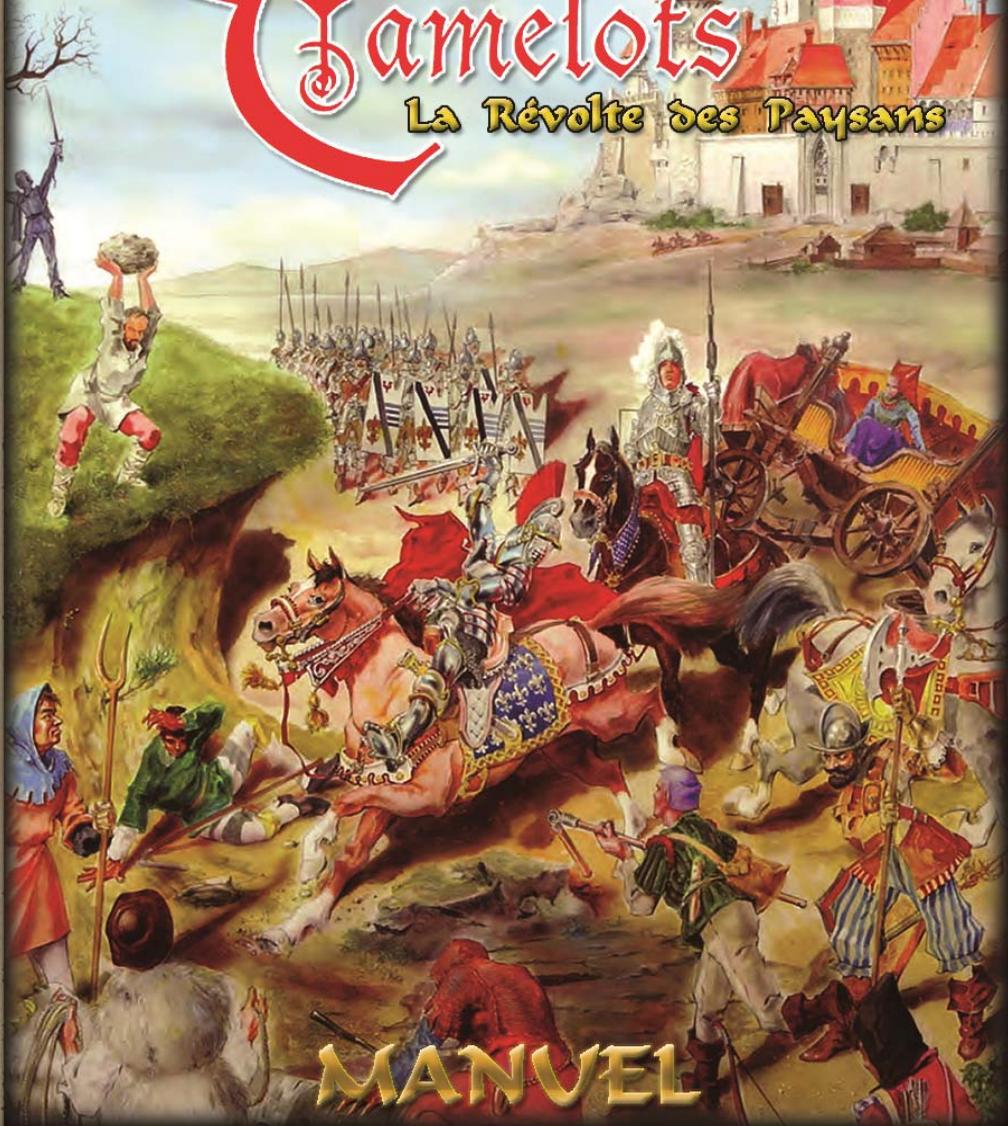
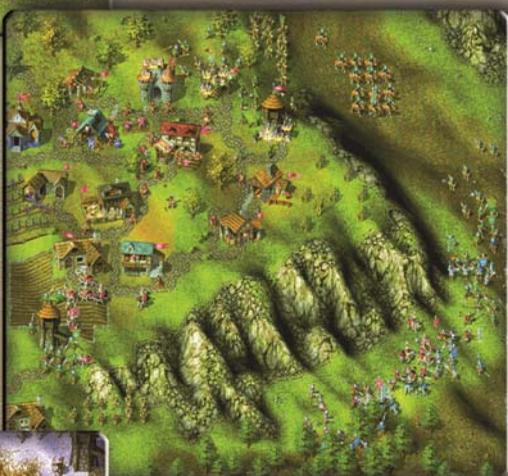


# Chevaliers et Camelots

La Révolte des Paysans



MANUEL



# AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

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

## PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

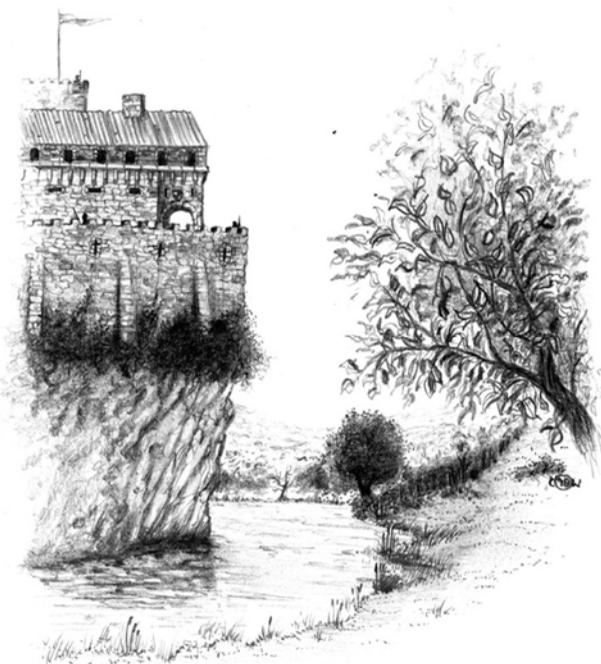
# RIEN NE SERT DE S'ACHARNER

(UN AVERTISSEMENT À L'ÉPILEPSIE EN L'AN 1200)

Oyez braves chevaliers du royaume ! Je dois vous avertir d'un terrible danger, les serviteurs du diable provenant des plus sombres profondeurs de l'enfer vous attendent, espérant vous accabler de terribles maladies, telle la peste !

La modération est le devoir de tout chevalier. Pour ne jamais manquer les nombreuses heures de prières ni les vêpres, pour que votre corps et votre âme soient prêts pour les devoirs de la guerre.

Pour notre contrée et son Roi  
Soyez prêts, par le cœur et le corps



# SOMMAIRE

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE	1
RIEN NE SERT DE S'ACHARNER	2
SOMMAIRE	3
INSTALLATION	4
L'HISTOIRE	7
VOS PREMIERS PAS	14
LE MENU PRINCIPAL	15
LES MENUS DE JEU	16
LES BÂTIMENTS	19
LES SUJETS DE SA MAJESTÉ	47
L'ARMÉE DE SA MAJESTÉ	50
DE LA TACTIQUE MILITAIRE	56
ORDRES ET RACCOURCIS-CLAVIER	59
JOUER DES MISSIONS SEULES	62
MODE MULTIJOUEUR	63
FOIRE AUX QUESTIONS	67
QUELQUES TRUCS ET ASTUCES	69
CRÉDITS	70

# INSTALLATION

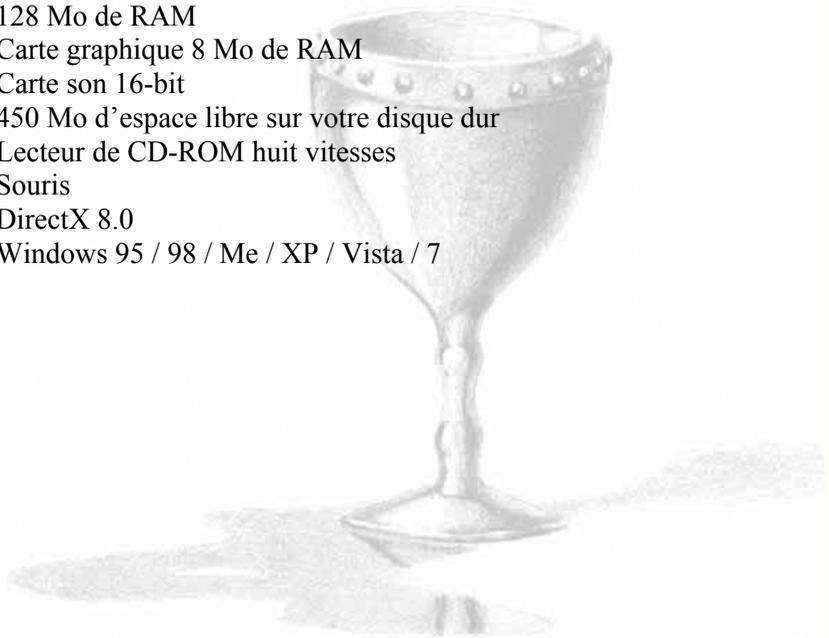
## CONFIGURATION REQUISE

### Configuration minimale :

- Pentium 233 MHz
- 64 Mo de RAM
- Carte graphique 4 Mo de RAM
- Carte son 16-bit
- 450 Mo d'espace libre sur votre disque dur
- Lecteur de CD-ROM quatre vitesses
- Souris
- DirectX 8.0
- Windows 95 / 98 / Me / XP / Vista / 7

### Configuration recommandée :

- Pentium 300 MHz
- 128 Mo de RAM
- Carte graphique 8 Mo de RAM
- Carte son 16-bit
- 450 Mo d'espace libre sur votre disque dur
- Lecteur de CD-ROM huit vitesses
- Souris
- DirectX 8.0
- Windows 95 / 98 / Me / XP / Vista / 7

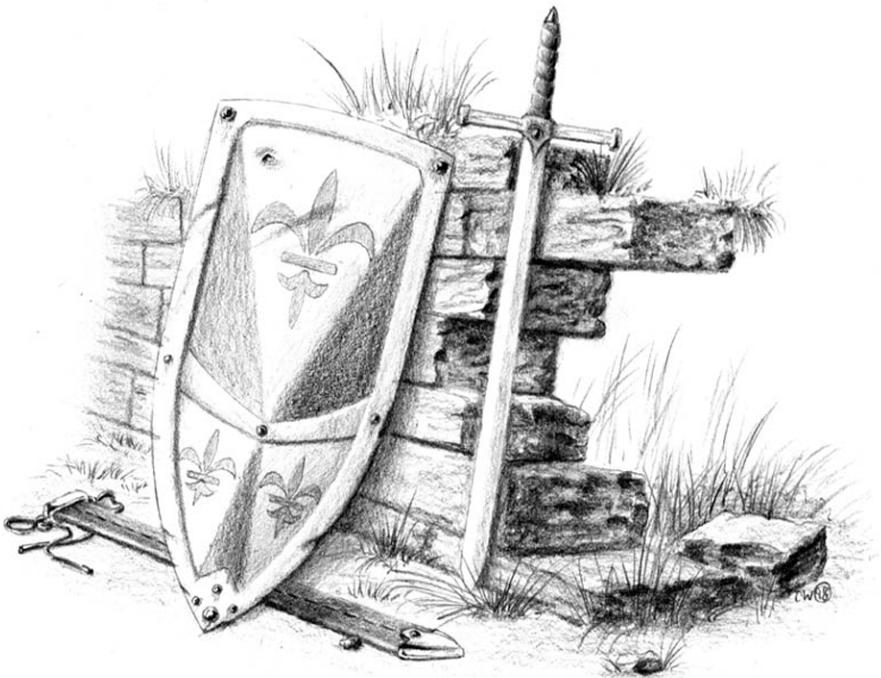


CW95

# INSTALLATION

## LANCER L'INSTALLATION

OK, passons à l'installation elle-même. C'est simple, mais commencez donc par déposer cette épée et cet encombrant bouclier. Pensez-vous réellement pouvoir vous concentrer sur un clavier alors que la poignée d'une épée vient gratter l'une de vos oreilles et que votre écran vous renvoie l'image entêtante d'un lourd bouclier ? Allez, allumez votre ordinateur et démarrez Windows. Insérez à présent le CD-ROM dans votre lecteur de CD-ROM. « Chevaliers et Camelots – La Révolte des Paysans » accepte la fonction d'Exécution Automatique de Windows, c'est pourquoi un menu s'affiche aussi rapidement sur votre écran, en vous offrant le choix de plusieurs options. Cliquez sur « Installer jeu ». Le programme d'installation se lance.



