 135 O	70	75	0/8	8	L	Effet de dommage de zone
Trébuchet (démonté)	200 B, 200 O	150	0	2/8	0	L	
Trébuchet (assemblé)	200 B, 200 O	150	200	1/150	16	L	Bonus d'attaque contre les bâtiments, les navires
*Bombe	80 N, 20 O	50	25	0/2	0	N	Explose ; bonus d'attaque contre les bâtiments
NAVIRES							
Navire de pêche	75 B	60	0	0/4	0	N	Pêche des poissons ; pose des pièges à poissons
Navire marchand	100 B, 50 O	80	0	0/6	0	R	Permet de faire du commerce avec les autres ports
Navire de transport	125 B	100	0	4/8	0	R	Transporte des unités terrestres
Galère	90 B, 30 O	120	6	0/6	5	R	
Galère de guerre	90 B, 30 O	135	7	0/6	6	R	
Galion	90 B, 30 O	165	8	0/8	7	R	
Navire d'incendie	75 B, 45 O	100	2	0/6	2	R	
Navire d'incendie rapide	75 B, 45 O	120	3	0/8	2	R	
Navire de démolition	70 B, 50 O	50	110	0/3	0	R	Explose en endommageant tout aux alentours ; bonus d'attaque contre les bâtiments
Navire de dém. lourd	70 B, 50 O	60	140	0/5	0	R	Explose en endommageant tout aux alentours
Galion à canon	200 B, 150 O	120	35	0/6	13	N	Requiert la chimie ; portée min. ; bonus d'attaque contre les bâtiments
Galion à canon d'élite	200 B, 150 O	150	45	0/8	15	N	Portée min. ; bonus d'attaque contre les bâtiments
Drakkar	100 B, 50 O	130	7	0/6	6	R	Tire plusieurs flèches
Drakkar d'élite	100 B, 50 O	160	8	0/8	7	R	Tire plusieurs flèches
*Navire tortue	200 B, 200 O	200	50	6/5	6	N	
*Navire tortue d'élite	200 B, 200 O	300	50	8/6	6	N	

TECHNOLOGIES DU BÂTIMENT			
Tour de guet	II	75 N	+4 de LDM de bâtiment
Patrouille de ville	III	300 N, 200 O	+4 de LDM de bâtiment
Maçonnerie	III	175 B, 150 P	Augmente les points de coup/protections des bâtiments
Architecture	IV	200 B, 300 P	Augmente les points de coup/protections des bâtiments
Grue à poulie	III	200 B, 300 P	+20 % de vitesse de construction des villageois
Palissades	IV	400 B, 400 P	+1000 points de coup de château
TECHNOLOGIES ÉCONOMIQUES ET COMMERCIALES			
Métier à tisser	I	50 O	+15 points de coup de villageois ; +1/+1 point d'armure
Brouette	II	175 N, 50 B	+10 % de vitesse de villageois ; +25 % de capacité de villageois
Charrette à bras	III	300 N, 200 B	+10 % de vitesse de villageois ; +50 % de capacité de villageois
Mine d'or	II	100 N, 75 B	+15 % de vitesse d'exploitation de mine d'or
Puit de forage d'or	III	200 N, 150 B	+15 % de vitesse de forage d'or
Carrière	II	100 N, 75 B	+15 % de vitesse de forage de pierre
Puit de forage de pierre	III	200 N, 150 B	+15 % de vitesse de forage de pierre
Hache à double tranchant	II	100 N, 50 B	+20 % de vitesse de coupe de bois
Scie à archer	III	150 N, 100 B	+20 % de vitesse de coupe de bois
Scie à deux bras	IV	300 N, 200 B	+10 % de vitesse de coupe de bois
Harnais de cheval	II	75 N, 75 B	Ferme +75 points de nourriture
Labourage lourd	III	125 N, 125 B	Ferme +125 points de nourriture ; +1 point de capacité de nourriture de villageois
Alternance des cultures	IV	250 N, 250 B	Ferme +175 points de nourriture
Frappe de monnaie	II	150 N, 50 O	Réduit les taxes des tributs de 20 %
Banques	III	200 N, 100 O	Pas de taxe de tribut
Guildes	IV	300 N, 200 O	Réduit la taxe d'échange de marchandises de 15 %
*Caravane	III	200 N, 200 O	Les chariots de commerce et navires de commerce amassent de l'or plus rapidement. Utilisation de la cartographie
Cartographie	II	100 N, 100 O	Voir la LDM et l'exploration des alliés
Conscription	IV	150 N, 150 O	+33 % de vitesse de création d'unités dans les casernes, les écuries, les camps de tir à l'arc et les châteaux
Espions/Trahison	IV	200 O/ villageois ennemi ; 400 O/utilisation	Voir la LDM et l'exploration des ennemis/voir la position des rois ennemis
Artificiers	IV	400 N, 200 O	Villageois +15 points d'attaque de bâtiments