# INSTALLATION

## PROGRAMME D'INSTALLATION

Vous devez en premier lieu choisir le répertoire dans lequel vous voulez installer le jeu. Si vous acceptez le répertoire par défaut « C:\Program Files\Chevaliers et Camelots – La Révolte des Paysans », cliquez sur « Suivant ». Si vous optez pour un répertoire différent, cliquez sur « Parcourir ». Vous pouvez alors taper le chemin d'accès au disque et au répertoire de votre choix, ou sélectionner un répertoire existant et un disque dur dans leurs listes respectives. Veuillez noter que « Chevaliers et Camelots – La Révolte des Paysans » prend 450 Mo d'espace sur votre disque dur. Lorsque le répertoire indiqué vous convient, cliquez sur « OK » puis sur « Suivant ».

Vient ensuite le choix du groupe de programmes dans le menu démarrer de Windows. Le groupe par défaut se nomme évidemment « Chevaliers et Camelots – La Révolte des Paysans ». Si vous désirez en changer le nom, tapez le nouveau nom dans la fenêtre adéquate ou sélectionnez-en un dans la liste proposée. Cliquez ensuite « Suivant » pour lancer la copie des fichiers d'installation. Vous pouvez interrompre celle-ci à tout moment en cliquant sur « Annuler ». Lorsque l'installation est achevée, cliquez simplement sur « Terminer ».

Pour fonctionner, « Chevaliers et Camelots – La Révolte des Paysans » requiert DirectX 8.0 ou une version postérieure. Si vous avez récemment installé des jeux votre PC, ce programme s'y trouve probablement déjà. Si vous n'en avez pas la certitude, cliquez sur « DirectX 8.0 » dans le menu d'Exécution Automatique du CD puis suivez les instructions données à l'écran.

# L'HISTOIRE

## UN ROYAUME EN PÉRIL

« Ah, le nouveau Sénéchal de notre Roi honore mon humble demeure de sa présence. Prenez place Monseigneur. Je pense avoir dans mon bureau une excellente bouteille de liqueur que je gardais justement pour une occasion de ce genre. La guerre dure déjà depuis plusieurs années et il semblerait que la fortune n'ait point encore abandonné les gredins. Hélas, le fils premier-né de notre Roi est à leur tête.

Vous êtes en droit de vous demander comment cette affaire a pu durer aussi longtemps ? En vérité, c'est une longue et bien triste histoire...

Le Roi Karolus régnait sans partage depuis des années et était aimé aussi bien de son peuple que de ses vassaux. Ses lois étaient si justes, ses décisions si sages que ses loyaux sujets ne connaissaient ni la faim, ni les tourments. Au début pourtant, certains barons ou autres rebelles nourrissaient quelque jalousie et complotaient pour s'emparer de la couronne. Mais le Roi Karolus sut mettre un terme à ces manigances ; animé d'une volonté de fer et d'un grand courage, il leur fit regretter l'arrogance de leurs desseins.

Par l'épée et par le feu, il trucidait ces félons jusqu'à ce qu'il n'en restât aucun pour disputer son trône. Grâce en soit rendu à Dieu, la paix s'étendit sur le royaume, favorisant négoce et artisanat.

C'est en ces temps bénis que naquit un héritier au trône. Cependant de sombres présages et de mauvais pressentiments amenèrent Leurs Majestés à consulter rapidement les devins au sujet du jeune Prince. Ce ne fut pas moins que le fameux érudit Johann von Moorbach qui interrogea les étoiles sur la destinée du futur Roi.

Cet astrologue prophétisa un destin exceptionnel pour l'enfant. Nul ne l'égalerait, il serait un exemple de vaillance au combat et remporterait d'innombrables victoires. Son nom seul suffirait à emplir d'effroi le cœur de ses ennemis.

# L'HISTOIRE

## UN ROYAUME EN PÉRIL

Incroyable d'ardeur, le Prince Lothar se révéla un élève exceptionnel auprès des plus grands érudits du royaume. Dans les arts guerriers, il excellait tant au corps à corps qu'au commandement sur le champ d'entraînement ou encore au maniement de l'épée. Son habileté tactique fut d'abord mise à l'épreuve contre les barbares des contrées septentrionales.

La jeunesse du fils l'éloigna progressivement de son père. Pourtant, nul n'aurait pu prévoir à ce moment-là l'imminence de la tempête dévastatrice dont les sombres nuages recouvraient peu à peu le royaume. Le Roi, dans son immense sagesse, voulait donner au jeune Prince, fils dévoué et fier de ses parents, l'occasion de mettre en pratique les notions que livres et professeurs lui avaient enseignées. En cette occasion, j'apportai mon humble et modeste soutien à ce preux Chevalier qu'était devenu l'héritier. Celui-ci partit donc gouverner quelque petite province, tâche dont il s'acquitta à la satisfaction de tous.

En deux ans, le jeune Prince Régent transforma ce fief trop paisible en une cité florissante ; il en fit le principal centre de négoce du royaume. Il assit son pouvoir sur les immenses richesses que lui procurèrent l'exploitation agricole et minière de la province que son père lui avait confiée. C'est ainsi également qu'il leva une Milice nombreuse et bien équipée afin de faire respecter les édits royaux.

Le Prince fit édifier un château où il attira nombre jeunes Chevaliers. Les mets les plus fins étaient servis dans des plats en or, les vins les plus exquis des vignobles du Sud coulaient à flots et les Seigneurs de la cour jouissaient des divertissements offerts par bouffons, musiciens et danseurs les plus réputés du Royaume.

# L'HISTOIRE

## UN ROYAUME EN PÉRIL

La paix et l'harmonie régnaient sur ses terres et le jeune impétueux commença à se lasser de l'oisiveté de cette vie. En dépit de nombreuses parties de chasse, joutes et autres exercices militaires, ses Chevaliers réclamaient de l'action. Leurs caractères belliqueux les poussaient à chercher querelles aux mercenaires de la province voisine. Ces affrontements, finirent par entraîner la mort d'un homme et l'incendie d'un moulin. Sur la foi des nombreux témoignages qui rendaient les maudits Chevaliers responsables de cet acte odieux, le Baron Gottfried, administrateur de la province, présenta ses doléances au Roi.

L'âme en peine mais sans une hésitation, le Roi Karolus condamna les gredins à la potence ! Un messenger fut dépêché afin de remettre au Prince le décret portant la sentence royale. Dieu m'en soit témoin, jamais plus l'émissaire ne devait revoir la capitale et l'enquête que j'ai diligentée depuis a conclu qu'apparemment il n'avait jamais atteint la province du Prince Lothar. Vous n'êtes pas sans savoir que de tels messagers bénéficient de la protection personnelle de Sa Majesté ; aussi le Roi fut-il mortifié par le fait qu'un tel acte ait pu être perpétré contre l'un d'entre eux.

Il ordonna donc à votre prédécesseur, Hilpert von Rodgau, son fidèle Sénéchal, d'apporter un second décret de jugement au Prince. Le Roi confia à Hilpert la moitié d'une compagnie de sa garde personnelle afin de s'assurer que la justice prévaudrait dans cette affaire.

Le Prince Lothar traita le Sénéchal avec une incroyable muflerie et Hilpert dut patienter plusieurs jours dans l'attente d'une audience. La patience du brave Hilpert fut tellement mise à l'épreuve que, flanqué des gardes du Roi, il força le passage pour se présenter au Prince. Furieux de cette violation de l'ordre en son château, le Prince déclina l'injonction de son père et refusa de pendre les Chevaliers condamnés.

# L'HISTOIRE

## UN ROYAUME EN PÉRIL

Tous dans le Royaume louent les talents de diplomate de ce vénérable Sénéchal, qui fit tout pour ramener le Prince à la raison. Resté sourd aux conseils de son aîné, le Prince aggrava la situation en persistant à insulter ce vieil homme de valeur. Outrés, les hommes du Roi reprirent leur route vers la capitale afin de rapporter au Roi le mépris affiché par son fils envers le serment sacré d'allégeance à la couronne.

Le Roi fut extrêmement affecté par cette nouvelle. Il s'enferma plusieurs heures en compagnie de son Sénéchal et de mon humble personne pour estimer la gravité de la situation. Le cœur lourd, il se résolut finalement à exiger de son fils qu'il quitte son poste de gouverneur. Un nouveau messenger fut dépêché auprès du Prince, hélas la réponse qu'il rapporta quelques jours plus tard demeurerait fâcheuse ; le Prince Lothar refusait de renoncer à ses privilèges et se déclarait déterminé à rester en sa nouvelle demeure ! Je fus témoin de l'impitoyable colère qui s'empara alors du Roi ; il n'hésita pas davantage à envoyer une armée contre son fils rebelle, afin de le contraindre par la force à tenir son serment de fidélité et d'obéissance.

Pendant ce temps, le Prince leva une puissante armée, qui devait donner aux forces du Roi une leçon en matière de tactiques militaires. Le Général du Roi, vaincu par une armée provinciale, rentra à la capitale. Profondément ulcéré et la voix tremblant de colère, le Roi prononça le bannissement de son fils et le déclara indésirable dans son Royaume.

À l'annonce de la première bataille, l'ombre sinistre de la guerre civile s'étendit sur le pays et de nombreux barons se joignirent au Prince rebelle, dans l'espoir de riches récompenses et de nouvelles terres.

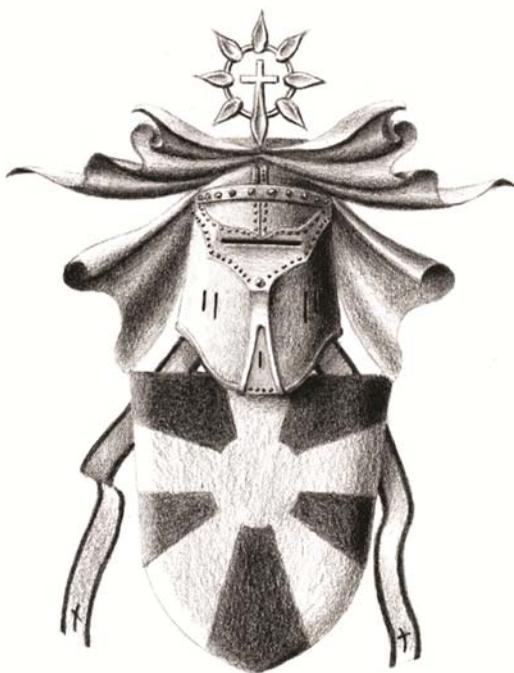
Les années qui suivirent ne devaient apporter que malheurs et douleurs à ceux qui restèrent fidèles au Roi. Si les prophéties de l'érudit Johann von Moorbach se réalisaient, c'est son propre peuple qui commença à trembler à l'énoncé du nom du Prince Lothar. Ceux que la Camarde n'avait pas fauchés durant la guerre et ses exactions ou lors des pillages par les mercenaires, succombaient à la famine.

# L'HISTOIRE

## UN ROYAUME EN PÉRIL

Brave Sénéchal, vous devez faire face à une tâche éminemment difficile. Nous sommes acculés à la mer, il n'y a plus de retraite possible et vous ne devez attendre aucune pitié de nos ennemis.

Ne vous montrez cependant point trop impétueux dans votre juste désir d'en découdre avec l'ennemi, ô vénérable Sénéchal ! Avant que vous ne l'affrontiez sur le champ de bataille, pourrais-je vous recommander l'exploration des terres qui sont encore les nôtres, elles enferment nos dernières ressources. Enfin, sachez prendre le temps d'observer et comprendre les mœurs de notre peuple et ses pratiques commerciales. »



# L'HISTOIRE

## LA RÉVOLTE DES PAYSANS

« Honorable Sénéchal, la dernière guerre a été dure pour notre fragile royaume. En seulement quelques mois, l'adoré Roi Karolus et l'héritier félon, le Prince Lothar, sont morts. Ce fut une très dure épreuve de force pour le royaume. Seule votre réputation d'intelligent et courageux dirigeant militaire a empêché les princes d'emporter le royaume dans une autre guerre civile.

Après la guerre, quelques années tranquilles sont passées, et la vie dans le royaume s'est améliorée, mais le royaume n'est pas encore revenu à son état précédent. Cependant, ce n'est pas la raison pour laquelle je viens vous voir dans votre château, cher Sénéchal.

Le Prince Matthias Postumus, un lointain parent du Roi Karolus, a demandé l'assistance du conseil. Son père, le Roi Bogart, a été tué lors d'une chasse à cour dans des circonstances douteuses. Après cela, les dirigeants des trois plus anciennes familles aristocrates du royaume ont immédiatement exprimé leur surprenante envie d'accepter « la dure tâche de gouverner » jusqu'à ce que l'héritier grandisse. Seulement trois jours après ces étranges événements, le Prince a remarqué que, persuadés par les promesses généreuses de membres de la puissante ligue marchande, ses sujets refusaient d'exécuter ses ordres les uns après les autres.

Ayant peur pour sa vie et le futur du royaume, le courageux Prince a fait requête de troupes pour l'aider à restaurer le pouvoir dans les mains de sa famille.

Cependant, le conseil pense que ce dont a vraiment besoin le Prince Matthias est l'aide d'un grand chef militaire tel que vous, car il n'a aucune expérience dans l'art de la guerre. Ce serait sûrement une sage manière d'apprendre au jeune Prince les chemins tortueux de la guerre.

# L'HISTOIRE

## LA RÉVOLTE DES PAYSANS

Si vous acceptez d'accomplir cette énorme tâche, un bateau et un petit groupe de troupes courageuses vous attendent, prêts à lever l'ancre dès l'aube vers les côtes du royaume rebelle.

S'il-vous-plaît, aidez le jeune Prince, car vous êtes le seul avec l'expérience nécessaire pour cette tâche difficile, redonner la couronne à son propriétaire légitime. »



## VOS PREMIERS PAS

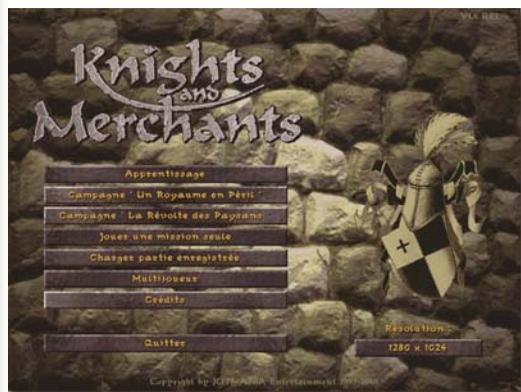
Au début de la partie, la carte est centrée sur le nœud économique de votre cité : l'entrepôt. D'une façon générale, en cliquant sur l'un de vos bâtiments ou l'un de vos sujets, des informations le concernant s'affichent dans la partie inférieure du panneau de contrôle (à gauche de l'écran). En cliquant sur l'entrepôt, vous obtenez ainsi l'inventaire de toutes les ressources mises à votre disposition par le Roi pour développer votre campement de départ.

Afin de mettre en place un système économique efficace et de donner vie à votre cité, vous devez commencer par bâtir une école. Cliquez simplement sur l'icône marteau ou tapez sur la touche 1 de votre clavier (voir « Ordres et Raccourcis-Clavier ») afin d'afficher le menu de construction. Celui-ci contient des icônes correspondant à tous les bâtiments que vous pouvez construire. Si vous placez le curseur sur l'une de ces icônes, une description du bâtiment concerné s'affiche au bas de l'écran. Cliquez à présent sur l'icône livre (la première de la ligne du haut) et promenez le curseur sur le terrain. Lorsque vous avez trouvé un site convenable (voir chapitre « Menu de Construction »), cliquez de nouveau, cet emplacement est alors sélectionné pour accueillir le chantier que vous venez de lancer. Un de vos maçons vient alors aplanir le terrain.

Afin que vos serfs puissent acheminer les matériaux nécessaires sur le chantier (six planches et cinq pierres pour une école), celui-ci doit obligatoirement être relié à l'entrepôt par une route. Pour construire celle-ci, vous devez cliquer sur la position de chaque tronçon sur le terrain alors que le menu de construction est encore affiché. Vos maçons commencent immédiatement le terrassement à l'endroit où passera votre route. Une pierre est nécessaire à l'achèvement de chaque tronçon ; l'un de vos serfs doit aller la chercher dans l'entrepôt. Aussitôt que la route est achevée, vos serfs commenceront à apporter les matériaux nécessaires sur le chantier et vos maçons pourront ériger l'école.

Une fois cette première tâche achevée, concentrez vos efforts sur la construction d'une auberge, lieu convivial dans lequel vos sujets pourront se sustenter. Prenez garde à toujours conserver une réserve suffisante de bois et de pierre dans votre entrepôt. Les étapes qui vous mèneront jusqu'à une économie florissante sont décrites dans la mission d'initiation (Apprentissage). Vous pouvez également consulter le chapitre consacré aux « Quelques trucs et astuces » à la fin de ce manuel.

## LE MENU PRINCIPAL



Après avoir lancé le jeu et vu les vidéos d'introduction, l'écran du menu principal apparaît.

Ici vous pouvez choisir comment jouer, soit contre l'ordinateur (campagne), soit contre des amis (multijoueur).

**Apprentissage**

Commence le tutorial. Avant de commencer de vraies batailles, vous devriez faire l'apprentissage pour apprendre comment vaincre vos ennemis.

**Campagne « Un Royaume en Péril »**

Lance la campagne « Un Royaume en Péril ».

**Campagne « La Révolte des Paysans »**

Lance la campagne « La Révolte des Paysans ».

**Jouer une mission seule**

Vous permet de jouer à des cartes provenant du mode multijoueur en solo.

**Charger partie enregistrée**

Continue une partie précédente.

**Multijoueur**

Permet d'organiser des jeux à plusieurs (réseau).

**Crédits**

Une liste des personnes ayant développé ce jeu.

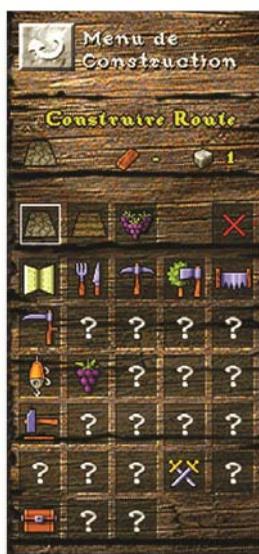
**Quitter**

Quitter le jeu.

**Résolution**

Ici vous pouvez changer la résolution d'écran du jeu (Résolutions possibles : 800x600, 1024x768, 1280x960 et 1280x1024).

# LES MENUS DU JEU



## MENU DE CONSTRUCTION

(Icône : Marteau / Touche : 1)

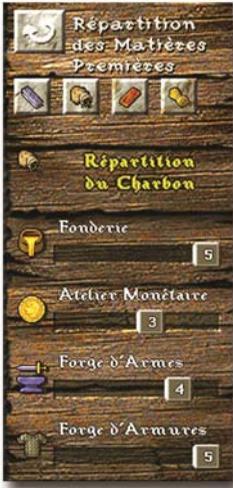
Vous y trouverez les icônes correspondant aux différents bâtiments dont vous pouvez entreprendre la construction. Lorsque vous débutez une partie, vous n'avez accès qu'à un nombre limité de constructions car la possibilité d'ériger de nombreux bâtiments dépend de la construction préalable de certaines structures principales (veuillez vous référer au chapitre consacré aux bâtiments). Par exemple, vous ne pouvez entreprendre la construction d'une scierie avant d'avoir achevé une cabane de bûcheron, seule à même de pourvoir aux besoins en troncs de la scierie. Lorsque vous sélectionnez un certain type de bâtiments, les matériaux (planches et pierres)

nécessaires à leur construction s'affichent à l'écran. Lorsque vous avez installé définitivement un chantier en cliquant sur une terrain constructible, le curseur revient automatiquement à la construction de route. Il ne vous reste plus alors qu'à relier par une route le chantier et un entrepôt afin que les serfs puissent acheminer les matériaux de construction requis. Lorsque vous parcourez la carte pour placer un nouveau bâtiment, des croix rouges à l'intérieur ou sur les bords immédiats de la ligne bleue représentant les fondations du bâtiment, indiquent les endroits inconstructibles. Veillez à toujours vérifier l'emplacement de l'entrée du bâtiment ; elle doit pouvoir être reliée à votre réseau routier. Les champs et les vignes doivent impérativement être plantés sur des terres fertiles. C'est pourquoi il est essentiel de repérer ces terres d'abondance ; en revanche, vous pouvez construire les fermes et chais sur des terres stériles. La construction des mines est sujette à des règles plus restrictives. Lorsque vous avez sélectionné une mine dans le menu de construction, il vous reste encore à trouver un site adéquat. Avant de lancer un chantier, veillez à ce que le gisement ou filon soit assez riche. Les mines d'or et de fer doivent se trouver à flanc de montagne alors que les mines de charbon se placent au-dessus même des gisements de cette matière première. Pour renoncer à un chantier en cours ou démolir des bâtiments achevés, cliquez d'abord sur le bouton X en haut à droite du menu de construction. Vous pouvez fermer le menu de construction à tout moment en cliquant sur le bouton droit de votre souris ou en appuyant sur la touche Échap.

# LES MENUS DU JEU

## RÉPARTITION DES MATIÈRES PREMIÈRES

(Icône : Balance / Touche : 2)



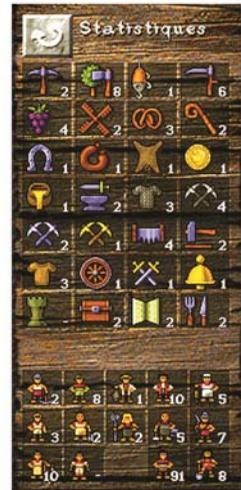
C'est là que vous décidez des priorités dans la distribution des quatre matériaux principaux du jeu : le fer, le charbon, les planches et le blé. Ce menu vous sert par exemple à garantir aux porcheries qu'elles recevront toujours un ravitaillement régulier en blé même en période de sous-production. Mais n'abusez pas de cette possibilité, vos moulins et écuries ne peuvent se passer longtemps de blé sans que toute votre économie ne s'en ressente.

## STATISTIQUES

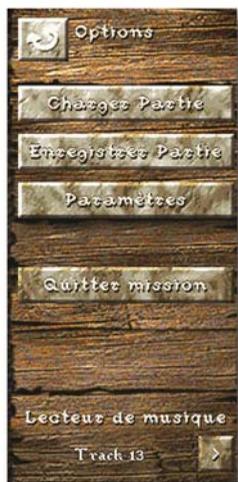
(Icône : Bouclier / Touche : 3)

Cet écran affiche la liste de tous les bâtiments opérationnels, le nombre indique la quantité de chaque type de bâtiments déjà construits. La partie inférieure montre le nombre de citoyens dont le recrutement est terminé. Si vous venez à manquer de personnel qualifié, un message vous en informe.

Ne négligez jamais les nombres indiqués tout en bas à droite ; il s'agit de vos maçons et de vos serfs. Disposer d'une main d'œuvre suffisante est l'une des clefs de la mise en place d'un système économique fluide, ordonné et efficace. Au fur et à mesure que vous vous familiariserez avec le jeu, vous trouverez les nombres optimaux correspondant à votre propre technique de gestion.



# LES MENUS DU JEU



## OPTIONS

(Icône : Plume / Touche : 4)

Ce panneau vous propose de sauvegarder ou de charger une partie, d'écouter votre morceau préféré sur le lecteur de musique.

Dans le sous-menu « Paramètres », vous pouvez activer ou pas la fonction de « Sauvegarde Automatique ». Celle-ci enregistre votre partie environ toutes les trois minutes dans le dixième emplacement de sauvegarde. Lorsque vous activez la fonction de « Défilement Rapide », vous doublez la vitesse du défilement.

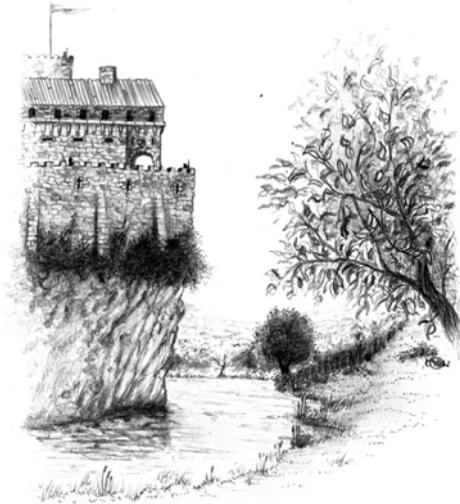
Les trois curseurs permettent de faire varier la vitesse de la souris, le volume de la musique et celui des effets sonores.



## L'ENTREPÔT

L'Entrepôt est le noyau de votre système commercial. Toutes les denrées, marchandises ou matières premières sorties de vos différents centres de production sont emmagasinées dans ce bâtiment par vos serfs.

Vous aurez l'occasion de découvrir combien il peut être utile d'y conserver des réserves d'or, d'armes et de nourriture. Ces réserves sont également indispensables pour l'édification de vos cités. Pour de petits villages ou des campements, un seul entrepôt suffit. En revanche, plus votre cité prend de l'importance, plus il s'avérera judicieux de construire des entrepôts spécialisés, par exemple, pour emmagasiner exclusivement des matières premières ou des denrées alimentaires.



En passant le curseur au-dessus d'un entrepôt, il prend la forme d'une loupe ; si vous cliquez à ce moment-là, l'état des réserves apparaît immédiatement à l'écran, chaque denrée étant représentée par une icône.

Vous pouvez ordonner la livraison de certaines marchandises vers d'autres entrepôts en cliquant simplement sur le produit sélectionné. Une flèche rouge au coin de l'icône vient confirmer cette commande. À partir du moment où elle est affichée, les produits ainsi distingués peuvent être emportés de l'entrepôt mais n'y sont plus livrés. Pour annuler cette interdiction, cliquez simplement sur le produit en question et ce à n'importe quel moment de la partie.