Coûts et bénéfices des technologies (suite)

TECHNOLOGIES DES MOINES			
Ferveur	III	140 O	+15 % de vitesse de moine
Sainteté	III	120 O	+50 % de points de coup de moine
Rédemption	III	475 O	Convertit les bâtiments (excepté les murs, les portes, les forums, les monastères, les châteaux, les fermes les parcs à poissons et les merveilles), toutes les unités de siège
Expiation	III	325 O	Convertit d'autres moines
*Hérésie	III	1000 O	Les unités converties meurent au lieu d'entrer dans le camp ennemi
*Plante médicinale	III	350 O	Les garnisons d'unités guérissent 4X plus vite
Illumination	IV	120 O	+50 % de vitesse de récupération de moine
Foi	IV	750 N, 1000 O	+50 % de résistance à la conversion
Imprimerie	IV	200 O	+3 de portée de conversion
*Théocratie	IV	400 N, 800 O	Un seul moine du groupe doit rester après une conversion
TECHNOLOGIES D'INFANTRIE			
Pistage	II	75 N	+2 points de LDM d'infanterie
Écuyers	III	200 N	+10 % de vitesse d'infanterie
Cotte de mailles écaillée	II	100 N	+1/+1P d'armure d'infanterie
Cotte de mailles chaînée	III	200 N, 100 O	+1/+1P d'armure d'infanterie
Cotte de mailles plaquée	IV	300 N, 150 O	+1/+1P d'armure d'infanterie
Forge	II	150 N	+1 point d'attaque de cavalerie/infanterie
Fonderie	III	220 N, 120 O	+1 point d'attaque de cavalerie/infanterie
Haut fourneau	IV	275 N, 225 O	+2 point d'attaque de cavalerie/infanterie
TECHNOLOGIES DE PROJECTILE/SIÈGE			
Empennage	II	100 N, 50 O	+1 point d'attaque/portée pour les archers, galères, drakkars, forums, châteaux et tours
Flèche à poinçon	III	200 N, 100 O	+1 point d'attaque/portée pour les archers, galères, drakkars, forums, châteaux et tours
Brassard	IV	300 N, 200 O	+1 point d'attaque/portée pour les archers, galères, drakkars, forums, châteaux et tours
Armure d'archer matelassée	II	100 N	+1/+1P d'armure d'archer
Armure d'archer en cuir	III	150 N, 150 O	+1/+1P d'armure d'archer
Armure d'archer à chaînes	IV	250 N, 250 O	+1/+2P d'armure d'archer
Balistique	III	300 B, 175 O	Piste les unités en déplacement
Meurtrières	III	200 N, 200 P	Pas de portée minimum de tour/château
Projectiles en feu	III	350 N, 100 O	+50 % d'attaque de tour contre les navires
Chimie	IV	300 N, 200 O	+1 d'attaque avec projectiles (excepté pour les unités de poudre à canon) ; permet de créer des unités de poudre à canon
Experts de siège	IV	500 N, 600 B	+1 point de portée d'arme de siège (excepté les béliers) ; +20 % d'attaque d'unité de siège contre les bâtiments ; +40 % d'attaque de bombe
*Bague de pouce	III	300 N, 250 B	Les archers tirent plus vite ; 100 % de précision
*Tactiques parthes	IV	200 N, 250 O	+1/+2P d'armure d'archer de cavalerie

Coût : N=Nourriture, B=Bois, P=Pierre, O=Or

TECHNOLOGIES DE CAVALERIE

Élevage	III	250 N	+10 % de vitesse de cavalerie
*Lignes de sang	II	150 N, 100 O	+20 de points de coup d'unités montées
Barde écaillée	II	150 N	+1/+1P d'armure de cavalerie
Barde chaînée	III	250 N, 150 O	+1/+1P d'armure de cavalerie
Barde plaquée	IV	350 N, 200 O	+1/+2P d'armure de cavalerie

TECHNOLOGIES NAVALES

Carénage	III	250 N, 150 O	+1P d'armure ; +5 de capacité de navire de transport
Cales sèches	IV	600 N, 400 O	+15 % de vitesse de navire ; +10 de capacité de navire de transport
Constructeur de navires	IV	1000 N, 300 O	-20 % de bois pour la construction des bateaux