## L'ÉCOLE

L'école assure l'apprentissage de vos nouveaux maçons et autres sujets. L'apprentissage de chaque sujet coûte une caisse d'or. Veillez à toujours avoir suffisamment d'or en réserve dans votre entrepôt afin d'être en mesure de former davantage de sujets. Si vous avez besoin de soldats en grand nombre, il est préférable de bâtir plusieurs écoles afin de pouvoir entraîner davantage et ceci plus rapidement. En outre, si vous placez votre école à proximité l'atelier monétaire, la livraison de l'or sera grandement accélérée.



Vous pouvez inclure jusqu'à cinq sujets destinés à exercer des métiers différents dans la ligne d'apprentissage, ils seront formés successivement. Pour sélectionner ces différents apprentissages, cliquez sur un des boutons flèches situés en bas du menu d'apprentissage. Un métier est affiché au centre, cliquez sur une des flèches latérales pour faire défiler les différentes catégories jusqu'à celle qui vous intéresse. Cliquez alors sur le bouton « Ajouter à la liste » situé juste au-dessous. Chaque clic supplémentaire envoie un sujet spécialisé dans cette catégorie vers la liste d'attente. La barre d'état vous renseigne sur le stade d'avancement de la session d'apprentissage en cours. Cette session peut être interrompue en cliquant à tout moments sur le bouton situé à gauche de la barre d'état. Si vous souhaitez annuler l'apprentissage d'un des sujets dans la liste d'attente, cliquez sur lui. L'expérience aidant, vous devriez rapidement réaliser que vous avez surtout besoin de serfs et de recrues. C'est pourquoi les puissances moyenâgeuses se sont penchées sur les boutons flèches afin de leur insuffler un pouvoir magique ; en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la flèche de gauche, vous revenez directement au début de la liste (affichant les serfs), la même opération sur la flèche de droite vous emmène directement à la fin de la liste (les recrues).

Tant que nos y sommes, une dernière astuce, si vous voulez connaître l'avancement de la session d'apprentissage en cours, jetez un simple coup d'œil à l'imposante horloge qui orne la façade de l'école !

# L'AUVERGE

## MARCHANDISES REQUISE :



Miches de Pain



Saucisses



Barriques de Vin



Poissons

## PRODUCTION :

Aucune

## RÉSIDENT :

Aucun

## FOURNISSEURS :

Fournil

Charcuterie

Chai

Cabane de Pêcheur

## DESTINATIONS PRODUIT :

Aucune

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x6



Pierres x5



Les manants ont un appétit bien aiguisés, ils rendent donc d'eux-mêmes à l'auberge prendre un repas copieux. Celle-ci doit absolument être perpétuellement achalandée, sinon les fidèles sujets du Roi mourraient de faim ! Il est bon de la construire au centre de votre cité afin que chacun puisse s'y rendre rapidement et il peut se révéler utile que les villages isolés ou les quartiers périphériques disposent de leur propre auberge.

Quant aux soldats, ils ne fréquentent pas ce type d'établissement, ils sont ravitaillés sur place quand vous en faites la demande.

# LA CARRIÈRE

## MARCHANDISES REQUISE :

Aucune

## PRODUCTION :



Pierres x3

## RÉSIDENT :



Tailleur de Pierres

## FOURNISSEURS :

Aucun

## DESTINATIONS PRODUIT :

Tour de Guet  
Construction de Bâtiments  
Construction de Routes

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x3    Pierres x2



L'édification d'une vaste cité exige de grandes quantités de pierres. Celles-ci sont absolument vitales pour votre réseau routier. Tâchez d'ouvrir plusieurs carrières afin d'exploiter au maximum les ressources disponibles. Un message vous informe automatiquement lorsqu'une carrière est épuisée ; démolissez alors cette carrière épuisée, et installez-en une nouvelle sur un autre site.

Le tailleur de pierres extrait trois pavés/tuiles d'un bloc de pierre brute. Veillez à maintenir une réserve de pierres suffisante dans votre entrepôt.



# LA CABANE DU BÛCHERON

## MARCHANDISES REQUISE :

Aucune

## PRODUCTION :



Troncs d' Arbres

## RÉSIDENT :



Bûcheron

## FOURNISSEURS :

Aucun

## DESTINATIONS PRODUIT :

Scierie

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x3



Pierres x2



Perdu dans la campagne, au plus profond de la forêt, le bûcheron coupe des arbres destinés à la Scierie. Lorsque tous les arbres disponibles ont été abattus, il met un point d'honneur à procéder au reboisement. C'est pourquoi, si vous voulez seulement qu'il dégage un espace pour des bâtiments, il faut démolir sa cabane lorsque les arbres ont été coupés et emportés.

Tâchez de toujours placer sa cabane à proximité de la scierie afin que les troncs d'arbres soient traités rapidement et en toute efficacité. Toutes les variétés d'arbres à feuilles caduques ou persistantes peuvent être coupées ; en revanche, votre bûcheron ne touche ni aux palmiers ni aux arbres morts.

# LA SCIERIE

## MARCHANDISES REQUISE :



Troncs d'Arbres

## PRODUCTION :



Planches x2

## RÉSIDENT :



Charpentier

## FOURNISSEURS :

Cabane du Bûcheron

## DESTINATIONS PRODUIT :

Atelier d'Armes

Atelier d'Armures

Atelier de Siège

Construction de Bâtiments

Construction de Vignobles

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x4



Pierres x3



Le bois revêt une grande importance dans l'édification d'une cité car la construction de tout bâtiment exige une certaine quantité de planches, jusqu'aux treilles de la vigne, qui sont exclusivement faites de bois.

Les planches produites à partir des troncs d'arbres sont utilisées pour la fabrication d'armes, d'armures et d'armes de siège. Armé de sa seule scie, le charpentier coupe chaque tronc en deux planches. Dans la mesure du possible, essayez de toujours installer votre scierie à proximité d'un bois et d'une cabane de bûcheron. En outre, si vous voulez fabriquer des armes en grande quantité, plusieurs scieries s'avéreront nécessaires.

# LA CABANE DE PÊCHEUR

## MARCHANDISES REQUISE :

Aucune

## PRODUCTION :



Poissons x2

## RÉSIDENT :



Pêcheur

## FOURNISSEURS :

Aucun

## DESTINATIONS PRODUIT :

Auberge

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x4



Pierres x3



De la nourriture bonne et variée était déjà d'une importance capitale au Moyen-âge. Pour approvisionner vos loyaux sujets avec du poisson frais, vous devrez construire une cabane de pêcheur. D'ici le pêcheur va lancer ses lignes dans les eaux proches pour attraper du poisson. Une fois attrapés, les poissons sont directement transportés à l'auberge.

Essayez de construire la cabane de pêcheur près d'un lac avec du poisson à foison, pour que votre pêcheur n'ait qu'une courte distance à parcourir avant de pouvoir pêcher. Quand il n'y a plus de poissons dans les eaux proches, vous recevrez un message d'alerte.



# LE CHAI

## MARCHANDISES REQUISE :

Aucune

## PRODUCTION :



Barriques de Vin

## RÉSIDENT :



Paysan

## FOURNISSEURS :

Aucun

## DESTINATIONS PRODUIT :

Auberge

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x4    Pierres x3



Un chai abrite le paysan, celui-ci y foule le raisin avant de mettre en fût le bon vin dont se régaleront les clients de l'auberge. Il est mieux de bâtir un chai à proximité de terres fertiles afin que le paysan puisse y planter sa vigne. Les raisins sont récoltés à maturité puis pressés et les barriques de vin sont livrées à l'auberge par les serfs.

Vous devriez essayer de placer les vignes entre les bâtiments pour que votre fermier n'ait que peu de distance à parcourir pour aller vendanger.



# LA FERME

## MARCHANDISES REQUISE :

Aucune

## PRODUCTION :



Blés

## RÉSIDENT :



Paysan

## FOURNISSEURS :

Aucun

## DESTINATIONS PRODUIT :

Moulin  
Porcherie  
Écuries

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x4



Pierres x3



Tout votre système alimentaire repose sur la ferme. Le paysan y sème puis y récolte le blé que le moulin, la porcherie et les écuries réclament. Ne tardez pas trop à bâtir des fermes car il faut compter avec le temps de maturation du blé. Il est préférable de construire une ferme pour chaque bâtiment qui utilise du blé, veillez à installer ces bâtiments à proximité d'un terrain fertile afin que le paysan puisse cultiver son champ devant sa porte.



# LE MOULIN

## MARCHANDISES REQUISE :



Blés

## PRODUCTION :



Farines

## RÉSIDENT :



Boulangier

## FOURNISSEURS :

Ferme

## DESTINATIONS PRODUIT :

Fournil

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x4    Pierres x3



Le vent souffle dans les ailes géantes des moulins, les meules tournent et broient le grain, transformant ainsi le blé en farine. L'approvisionnement en blé ne pose aucun problème si vous avez une ferme dans les environs. Les sacs de farine sont livrés au fournil qui fabrique alors de succulentes miches de pain.

Un boulangier remplit également le rôle de meunier et peut donc être employé à la fois au fournil et au moulin.

# LE FOURNIL

## MARCHANDISES REQUISE :



Farines

## PRODUCTION :



Miches de Pain x2

## RÉSIDENT :



Boulangier

## FOURNISSEURS :

Moulin

## DESTINATIONS PRODUIT :

Auberge

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x4 Pierres x3



C'est ici que le boulanger cuit la farine pour faire des miches de pain. D'un unique sac de farine, le boulanger confectionne deux miches de pain. Celles-ci sont ensuite livrées à l'auberge, pour y être englouties par la plèbe affamée, ou emmenées par des serfs pour ravitailler les soldats.

Prenez garde, si le pain venait à manquer, la menace d'une famine prendrait corps.

# LA PORCHERIE

## MARCHANDISES REQUISE :



Blés

## PRODUCTION :



Porcs Dépecés



Peaux

## RÉSIDENT :



Éleveur

## FOURNISSEURS :

Ferme

## DESTINATIONS PRODUIT :

Charcuterie

Tannerie

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x4



Pierres x3



L'élevage de porcs requiert de grandes quantités de blé. Chaque animal doit engraisser suffisamment avant d'être égorgé par l'éleveur. Le porc dépecé est alors livré au charcutier qui en fait des saucisses et les peaux iront à la tannerie, un bâtiment vital dans la production d'armures de cuir. Les saucisses sont un élément essentiel à l'équilibre alimentaire de la population.

Il est bon de placer la porcherie à proximité d'une ferme afin de lui assurer un approvisionnement régulier en blé.

# LA CHARCUTERIE

## MARCHANDISES REQUISE :



Porcs Dépecés

## PRODUCTION :



Saucisses x3

## RÉSIDENT :



Charcutier

## FOURNISSEURS :

Porcherie

## DESTINATIONS PRODUIT :

Auberge

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x4    Pierres x3



Ici sont confectionnées de délicieuses saucisses dont le peuple raffole ! Elles sont extrêmement nourrissantes (elles vous remplissent la panse !) et constituent donc l'aliment idéal. Si vous parvenez à approvisionner régulièrement l'auberge en saucisses, vos sujets seront repus. D'un porc engraisé à la porcherie, le charcutier tire trois saucisses.

Nous vous recommandons de placer la charcuterie à proximité de l'auberge afin que celle-ci soit correctement achalandée.

# LA TANNERIE

## MARCHANDISES REQUISE :



Peaux

## PRODUCTION :



Cuir x2

## RÉSIDENT :



Charcutier

## FOURNISSEURS :

Porcherie

## DESTINATIONS PRODUIT :

Atelier d'Armures

## COÛTS CONSTRUCTION :



Planches x4    Pierres x3



Les armures de cuir sont un élément indispensable à l'équipement des fantassins, des lanciers et de la cavalerie légère. Le charcutier peut indifféremment travailler dans une charcuterie ou une tannerie. Il y tanne les peaux pour obtenir des rouleaux de cuir ; d'une unique peau de cochon, le charcutier obtient deux rouleaux de cuir qui sont ensuite livrés à l'atelier d'armures où ils seront façonnés.

Il est donc conseillé de construire les tanneries aussi près que possible de l'atelier d'armures.

## LES ÉCURIES

### MARCHANDISES REQUISE :



Blés

### PRODUCTION :



Chevaux

### RÉSIDENT :



Éleveur

### FOURNISSEURS :

Ferme

### DESTINATIONS PRODUIT :

Château

### COUTS CONSTRUCTION :



Planches x6



Pierres x5



Tout comme la porcherie, les écuries sont gourmandes en blé, destiné à l'alimentation des poulains. L'éleveur doit les nourrir d'environ quatre mesures de blé avant qu'ils n'aient atteint l'âge requis pour servir dans la cavalerie. Il est donc judicieux de bâtir une ferme dans les environs afin de garantir des livraisons régulières de blé. Lorsque les chevaux ont atteint une taille et un poids suffisants, ils sont emmenés directement au château où un cavalier les prend en mains.

Si votre armée a besoin d'une importante cavalerie légère et d'un grand nombre de chevaliers, il est indispensable de bâtir plusieurs écuries afin de rassembler un troupeau suffisant de chevaux.

## L'ATELIER D'ARMES

### MARCHANDISES REQUISE :



Planches

### PRODUCTION :



Haches



Lances



Arcs

### RÉSIDENT :



Charpentier

### FOURNISSEURS :

Scierie

### DESTINATIONS PRODUIT :

Château

### COUTS CONSTRUCTION :



Planches x4



Pierres x3



La hache, l'arc et la lance sont manufacturés dans l'atelier d'armes. La fabrication de chacune de ces armes légères requiert deux planches par pièce. Il vous faut énormément de bois pour produire des armes en grande quantité. Construisez deux scieries pour éviter les ruptures de production.

Le charpentier travaille sur commande, vous lui indiquez la nature et la quantité des armes que vous désirez. Les armes ainsi produites sont mises à la disposition des recrues au château. Assurez-vous de disposer de réserves importantes de bois avant de construire plusieurs ateliers d'armes.

## L'ATELIER D'ARMURES

### MARCHANDISES REQUISE :



Cuir



Planches

### PRODUCTION :



Armures  
de Cuir



Boucliers  
de Bois

### RÉSIDENT :



Charpentier

### FOURNISSEURS :

Scierie  
Tannerie

### DESTINATIONS PRODUIT :

Château

### COUTS CONSTRUCTION :



Planches x4



Pierres x3



Ici sont produites des armures de cuir et des boucliers de bois pour vos soldats. Un rouleau de cuir suffit à fabriquer une armure et une planche un bouclier. Vous devez vous-même passer commande auprès du charpentier, afin de déterminer son ouvrage.

Cet atelier doit être à proximité du château afin que les livraisons soient rapides et efficaces. Les fantassins, les lanciers et la cavalerie légère requièrent des armures de cuir pour leur équipement. Les fantassins et la cavalerie légère ont également besoin de boucliers de bois.

# LA MINE DE CHARBON

## MARCHANDISES REQUISE :

Aucune

## PRODUCTION :



Charbons

## RÉSIDENT :



Mineur

## FOURNISSEURS :

Aucun

## DESTINATIONS PRODUIT :

Atelier Monétaire

Fonderie

Forge d'Armes

Forge d'Armures

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x3



Pierres x2



L'extraction du minerai se pratique dans des galeries souterraines très profondes. Sans charbon, de nombreux bâtiments ne peuvent pas fonctionner, et il est en particulier requis en grandes quantités pour le traitement de l'or et du fer dans l'atelier monétaire et la fonderie. Construisez plusieurs mines de charbon le plus rapidement possible afin de pouvoir faire face à la demande. La règle d'or est : une mine de charbon pour chaque bâtiment qui en consomme. Un message vous est automatiquement adressé pour vous prévenir de l'épuisement d'un gisement.



# LA MINE DE FER

## MARCHANDISES REQUISE :

Aucune

## PRODUCTION :



Minerais de Fer

## RÉSIDENT :



Mineur

## FOURNISSEURS :

Aucun

## DESTINATIONS PRODUIT :

Fonderie

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x3



Pierres x2



Les puits de la mine de fer sont creusés très profondément afin d'atteindre le précieux minerai qui est livré à la fonderie où il est transformé en fer (puis utilisé dans la fabrication d'armes et d'armures lourdes). Lorsque le filon est épuisé, détruisez simplement la mine et construisez-en une autre sur un nouveau gisement. Ne vous inquiétez pas, vous serez prévenu quand la veine sera épuisée ! Le minerai de fer est facilement reconnaissable à sa couleur bleutée.



# LA MINE D'OR

## MARCHANDISES REQUISE :

Aucune

## PRODUCTION :



Minerais d'Or

## RÉSIDENT :



Mineur

## FOURNISSEURS :

Aucun

## DESTINATIONS PRODUIT :

Atelier Monétaire

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x3 Pierres x2



Le paiement pour l'apprentissage des personnages et le recrutement de nouveaux soldats s'effectue en caisses d'or. Les caisses d'or sont aussi utilisées comme paiement pour le recrutement de mercenaires. Le minerai est extrait à flanc de colline dans la mine d'or. Pour fabriquer des caisses d'or, vous devez bâtir un atelier monétaire, de préférence à proximité de la mine. Lorsque le gisement s'épuise, il vous faut démolir la mine et en construire une nouvelle sur un nouveau filon.



# L'ATELIER MONÉTAIRE

## MARCHANDISES REQUISE :



Minerais d'Or    Charbons

## PRODUCTION :



Caisses d'Or x2

## RÉSIDENT :



Métallurgiste

## FOURNISSEURS :

Mine d'Or

Mine de Charbon

## DESTINATIONS PRODUIT :

École

Mairie

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x4    Pierres x3



Le minerai extrait de la mine d'or est ici transformé en caisses d'or. Le métallurgiste utilise du charbon pour le fondre. Les caisses d'or ainsi produites sont transportées à l'école, où elles permettent de financer l'apprentissage de nouveaux citoyens et l'entraînement de nouvelles recrues, ou à la mairie, où elles permettent de recruter des mercenaires. Assurez-vous de toujours disposer d'une réserve d'or suffisante afin de former la main d'œuvre dont vous avez besoin. Bien sûr, il vous faut également une production régulière de charbon et donc un nombre adéquat de mines spécialisées.

# LA MAIRIE

## MARCHANDISES REQUISE :



Caisses d'Or

## PRODUCTION :

Aucune

## RÉSIDENT :

Aucun

## FOURNISSEURS :

Atelier Monétaire

## DESTINATIONS PRODUIT :

Aucune

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x6



Pierres x5



Pour que votre ville soit correctement protégée des attaques ennemies, vous devriez construire une mairie. L'avantage de recruter des mercenaires à la mairie est qu'ils ne coûtent qu'un certain nombre de caisses d'or et sont recrutés instantanément.

Les mercenaires suivants peuvent être recrutés à la mairie :

Mercenaire	Caisses d'Or
Rebelle	
Milicien	
Manant	
Vagabond	
Guerrier, Barbare	

# LA FONDERIE

## MARCHANDISES REQUISE :



Minerais de Fer



Charbons

## PRODUCTION :



Fers

## RÉSIDENT :



Métallurgiste

## FOURNISSEURS :

Mine de Fer

Mine de Charbon

## DESTINATIONS PRODUIT :

Forge d'Armes

Forge d'Armures

Atelier de Siège

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x4



Pierres x3



Pour obtenir du fer, le métallurgiste fait fondre le minerai de fer à très haute température ; ses fours consomment donc quantité de charbon ! Construisez la fonderie à proximité de mines de charbon et de fer pour assurer un ravitaillement continu en matières premières. Le produit fini sert à la fabrication des armes et armures les plus sophistiquées (respectivement dans la forge d'armes et dans la forge d'armures). Construisez plusieurs de ces fonderies seulement si vous disposez de réserves suffisantes de fer et de charbon.

La fonderie est aussi vitale pour votre atelier de siège, qui utilisera le fer pour construire des armes de siège.

# LA FORGE D'ARMES

## MARCHANDISES REQUISE :



Fers



Charbons

## PRODUCTION :



Épées



Piques



Arbalètes

## RÉSIDENT :



Forgeron

## FOURNISSEURS :

Fonderie

Mine de Charbon

## DESTINATIONS PRODUIT :

Château

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x4



Pierres x3



Ici sont fabriquées les armes les plus sophistiquées de vos soldats. À la différence de l'atelier d'armes, la forge d'armes n'utilise que du charbon et du Fer dans ses procédés de fabrication. C'est vous, le joueur, qui commandez les armes dont vous avez besoin. Les épées, les piques et les arbalètes produites ici sont directement livrées au château où elles seront distribuées aux recrues.

Dans la mesure du possible, construisez la fonderie, la mine de charbon et le château à proximité les uns des autres. Ce bâtiment est vital pour la fabrication d'armes, veillez donc à bien le protéger des attaques ennemies dont il est un objectif prioritaire.

# LA FORGE D'ARMURES

## MARCHANDISES REQUISE :



Fers



Charbons

## PRODUCTION :



Armures  
de Fer



Boucliers  
de Fer

## RÉSIDENT :



Forgeron

## FOURNISSEURS :

Fonderie

Mine de Charbon

## DESTINATIONS PRODUIT :

Château

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x4



Pierres x3



Ici sont fabriqués des armures de fer et des boucliers de fer. Le forgeron travaille seulement sur commande et il lui faut du charbon et du fer. Installez toujours ce bâtiment à proximité d'une mine de charbon afin d'assurer un approvisionnement régulier. Il est également préférable que le château ne soit pas trop éloigné, afin que les armures de fer soient livrées aussi rapidement que possible aux recrues.

Lorsque vous commandez des armures et des boucliers simultanément, le forgeron fabrique alternativement une armure puis un bouclier et ainsi de suite.

## L'ATELIER DE SIÈGE

### MARCHANDISES REQUISE :



Fers



Planches

### PRODUCTION :



Catapulte



Baliste

### RÉSIDENT :



Charpentier

### FOURNISSEURS :

Scierie

Fonderie

### DESTINATIONS PRODUIT :

Aucune

### COUTS CONSTRUCTION :



Planches x4



Pierres x2



Les armes de siège lourdes sont construites dans l'atelier de siège. Pour en construire vous aurez besoin de fer et de planches. Chaque arme de siège nécessite cinq de chaque pour la construction. Le charpentier de l'atelier de siège construit des armes de siège seulement sur votre ordre.

Si possible construisez votre atelier de siège près d'une fonderie et d'une scierie pour assurer un apport rapide de marchandises. Protégez bien l'atelier de siège des attaques ennemies.

# LE CHÂTEAU

## MARCHANDISES REQUISE :

Armes et armures

## PRODUCTION :

Aucune

## RÉSIDENT :



Recrue

## FOURNISSEURS :

Forge d'Armes  
Forge d'Armures  
Atelier d'Armures  
Atelier d'Armes  
Écuries

## DESTINATIONS PRODUIT :

Aucune

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x6    Pierres x6



Le château est au cœur de votre organisation militaire. Les recrues qui ont terminé leur entraînement à l'école s'y rendent directement et reçoivent alors armes, armures, chevaux... En fonction de ce que vous avez en réserve, vous pouvez équiper différents types de soldats. Veillez bien sur votre château, l'ennemi pourrait l'attaquer.

Il est préférable que vos centres de productions d'armes et d'armures soient à proximité, toujours pour permettre une livraison plus rapide de ces équipements indispensables.

# LA TOUR DE GVET

## MARCHANDISES REQUISE :



Pierres

## PRODUCTION :

Aucune

## RÉSIDENT :



Recrue

## FOURNISSEURS :

Carrière

## DESTINATIONS PRODUIT :

Aucune

## COUTS CONSTRUCTION :



Planches x3



Pierres x2



Construisez autant de tours que possible, elles protégeront votre cité en cas d'attaque. La recrue, qui occupe la tour, dispose d'un tas de pierres à lancer sur les ennemis. Essayez de bâtir les tours assez proches les unes des autres, car la recrue doit de temps à autre se rendre à l'auberge afin de se nourrir, laissant alors sa tour sans surveillance.

Méfiez-vous des archers ennemis ! Ils peuvent facilement atteindre une tour sans courir eux-mêmes le moindre danger.

## LES SUJETS DE SA MAJESTÉ

Une nuée de serfs obéissants et âpres au travail distribuent vos ressources dans les bâtiments adéquats. Si vous venez à remarquer un entassement chronique de denrées ou matériaux dans vos bâtiments de confection, le moment est probablement bien choisi de demander au maître de former de nouveaux serfs. N'oubliez pas qu'un réseau routier de qualité reliant tous les bâtiments est indispensable pour que ces loyaux sujets accomplissent au mieux leur lourde tâche.



Serf

Les maçons construisent vos routes et vos bâtiments. Ils préparent également vos champs et vos vignes. Plus nombreux sont vos maçons, plus vite et efficacement pourrez-vous développer votre cité.



Maçon

Sans pierres de taille, aucune construction n'est possible. Les tailleurs de pierres découpent de larges blocs dans les carrières avant de les emmener dans leurs demeures pour en tirer les indispensables pierres qui paveront vos routes et formeront vos murs et toitures.



Tailleur de Pierres

Les bûcherons ravitaillent inlassablement vos scieries en troncs d'arbre qu'ils abattent dans la forêt. Ils s'occupent également de reboiser lorsqu'ils ont épuisé les forêts environnantes.