TECHNOLOGIES UNIQUES

*Guerres glorieuses (Azèques)	IV	450 N, 750 O	+4 d'attaque d'infanterie
*Yeomen (Britanniques)	IV	750 B, 450 O	+1 de portée d'archer ; +2 d'attaque de tour
*Logistique (Byzantins)	IV	1000 N, 600 O	Les cataphractes causent des dégâts de piétinement
*Fureur celte (Celts)	IV	750 N, 450 O	+50 % de points de coup d'unités d'ateliers de siège
*Propulsion (Chinois)	IV	750 B, 750 O	+2 d'attaque perçante de Chu Ko Nu, +4 de scorpions
*Hache à pointes (Francs)	IV	400 N, 400 O	+1 de portée de lanceur de haches
*Anarchie (Goths)	IV	450 N, 250 O	Crée des huskarls dans les camps
*Mobilisation rapide (Goths)	IV	400 B, 600 O	Les unités de camps sont créées 50 % plus vite
*Athéisme (Huns)	IV	500 N, 500 O	+100 d'années de victoire de merveille/relique ; -50 % de coût d'espionnage/de trahison
*Kataparuto (Japonais)	IV	750 B, 400 O	Les trébuchets tirent et s'assemblent/se démontent plus vite
*Shinkichon (Coréens)	IV	800 B, 500 O	+2 de portée de mangonneaux
*El Dorado (Mayas)	IV	750 N, 450 O	+40 Point de coup de guerrier aigle
*Manœuvres (Mongols)	IV	500 B, 450 O	Les unités d'ateliers de siège se déplacent 50 % plus vite
*Cornacs (Perses)	IV	300 N, 300 O	+30 % de vitesse d'éléphant de guerre
*Fanatisme (Sarrasins)	IV	750 N, 800 O	+30 de points de coup de chameaux, mamelouks
*Suprématie (Espagnols)	IV	400 N, 250 O	Les capacités de combat des villageois ont augmenté
*Crénelures (Teutons)	IV	600 N, 400 P	+3 de portée de château ; les garnisons d'infanterie tirent des flèches
*Artillerie (Turcs)	IV	450 P, 500 O	+2 de portée de tour de bombarde, de canon à bombarde, de galions à canon
*Berserker gang (Vikings)	IV	500 N, 850 O	Les fous de guerre se régénèrent plus vite

Ensemble Studios

Conception

Greg « DeathShrimp » Street - Responsable
Karen « Scout » Sparks
Sandy « Honcho » Petersen
Bruce C. « Bruck » Shelley

Programmation

Angelo « Desperado » Laudon - Responsable
Paul « winter » Bettner
Tim « Timotron » Deen
Mario « PlasticBrain » Grimani
Dave « Bigdog » Pottinger
Matt « The Optimizer » Pritchard

Direction artistique

Duncan « Reverend » McKissick - Responsable
Jeff « Jaydub » Dotson
Herb « HellWood » Ellwood
Bryan « Bubbles » Hehmann
Duane « Saint » Santos
Chad & Eric « Walker Boys »
Scott « co0ter » Winsett

Production

Chris « Snore Monkey » Rippy -
Responsable & Directeur du son
Tony « Bossman » Goodman - Directeur
Harter « HarterFaster » Ryan - Directeur
Brian « Ryujin » Sullivan - Directeur & RP

Musique

Stephen « Big Al » Rippy - Responsable
Kevin « dr. cosmic » McMullan

Assurance qualité & test du jeu

Mike « Capt'n » Kidd -
Responsable
Doug « Salidoug » Brucks
Rob « Xemu » Fermier
Brian « Zeus » Sousa
Joe Ybarra
John « MrPinchy » Evanson
Herb « Captain Insano » Marselas
David « DaverGit » Lewis
Trey « Yert » Taylor
Brad « The Crow » Crow
Mark « Marko Polo » Terrano
« Ghenghiz » Ian Fischer
Dusty Monk
David Cherry
Dave Kubalak
David « Ripman » Rippy
Sean « Lord Soth » Wolff
Paul « venOm » Slusser
Chris « VD » Van Doren
Thonny « Captain Nemo »
Namuonglo
Chea « TRUCK » O'Neill
Don « Fork Boy » Gagen

Gestion

Madelynn « Lady » Arnold
Keira Erhard

Affaires commerciales

Jeff « Buck » Goodskill
Brian « Moonster » Moon
Bob « Fugu » Wallace

Gestion réseau

Roy « Royster » Rabey
Jake Dotson

Support Web

Mike « Archangel » McCart

Représentation légale

General Counsel Associates,
LLP
Betsy « Brooklyn Cowgirl »
Bayha

Directeurs externes

John Boog-Scott
John Calhoun
Thad Chapman

Gestion de programme

Tim « SlasherZ » Znamenacek
James McDaniel

Testing

Jamie Evans - Responsable
Rick Lockyear - Responsable test du jeu
Douglas « Ugdo » Hall
Sean « King Kellogg »
Daland « Strider » Davis
Eric Lindman
Eric Meldrum
Thomas Courser
Reuben Radding
Matt « MEGAMAN » Alderman
Jason « Fulgore » Brown
Carl Bystrom