Bûcheron

Les charpentiers sont les plus polyvalents de vos sujets. Loin de se cantonner à la simple confection de planches, ils travaillent également dans les ateliers d'armes, d'armures et de siège.



Charpentier

## LES SUJETS DE SA MAJESTÉ

Le pêcheur lance ses lignes dans les lacs proches et fournit vos sujets en poisson frais.



Pêcheur

Les paysans plantent et récoltent le blé, ils s'occupent également de la vigne.



Paysan

Les boulangers travaillent dans le moulin et au fournil, ils ont donc la lourde responsabilité de produire la nourriture de base pour tous vos sujets : le pain.



Boulangier

On trouve des éleveurs aussi bien dans les porcheries que dans les écuries. Ils engraisent les cochons et nourrissent les chevaux avec le blé que vous leur fournissez.



Éleveur

Les charcutiers peuvent travailler dans deux bâtiments distincts : la tannerie et plus surprenant, la charcuterie. Ils sont donc en charge de l'approvisionnement en cuir et en saucisses.



Charcutier

## LES SVJETS DE SA MAJESTÉ

Les mineurs se chargent d'extraire l'or, le minerai de fer et le charbon. Ils se complaisent dans l'obscurité qui va de pair avec les profonds puits miniers.



Mineur

Les métallurgistes œuvrent dans les ateliers monétaire et dans les forges. Ils produisent de l'or et du fer à condition que leurs fourneaux soient approvisionnés sans compter en charbon.



Métallurgiste

Les forgerons fabriquent vos armes les plus redoutables et vos armures les plus solides, mais il ne faut pas exiger d'eux d'être économes en charbon.



Forgeron

Les recrues entrent dans le château inexpérimentées, pour en ressortir braves et fidèles. Vos soldats protègent vos frontières et étendent vos domaines. Mais la tâche soporifique de guetteur revient aux recrues ; ils regardent les heures passer jusqu'au moment où, l'ennemi s'approchant, ils précipitent de lourdes pierres sur ses rangs. Si vous pensez que le fléau de la guerre se rapproche, essayez de bâtir au plus vite de nombreuses écoles afin de former des recrues en grande quantité.



Recrue

# L'ARMÉE DE SA MAJESTÉ

## ENTRAÎNABLE AU CHÂTEAU

Votre infanterie se compose essentiellement de **miliciens**, **fantassins** et autres **épéistes**, elle est destinée à combattre tous les soldats ennemis. Prenons un instant pour parler de la charge, que seuls ces soldats peuvent entreprendre. Ils se jettent alors en avant pour rejoindre la mêlée aussi rapidement que possible. Lorsqu'ils chargent des archers ou des arbalétriers ennemis, le risque qu'ils subissent des blessures est largement amoindri, tout simplement en raison de leur vitesse de déplacement qui les rend plus difficiles à atteindre ! Votre infanterie sert également à protéger votre cavalerie contre les lanciers ennemis et vos porteurs d'armes de jet contre l'infanterie ennemie.

Cependant, il est indéniable que vos **miliciens** sont les soldats les plus faibles du Royaume. Vous ne devez en user qu'en cas de défense désespérée ou si vous disposez de réserves d'or considérables.

Les **fantassins** sont revêtus d'une armure de cuir et portent un bouclier de bois ainsi qu'une hache. Ils se révèlent complémentaires des **épéistes**, dont l'équipement est de meilleure qualité mais se révèle plus long à fabriquer. Cet équipement se compose d'une armure de fer, d'un bouclier de fer et d'une épée.



### Milicien

Attaque : 35%

Armure : 25%

Requiert :



### Fantassin

Attaque : 35%

Armure : 50%

Requiert :



### Épéiste

Attaque : 55%

Armure : 70%

Requiert :



# L'ARMÉE DE SA MAJESTÉ

## ENTRAÎNABLE AU CHÂTEAU

Les cavaliers sont les soldats les plus rapides sur le champ de bataille ; en tant que tels, ils forment les unités idéales pour les missions de reconnaissance et les attaques-surprise. Les porteurs ennemis d'armes de jet sont à la merci de votre **cavalerie légère** et de vos **chevaliers** ; en outre l'expérience montre que ces derniers subissent peu de pertes lors de tels assauts. Chaque soldat de votre **cavalerie légère** est équipé d'une hache, d'un bouclier de bois et d'une armure de cuir.



### Cavalerie Légère

Attaque : 35%

Armure : 50%

Requiert :



Les **chevaliers**, quant à eux, revêtent des armures de fer et portent épées et boucliers de fer. Comme vous vous y attendiez certainement, ces deux catégories de soldats montent à cheval !

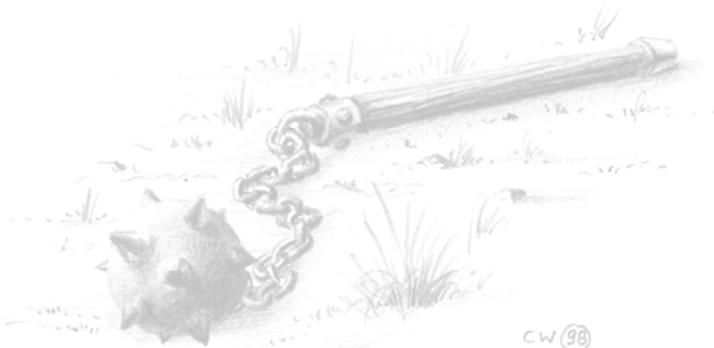


### Chevalier

Attaque : 55%

Armure : 70%

Requiert :



CW 98

# L'ARMÉE DE SA MAJESTÉ

## ENTRAÎNABLE AU CHÂTEAU

Les **lanciers** fournissent la meilleure protection contre la cavalerie ennemie. Leurs longues lances leur permettent de faire choir les cavaliers ennemis de leurs selles. Un **lancier** est équipé d'une armure de cuir et d'une lance.



### Lancier

Attaque : 25%

Armure : 50%

#### Bonus contre

Cavalerie : +55%

Requiert :



Un **piquier** est équipé d'une armure de fer et porte évidemment d'une pique. Ces soldats ne peuvent évidemment pas rivaliser de vitesse avec les cavaliers, c'est pourquoi ils sont essentiellement destinés à des tâches défensives. Leur seule réelle occasion de passer à l'attaque vient lorsque vos cavaliers sont eux-mêmes assaillis par la cavalerie adverse.



### Piquier

Attaque : 35%

Armure : 70%

#### Bonus contre

Cavalerie : +80%

Requiert :



Vos armes de jet sont indubitablement le facteur tactique déterminant dans la bataille. Les **archers** et les **arbalétriers** peuvent assaillir l'ennemi à distance sans risquer de blessures. Mais veillez à leur éviter l'épreuve du combat au corps à corps pour lequel ils ne sont pas équipés ! Vous devez toujours tenter de les protéger derrière un rempart humain formé par d'autres soldats mieux rompus à cet exercice particulier. Si **l'archer** ne requiert qu'une simple armure de cuir et un arc, **l'arbalétrier** s'équipe d'une armure de fer et d'une arbalète.



### Archer

Attaque : 25%

Armure : 50%

Requiert :



### Arbalétrier

Attaque : 35%

Armure : 70%

Requiert :



# L'ARMÉE DE SA MAJESTÉ

## RECRUTABLE À LA MAIRIE

Les **rebelle**s sont une bonne protection contre la cavalerie ennemie. Rien qu'avec leur fourche, ils peuvent désarçonner un cavalier très rapidement. Un **rebelle** coûte une caisse d'or.



### Rebelle

Attaque : 25%

Armure : 25%

### Bonus contre

Cavalerie : +60%

Caisses d'Or :



Cependant, il est indéniable que vos **miliciens** sont les soldats les plus faibles du Royaume. Vous ne devez en user qu'en cas de défense désespérée ou si vous disposez de réserves d'or considérables. Recruter un **milicien** coûte deux caisses d'or.



### Milicien

Attaque : 35%

Armure : 25%

Caisses d'Or :



Le **manant** avec sa fronde est parfait pour combattre à distance. Vu qu'il n'ont pas d'armure, il faut utiliser d'autres troupes pour les protéger. Le **manant** coûte deux caisses d'or.



### Manant

Attaque : 25%

Armure : 25%

Caisses d'Or :



Le **vagabond** est une unité très rapide, il est parfait pour la reconnaissance ou des attaques surprises. Il est armé d'une hache et coûte trois caisses d'or.



### Vagabond

Attaque : 40%

Armure : 25%

Caisses d'Or :



# L'ARMÉE DE SA MAJESTÉ

## RECRUTABLE À LA MAIRIE

Le **guerrier** et le **barbare** sont les plus fortes unités du jeu. Avec leurs énormes haches de guerre, ils combattent héroïquement l'infanterie ennemie. Prenez garde contre des archers ou arbalétriers, en effet le **barbare** est presque totalement non protégé et l'armure du **guerrier** est abimée par les batailles passées ! Recruter un **guerrier** ou un **barbare** coûte cinq caisses d'or.

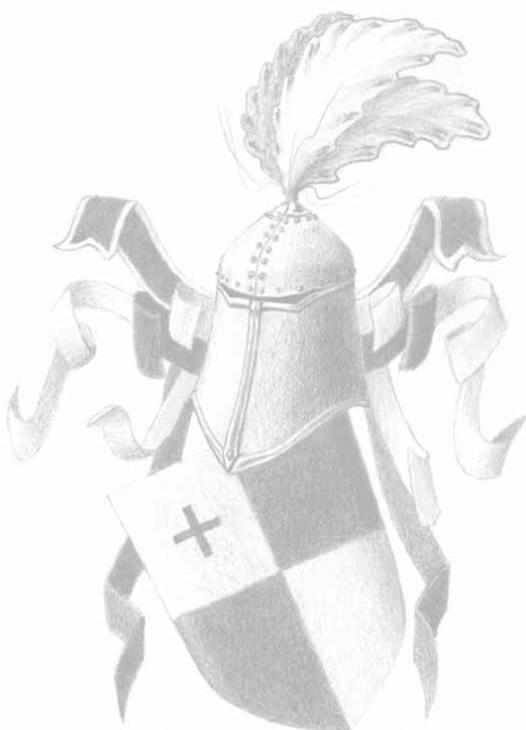


### Guerrier, Barbare

Attaque : 75%

Armure : 50%

Caisses d'Or :



CW 18

# L'ARMÉE DE SA MAJESTÉ

## CONSTRUIT À L'ATELIER DE SIÈGE

Les **catapultes** et les **balistes** ont toutes deux une très grande portée et sont donc très utiles lors du combat à distance. La **catapulte** lance de larges pierres sur une longue distance.



### Catapulte

Attaque : 3x75%

Armure : 50%

La **baliste** est utilisée sur le champ de bataille, comme en défense ou pour attaquer des bâtiments ennemis.



### Baliste

Attaque : 100%

Armure : 50%



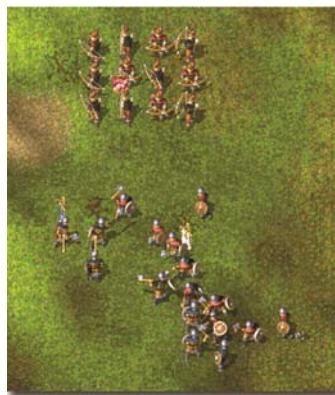
## DE LA TACTIQUE MILITAIRE

L'infanterie est la colonne vertébrale de toute armée. Les miliciens, les fantassins et les épéistes peuvent combattre tous les types d'unités ennemies. Veuillez noter que ces unités bénéficient de la possibilité de charger, possibilité qu'elles sont d'ailleurs les seules à détenir. À votre ordre, elles redoublent donc de vitesse et fondent sur les ennemis afin d'engager le combat au corps à corps au plus vite. Cette tactique se révèle particulièrement redoutable lorsque vous désirez prendre des positions ennemies tenues par des archers ou des arbalétriers. Grâce à la vitesse accrue de vos hommes au cors de cette manœuvre, les pertes induites par les tirs ennemis sont limitées.



Votre infanterie est également destinée à d'autres tâches, telles que la protection de votre cavalerie contre les pics acérés des lanciers ennemis ou la protection rapprochée de vos porteurs d'armes de jet.

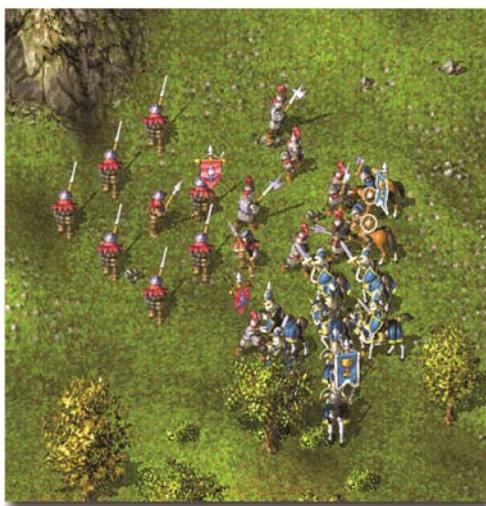
L'entraînement et l'équipement d'un milicien sont aisés, vous n'avez qu'à former une recrue et à la doter d'une hache. N'oubliez pas cependant qu'en dépit de son absence d'armure, le milicien coûte une caisse d'or puisqu'il requiert une recrue comme toutes les autres catégories de soldats. Dans l'urgence ou lorsque vos réserves d'or sont considérables, il est toutefois utile de faire appel à eux, en particulier pour leur efficacité contre les porteurs d'armes de jet. Les fantassins et les épéistes diffèrent simplement par leur équipement. Celui des premiers nécessite des infrastructures de production plus basiques mais la puissance des seconds est nettement supérieure.



Vos porteurs d'armes de jet sont au cœur de tout dispositif tactique. En effet, vos archers et arbalétriers peuvent décimer les rangs ennemis tout en restant en sécurité, à bonne distance. Comme mentionné plus haut, ils survivent mal au combat rapproché et doivent donc être protégés par d'autres troupes.

## DE LA TACTIQUE MILITAIRE

Les lanciers et les piquiers offrent la meilleure protection contre la cavalerie ennemie, grâce à la longueur de leurs armes. Il n'est pas simple de positionner au mieux les soldats de cette catégorie en raison de l'incomparable vélocité du déplacement des troupes montées. Si vous parvenez à engager vos cavaliers contre leurs homologues ennemis, il est judicieux de lancer aussitôt vos lanciers et piquiers dans la mêlée pour les soutenir.



Les qualités intrinsèques de la cavalerie la destinent tout naturellement aux percées rapides dans les lignes ennemies, aux attaques surprise à l'arrière du front et à la reconnaissance de territoires inexplorés. Au combat, la supériorité en vitesse de la cavalerie, sur les fantassins ennemis, lui permet de manœuvrer, changer de formation ou soutenir des troupes en difficulté avec une efficacité sans pareille. L'inconvénient de la cavalerie réside dans le coût élevé de ses unités, en effet l'équipement de celles-ci est conséquent. Néanmoins il ne faut pas oublier que ces soldats, grâce à leur vélocité peuvent quitter le champ de bataille pour reprendre des forces. À condition d'être attentif à leur santé, vous pouvez donc espérer que vos cavaliers survivent aux batailles, ce qui n'est pas le cas de vos autres soldats qui ne possèdent pas cette capacité de s'extirper des mêlées.

A présent que vous connaissez les forces et faiblesses de toutes les catégories de soldat, le temps est venu de mettre en jeu votre honneur de Commandant sur le champ de bataille. Il suffit parfois d'une petite erreur dans la disposition de vos troupes pour qu'une victoire promise se transforme en déroute lamentable et que l'ennemi remporte un triomphe éclatant.

## DE LA TACTIQUE MILITAIRE

Conscient de l'avoir déjà mentionné, je me permets cependant d'insister une nouvelle fois sur l'importance d'éviter à vos archers et à vos arbalétriers tout corps à corps. De plus, ces troupes d'élite peuvent souvent trier dans une mêlée en évitant de toucher vos propres troupes et en leur frayant un chemin dans les rangs ennemis. Les unités à distance sont incapables de tirer sur les ennemis trop proches.



Même si cela va contre le code de l'honneur, il est particulièrement efficace de prendre l'ennemi à revers. La probabilité d'un coup au but est multipliée par quatre, ce qui revient à dire que les troupes ainsi contournées se retrouvent sans défense devant vos guerriers. Dans l'exemple illustré ci-contre, le Commandant des forces rouges voit au premier coup d'œil que ses soldats sont nettement plus faibles que ceux de l'ennemi.

Grâce à une attaque sur l'arrière du rang bleu, l'odeur de la victoire change de camp et les rouges devraient l'emporter. Seul le positionnement habile des soldats rouges leur a permis d'attaquer l'ennemi de plusieurs directions ; sans cette ruse ils auraient été massacrés jusqu'au dernier par les soldats bleus.



J'aimerais également attirer de nouveau votre attention sur l'inutilité d'envoyer au combat des unités de cavalerie contre des lanciers ou des piquiers. La cavalerie est suffisamment rapide pour éviter ce genre de mauvaise rencontre, mais au final, il vous revient de donner les ordres adéquats !

# ORDRES ET RACCOURCIS-CLAVIER

## CONTRÔLE DE VOS TROUPES

### ENVOYER TROUPES (Touche : D)

Cette touche initie un déplacement des troupes sélectionnées. Lorsque vous avez choisi une destination autorisée, une rose des vents apparaît. En maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites tourner celle-ci pour indiquer la direction dans laquelle vous désirez que vos troupes regardent lorsqu'elles seront parvenues à destination. Si vous négligez cette possibilité, les troupes resteront positionnées dans leur direction de départ une fois arrivées à destination.



### TROUPES, HALTE (Touche : H)

Appuyez sur cette touche pour arrêter le déplacement de vos troupes. Elles se regrouperont à l'endroit exact où vous avez interrompu leur progression.



### ATTAQUER (Touche : Q)

Appuyez sur cette touche pour diriger un assaut contre des soldats ou des bâtiments ennemis. Gardez en tête que vos soldats rompront leur formation et que chacun prendra une route indépendante pour atteindre au plus vite le lieu de l'attaque !



### PIVOTER À GAUCHE, PIVOTER À DROITE

Utilisez les boutons représentant des flèches courbes pour changer la direction du regard de vos troupes immobiles. Vous pouvez ainsi notamment désigner approximativement les cibles de votre choix à vos archers et arbalétriers.



### CHARGER

Seuls les miliciens, les fantassins, les épéistes, les guerriers et les barbares peuvent recevoir cet ordre. Il est particulièrement utile pour les lancer à la poursuite d'ennemis en déroute, ou pour les envoyer à l'assaut des porteurs d'armes de jet. N'oubliez cependant pas que vous ne contrôlerez plus ces soldats durant leur charge. Vous ne pourrez leur donner de nouveaux ordres qu'après qu'ils aient accompli cette furieuse manœuvre.



# ORDRES ET RACCOURCIS-CLAVIER

## CONTRÔLE DE VOS TROUPES

### CHANGER FORMATION

Ces deux boutons vous permettent de changer la formation de vos troupes. Vous pouvez voir la nouvelle formation dans le carré entre les deux boutons. Tâchez toujours de trouver la formation idéale pour chaque catégorie de soldats.



### SCINDER UNITÉS (Touche : S)

Cet ordre permet de scinder une unité. Si les soldats d'une même unité appartiennent à une catégorie différente, par exemple, des miliciens et des fantassins, deux unités distinctes seront formées ; l'une comprendra tous les fantassins et l'autre tous les miliciens. Si votre unité renferme seulement des soldats de même catégorie, ils se sépareront en deux unités distinctes.



### REGROUPER UNITÉS (Touche : L)

Cet ordre vous permet de regrouper deux unités. Les troupes doivent appartenir à la même classe militaire ; par exemple, vous ne pouvez combiner des porteurs d'armes de jet avec des cavaliers. L'unité qui reçoit cet ordre manœuvre pour rejoindre l'autre unité que vous avez désignée.



### RAVITAILLER LES TROUPES

Il est indispensable de nourrir vos soldats régulièrement. À la différence des civils, les soldats reçoivent leur ravitaillement sur place. Aussitôt que vous lancez cet ordre, vos serfs s'efforcent de ravitailler chaque soldat, en lui amenant de la nourriture depuis l'entrepôt. C'est pourquoi un Commandant avisé déplace ses troupes à proximité d'un entrepôt avant d'initier cette manœuvre, afin de l'accélérer.



### CHANGER LA VITESSE DU JEU (Touche : F8)

Appuyez sur F8 pour accélérer la vitesse du jeu et appuyez encore dessus pour revenir à la vitesse normale. Quand vous combattez, il est recommandé de remettre le jeu à sa vitesse normale. Cette fonction n'est pas utilisable en multijoueur.



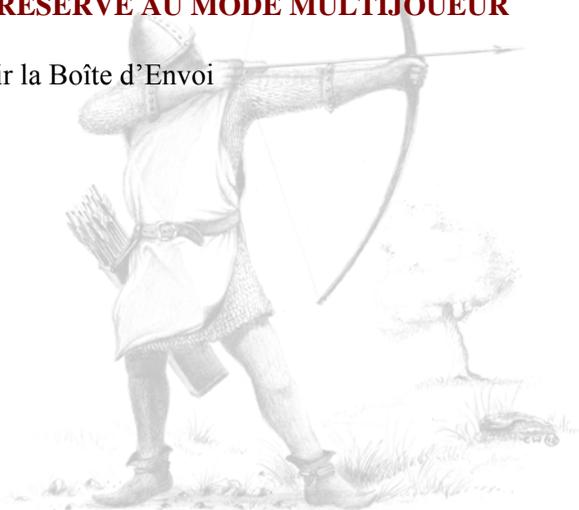
# ORDRES ET RACCOURCIS-CLAVIER

## LISTE DES RACCOURCIS-CLAVIER

<b>TOUCHE</b>	<b>FONCTION</b>
<b>Q</b>	Attaquer
<b>D</b>	Envoyer Troupes
<b>H</b>	Troupes, halte !
<b>S</b>	Scinder Unité
<b>L</b>	Regrouper Unités
<b>1</b>	Menu de Construction
<b>2</b>	Répartition des Matières Premières
<b>3</b>	Statistiques
<b>4</b>	Options
<b>P</b>	Pause
<b>F8</b>	Change la vitesse du jeu
<b>Échap (Esc)</b>	Quitter un Menu
<b>Supprimer (Suppr)</b>	Effacer un Message
<b>Espace</b>	Positionne la camera au site de l'attaque

### **RACCOURCI-CLAVIER RESERVE AU MODE MULTIJOUEUR**

**Entrée** Ouvrir la Boîte d'Envoi



# JOUER DES MISSIONS SEVLES

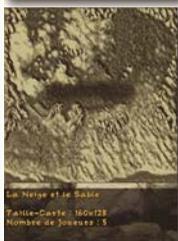
Dans ce mode de jeu, vous pouvez vous entraîner avant de lancer vos nobles guerriers dans la bataille. Choisissez une des sept missions proposées et lancez le jeu.



À Travers le Désert  
Taille : 176x176  
Joueurs : 5



Dans Un Pays Étranger  
Taille : 176x176  
Joueurs : 3



La Neige et le Sable  
Taille : 160x128  
Joueurs : 5



Pays de la Rivière Rapide  
Taille : 176x176  
Joueurs : 3



La Richesse Noir  
Taille : 176x176  
Joueurs : 5



Murs de Montagnes  
Taille : 144x128  
Joueurs : 3



Royaume des Ténèbres  
Taille : 176x176  
Joueurs : 3

## MODE MULTIJOUEUR

Dans ce mode, vous pouvez rivaliser avec d'autres barons (jusqu'à cinq) bien humains. Est victorieux celui qui parvient à détruire toutes les troupes ainsi que les villages et les cités adverses...

Les joueurs doivent d'abord cliquer sur l'option « Multijoueur » dans le menu principal. Chacun peut alors taper un pseudonyme de son choix puis cliquer sur « Continuer ». Vous devez alors choisir entre « Créer » ou « Joindre » une partie.

**Attention !** C'est une étape importante et il convient de décider par avance quel joueur tiendra le rôle éminent de créateur. Tous les autres joueurs doivent cliquer sur le bouton « Joindre ».

### CRÉER UNE NOUVELLE PARTIE MULTIJOUEUR

Dans la fenêtre supérieure, sélectionnez le type de connexion approprié (par exemple IPX pour DirectPlay, TCP/IP pour DirectPlay etc.) puis sur « Créer ». On vous demandera en premier lieu de la nommer, puis vous aurez accès au menu de configuration de partie. En tant que créateur de la partie vous êtes le seul à pouvoir paramétrer la partie. Tous les autres joueurs peuvent en revanche choisir leur couleur en cliquant sur un emplacement libre. Vos sujets et vos bâtiments arboreront la couleur qui se trouve à gauche de votre nom. Le menu de configuration de partie vous propose les options suivantes :

#### Disponibilités

Vous avez le choix entre.

- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Entrepôt</b>             | Chaque joueur débute la partie avec un entrepôt, quelques serfs et quelques maçons. |
| <b>Troupes et Entrepôt</b>  | Chaque joueur reçoit des troupes en garnison.                                       |
| <b>Troupes et Bâtiments</b> | Votre cité compte déjà quelques bâtiments.  |

# MODE MULTJOUVEUR

## Positions de Départ

Vous pouvez influencer la position sur la carte de chaque joueur.