Équipe de test du jeu

Dennis « _M_D_K_ » Stone
Brock « OoC_Malice » Meade
Michael « Staffa » Christensen
Kevin « The Sheriff » Holme
Juan « Genghis Juan » Lee-Pang

Équipe de test en mode Multijoueur

Scott « Vril » Gerlach -
Responsable
Michelle « quirky1 » Grism
Bret James « GAUGE » Fenton
Kent L. « Net_Nerd » McCorkle
Shane W. « cOndEnsr » Nelson
Aleah « Sunshine » Wardrop

Planification produit

Steve Schreck

Test de localisation

Suzanne Boylan
Aengus « Pidgeon Lord » Jankowsky
Michael « Mickster(1798) » Ivory

Test de configuration du matériel

Paul « Mr. Happypants »
Gradwohl
Harold Ryan

Formation utilisateur

Kelly Bell - Rédaction
Amy Robison - Édition
JoAnne Williams - Conception
impression
Jennifer Epps - Artiste

Développement programme

d'installation

Randy Shedden
Chris « Cornholio » Haddan

Test RECON

Adam « azero » Maloy
Bruce W. « Wiley » Carr Jr.
Jacob « Bataar » Fulwiler
Mike « Grant Axehilt » Engle
Pete « Von » Mayberry
Beth « Sabine » de Diego
Mark « ModestMouse » Shoemaker
Mike « a-mengle » Engle

Microsoft

Gestion du produit

Sébastien « Tintin » Motte
Pontus Frohde

Relations publiques

Carlos De Leon
Andrew McCombie

Questions juridiques

Jeff Koontz

Localisation

Yuko Yoshida
Paul « Gooner » Delany
Eric Kao
Ji Young Kim
Laurence K Smith

Gestion

Stuart « Yoda » Moulder
Edward « Ace » Ventura
Matt « UncleDaddy » Gradwohl
Craig « Doom » Henry
Jo Tyo
Eric Straub
Jordan Weisman
Doug Herring

Support produit

Steve « Surfer Dude » Kastner

Raccourcis clavier

Pour

Se déplacer dans les 5 derniers événements audio

Se déplacer parmi les villageois inoccupés

Se déplacer parmi les unités militaires inoccupées

Se déplacer au milieu des camps, des marchés, des camps de tir à l'arc, etc.

Centrer l'affichage sur une unité sélectionnée

Revenir sur les 10 derniers lieux cartographiques

Attribuer des numéros de groupe aux unités

Sélectionner un groupe attribué à ce numéro

Sélectionner ce groupe en plus des unités actuellement sélectionnées

Afficher l'heure du jeu

Afficher l'arbre des technologies

Afficher le score

Sélectionner toutes les unités d'un même type

Mettre en garnison des unités sélectionnées

Supprimer des unités ou bâtiments sélectionnés

Interrompre le jeu

Afficher l'interface de dialogue

Sélectionner un forum

Insérer des chapitres dans une partie enregistrée

Enregistrer une capture d'écran de votre victoire

Enregistrer une capture d'écran d'une carte complète de la partie

Pour

Construire une maison

Construire une ferme

Construire une tour

Construire un bâtiment

Construire un bâtiment militaire

Reconstruire une ferme arrivée à expiration

Utilisez les touches ou boutons suivants

DÉBUT ou bouton central de la souris

POINT (.)

VIRGULE (,)

CTRL+B, CTRL+M, CTRL+A, etc.

BARRE D'ESPACE

RETOUR ARRIÈRE

CTRL+1 à 9

1 à 9

MAJ+ 1 à 9

F11

F2

F4

Cliquez deux fois sur une unité d'un type voulu

ALT+clic droit sur un bâtiment

SUPPR

PAUSE

ENTRÉE

H

F9

IMPR ÉCRAN (les fichiers bitmaps sont enregistrés dans le dossier Screenshots)

CTRL+F12 (les fichiers bitmaps sont enregistrés dans le dossier Screenshots)

Cliquez sur un villageois puis

Appuyez sur les touches B puis E

Appuyez sur les touches B puis F

Appuyez sur les touches B puis T

Appuyez sur B+ touche de raccourci pour le bâtiment

Appuyez sur V+ touche de raccourci pour le bâtiment militaire

Cliquez avec le bouton droit sur la ferme



* X 0 5 - 8 7 3 0 0 *



Microsoft®