**Fixe** Les positions des joueurs sont attribuées en fonction de leur couleur à des zones prédéterminées.

**Aléatoire** Les positions changent à chaque nouvelle partie.

## Messages

Cette fenêtre affiche les messages que les joueurs s'échangent en utilisant la fonction d'envoi.

## Envoi

Vous pouvez taper des messages à l'attention des autres joueurs. Lorsque vous appuyez sur la touche Entrée, le message s'affiche dans la fenêtre appropriée. Cette fonction est particulièrement utile pour que les joueurs se mettent d'accord sur le scénario et les règles particulières qu'ils souhaitent utiliser, etc.

## Description

Dans cette fenêtre s'affichent le nombre maximal de joueurs, la taille de la carte et le type de scénario sélectionné (construction d'une cité ou bataille).

## Scénarios

C'est dans ce menu déroulant que vous sélectionnez la carte multijoueur sur laquelle la partie va se dérouler dans la fenêtre « Description », vous pouvez voir les caractéristiques du scénario associé à la carte sélectionnée. Vous pouvez également utiliser ce menu déroulant pour charger des parties précédemment sauvegardées. Sélectionnez simplement le nom de la sauvegarde et distribuez aux différents joueurs les couleurs qu'ils avaient choisies lors du début de la partie. L'état de la partie sauvegardée est automatiquement transmis aux différents PC. Ce transfert peut prendre plus ou moins de temps selon le type et la qualité de la connexion.

Lorsque tous les joueurs sont prêts et les paramètres sélectionnés, le créateur clique sur le bouton « Débuter ! »

## MODE MULTIJOUEUR

### REJOINDRE UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Dans la fenêtre supérieure, sélectionnez le type de connexion approprié (par exemple IPX pour DirectPlay, TCP/IP pour DirectPlay etc.) puis sur « Joindre ». Une liste des parties en cours s'affiche ; elle est régulièrement mise à jour, l'intervalle entre deux mises à jour dépend du type et de la qualité de la connexion. Vous pouvez accélérer le processus de mise à jour en cliquant sur « Rechercher Parties ». Lorsque vous avez trouvé et sélectionné la partie qui vous intéresse, vous pouvez accéder au menu de configuration de partie en cliquant sur « Joindre ».

Pour sélectionner votre couleur, cliquez sur l'un des boutons marqués « <Emplacement libre> ». Vos sujets et vos bâtiments arboreront la couleur qui se trouve à gauche de votre nom. Vous ne pouvez changer aucun autre paramètre si ce n'est en discutant avec le créateur par messages interposés. Vous pouvez également utiliser la boîte d'envoi et le bouton envoi pour adresser des messages à tous les autres joueurs présents.

D'une manière générale, un clic sur « Retour » vous ramène au menu précédent.

Le jeu multijoueur diffère peu du mode solitaire, seules deux fonctions viennent se greffer sur ce dernier : les messages et les alliances.

### MESSAGES

Pour envoyer un message à l'un ou à plusieurs de vos adversaires, cliquez sur le cor de chasse enrubanné de bleu qui se trouve dans la partie inférieure gauche de l'écran, à côté du panneau de contrôle. Une fenêtre s'ouvre, cliquez sur le destinataire et tapez votre message. Appuyez sur la touche Entrée pour l'envoyer. Le ou joueurs non sélectionnés ne recevront pas ce message. Vous pouvez également ouvrir cette fenêtre de message en appuyant sur la touche Entrée. Vous êtes avertis de l'arrivée d'un nouveau message (tout comme en mode solitaire) par l'apparition d'un parchemin au dessus du cor. Si vous cliquez sur un tel parchemin, le message s'affiche et vous pouvez le lire, le refermer ou le détruire.



## MODE MULTIJOUVEUR

### ALLIANCES

Le parchemin au-dessous du cor vous offre la possibilité de contracter des alliances temporaires. Si vous restez seuls avec des alliés sur le champ de bataille, vous devez annuler vos alliances et vous efforcer de battre ces anciens amis devenus rivaux. Tout comme dans le célèbre film « Highlander », **il ne peut en rester qu'un !** (en l'occurrence, le vainqueur)



Pour conclure une alliance avec un joueur spécifique, cliquez simplement sur son nom. À partir de ce moment-là, vos troupes n'attaqueront plus les siennes. Pour annuler cette alliance, cliquez de nouveau sur le nom de votre allié. Lorsque vous faites face à une armée rivale, vous pouvez facilement savoir si elle vous attaquera ou non (dans les conditions du moment donné) ; regardez simplement si le message indique « ... est amical » ou « ... est hostile ».



## FOIRE AUX QUESTIONS

Mes serfs ne cessent de se gêner lors de leurs déplacements. Cela me fait perdre un temps précieux. Que puis-je y faire ?

Un réseau routier bien pensé est indispensable au bon fonctionnement de l'économie. Vous pouvez tout d'abord élargir les routes ; les bâtiments principaux de votre cité devraient être reliés par une grand-route large de trois cases. Une autre manière d'éviter la congestion des voies de communication consiste à dégager de grandes places devant vos bâtiments les plus fréquentés, comme l'entrepôt ou encore l'auberge... Des entrepôts supplémentaires pourraient également améliorer votre situation.

Mes maçons ne semblent pas se préoccuper d'achever les bâtiments en cours de construction. Ils préfèrent se consacrer à construire des routes. Pourquoi ?

La construction de route est la priorité absolue pour tous les maçons, car seules les routes permettent l'acheminement des marchandises. Efforcez-vous donc de ne pas construire trop de tronçons de route simultanément. Idéalement, vous ne devriez jamais entreprendre la construction simultanée de plus de deux bâtiments et des routes qui les relient.

Quelles sont les différences entre le vin, le pain, le poisson et les saucisses en termes d'apport nutritif ?

Les civils et les soldats ont des besoins alimentaires très différents. Ces deux catégories ont des barres d'état de santé qui vous indiquent s'ils manquent ou non de nourriture. Les serfs, etc. mangent plus que les soldats. Lorsqu'un serf mange une saucisse, sa barre d'état de santé gonfle à bloc (à l'instar de son estomac !). Le poisson et le pain possèdent une valeur nutritive inférieure à celle d'une saucisse, et le vin a une valeur encore moindre. Si vous donnez seulement du vin à boire à vos serfs, ils ne seront jamais repus !

La faim des militaires est plus aisée à satisfaire : une saucisse, un poisson, une miche de pain ou une barrique de vin et ils retrouvent l'intégralité de leurs moyens.

## FOIRE AUX QUESTIONS

**Est-il utile, voire nécessaire, de construire plusieurs auberges ou entrepôts ?**

C'est indispensable dans les cités les plus vastes. Vos sujets recherchent automatiquement l'auberge la plus proche, ils ne marchent pas des heures durant ! Si vous possédez plusieurs entrepôts, vous pouvez constituer des secteurs économiques autour de chacun d'eux (voir le chapitre consacré aux bâtiments).

**Mes éleveurs ne reçoivent pas suffisamment de blé. Que puis-je y changer ?**

Vous devriez toujours bâtir une ferme près de chaque porcherie et écurie. Cela améliorerait la livraison du blé. Si vous avez déjà constitué une bonne réserve de blé, vous pouvez aller dans le menu de répartition des matières premières et changer les priorités pour vos divers centres de production (voir le chapitre les menus du jeu).

**Mon paysan met trop de temps à travailler ses champs.**

Efforcez-vous de placer vos champs de blé et vos vignes sur le pas de la porte du paysan ! Le pauvre gars n'aura plus à marcher des kilomètres pour atteindre ses champs !



## QUELQUES TRUCS ET ASTUCES

- Pour emporter la victoire sur votre adversaire, vous devez détruire tous ses soldats, ses entrepôts, ses écoles et ses châteaux.
- Construisez une ou deux carrières dès le début de la partie. Vous ne tomberez ainsi jamais à court de pierres de taille.
- Essayez de ne pas former plus de huit maçons car vous verrez qu'ils ont tendance à se gêner les uns les autres. Abondance n'est pas toujours synonyme d'efficacité. Et n'oubliez pas qu'ils vous resteront sur les bras jusqu'à la fin de la partie !
- Si vous voyez certains de vos sujets désœuvrés, cessez aussitôt tout apprentissage. Vos travailleurs sont en nombre suffisant !
- Les mines d'or et de fer déterminent la puissance de votre armée. Efforcez-vous d'orienter le développement de vos cités dans leur direction. N'oubliez pas de doter d'un entrepôt les faubourgs excentrés de vos cités. Vous éviterez ainsi aux serfs d'user inutilement leurs semelles !
- La touche Supprimer permet d'effacer rapidement les messages ouverts.
- Lorsque vient le temps du ravitaillement des troupes, veillez à approcher celles-ci de vos entrepôts. Vous économiserez ainsi un temps précieux en évitant de trop longues randonnées à vos serfs.
- Il est utile de produire à la fois du pain, du vin, du poisson et des saucisses. Vos sujets pourront ainsi se rassasier à la moindre petite faim.
- Gardez à l'œil l'état de vos réserves de nourriture. Si elles baissent lentement mais sûrement, il est grand temps de bâtir de nouvelles sources de production pour le pain, le vin, le poisson ou les saucisses ; la famine vous menace !
- Commandez des nombres cohérents d'articles dans vos ateliers d'armes et d'armures. Par exemple, pour chaque arc, il est indispensable de commander une et une seule armure de cuir (en effet ce sont là les deux seules pièces d'équipement de l'archer).
- Au début d'une partie, envoyez vos troupes en reconnaissance. Cela devrait vous permettre de repérer les troupes hostiles aussitôt que possible.
- Les armées nombreuses réclament quantité de nourriture ! Ne retardez jamais trop vos attaques ou vos soldats mangeront vos réserves jusqu'à la dernière miette !

# CRÉDITS

## JOYMANIA ENTERTAINMENT

### PROGRAMMATION :

Peter Ohlmann

### GRAPHISMES :

Adam Sprys

### CONCEPTION DES NIVEAUX :

Adam Sprys

André Quaß

Peter Ohlmann

### MUSIQUE D'AMBIANCE :

Gerd Hofmann

Jürgen Rebhann

Klaus Staendike

Steffen Schüngel

Joachim Schäfer

Sebastian Dierkes

### EFFETS SONORES :

Uwe Drumm

### MIXAGE ET ÉDITION DES SONS :

Tonstudio Mannheim

Black Box Studio

### TRADUCTION :

Coordination :

Patricia Bellantuono

Textes :

Around The Word

### SCÈNE CINÉMATIQUE :

Direction :

Sławomir Jędrzejewski

Christian Bigalk

Uwe Schäfer

### Modélisation et Animation :

Kajetan Czarnecki

Wojciech Drazek

Daniel Duplaga

Rafał Januszkiewicz

Andrzej Rams

Piotr Rulka

Krzysztof Rybczyński

Grzegorz Wiśniewski

Christian Bigalk

Niels Horstmann

### PARLEURS :

Narrateur :

Claus Boysen

Voix :

Tim Timmermann

Peter Houska

Dirk Mühlbach

Ralf Ditze

Gerhard Piske

Gernot Wassmann

# CRÉDITS

## TOPWARE INTERACTIVE AG

### PRODUCER :

Uwe Schäfer

### PRODUCTEURS DELEGUES :

Frank Heukemes  
Achim Heidelauf  
Dirk P. Hassinger

### L'ART DE LA COUVERTURE :

Larry Elmore  
Bolesław Kasza

### CONCEPTION DU MANUEL :

Uwe Schäfer  
Alexandra Constandache

### TEXTES DU MANUEL :

Achim Heidelauf  
Peter Ohlmann  
Uwe Schäfer

### ILLUSTRATIONS :

Christoph Werner

### BETA TEST :

Peter Ohlmann  
Adam Sprys  
Alexandra Constandache  
Dirk P. Hassinger  
Achim Heidelauf  
Uwe Schäfer  
Ingrid Schäfer  
Dirk U. Jantz  
Ion Constandache  
Yaman Egeli  
Roman Eich  
Iris Mocsnek  
Anke Jantz  
Paul Hassinger  
Liza Hassinger

### REMERCIEMENTS PARTICULIERS À :

Tadeusz Zuber  
Dieter Ohlmann  
Alexandra Constandache  
Ingrid Schäfer



CW 98

# CRÉDITS

ÉDITÉ PAR



**TopWare Interactive AG**  
Rittnert Str. 36  
76227 Karlsruhe, Allemagne

Téléphone : +49 (0) 721-464720  
Fax : +49 (0) 721-4647222

**Site Web :**  
[www.topware.com](http://www.topware.com)

**Email :**  
[office@topware.com](mailto:office@topware.com)



