

## Téléchargé sur : [www.traduction-jeux.com](http://www.traduction-jeux.com)

### 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.

## SOMMAIRE

Bienvenue A <i>Medieval: Total War™</i> .....	4
Installation du jeu .....	5
Installation .....	5
La clé-CD .....	5
Le menu principal .....	6
Menu Options .....	7
Les campagnes .....	9
Démarrage rapide .....	9
Le didacticiel de campagne .....	10
La carte de campagne .....	10
Modifier la vue de la carte de campagne .....	12
Des informations supplémentaires sur la carte de campagne .....	12
Gestion rapide de votre faction .....	12
Déplacement des unités sur la carte de campagne .....	13
L'année de jeu .....	14
La visite panoramique .....	14
Menu de jeu .....	14



Les factions .....	15
Les chefs de faction .....	15
Héritiers : princes et généraux .....	17
Le reste de la famille : les princesses .....	18
La mort d'un roi .....	18
Provinces .....	19
Ressources .....	20
Taxes et revenus .....	20
Développer les provinces .....	21
Les routes commerciales .....	22
Loyauté et révoltes .....	22
Loyauté dans les provinces .....	22
Fidéliser ses sujets .....	23
Révoltes .....	24
Charges provinciales .....	24
Charges d'Etat .....	25
Armées et généraux .....	25
Formation d'unités .....	25
Généraux .....	27
Vices et vertus .....	28
Qui commande ? .....	28
Armées et panneau général .....	28
Fusion des unités .....	29
Réorganisation des armées .....	30
Reconversion et rééquipement des unités militaires .....	30
Châteaux et garnisons .....	30
Sièges .....	31
Corruption .....	31
Batailles en mode Campagne .....	32
Issues des batailles .....	32
Révoltes seigneuriales et guerres civiles .....	33
Flottes .....	33
Bâtiments et arbre technologique .....	34
Bâtiments et panneau général .....	35
Construction de bâtiments .....	35
Châteaux et système de bataille .....	37
Destruction de bâtiments .....	37
Agents stratégiques .....	37
Emissaires .....	38
Princesses .....	38
Espions .....	39
Assassins .....	39
Agents religieux .....	40
Religion .....	40
Généraux : piété .....	41
Provinces : foi et ferveur .....	41
Bâtiments religieux .....	41
Excommunication catholique .....	41
Hérétiques .....	42
Croisades .....	42
Djihad .....	42
Boutons et fenêtres d'information .....	43
Batailles .....	44
Les didacticiels de bataille .....	45
Avant la bataille .....	45
Météorologie et climat .....	45
L'écran de bataille .....	46
La caméra du champ de bataille .....	46
La mini-carte .....	47
Formations d'armée .....	47
Commandes de bataille élémentaires .....	48
Fenêtres d'information d'unité .....	48

Menus d'unité .....	49
Aides contextuelles et rapports d'unité .....	50
Boutons de commande .....	50
Changement de la formation d'une unité .....	51
Orientation d'unité .....	51
Généraux au combat .....	52
Autres commandes Élémentaires .....	52
L'art du commandement .....	52
Attaques secondaires .....	52
Retrait du combat .....	53
Déplacements sur route et points de navigation .....	53
Sélection de plusieurs unités .....	53
Groupement .....	54
Formations de groupe .....	54
Commandement avancé .....	55
Artillerie .....	55
Renforts .....	56
Renforts avant la bataille .....	56
Prisonniers .....	56
Membre de famille royale au combat .....	57
Sièges, châteaux et bâtiments .....	57
Batailles personnalisées .....	58
Sélectionner l'époque .....	58
Sélectionner les factions .....	58
Conditions du champ de bataille .....	59
Acheter vos forces .....	59
Batailles et campagnes historiques .....	60
Batailles historiques .....	61
Campagnes historiques .....	61
Parties multijoueurs .....	62
Jouer sur GameSpy .....	63
Salles de chat .....	63
Parties sur Internet .....	63
Rechercher sur GameSpy des mises à jour de <i>Medieval: Total War</i> .....	64
Déconnecter .....	64
S'inscrire sur GameSpy .....	64
Partie en réseau local .....	64
Options de la partie hôte .....	64
Options de la partie hôte .....	65
Salon multijoueur .....	65
Personnaliser les armées en réseau local .....	66
Site Web de <i>Medieval: Total War</i> .....	66
Serveur d'infos de <i>Medieval: Total War</i> .....	66
Annexe 1 : Unités .....	67
Vougiers .....	67
Unités de tir .....	67
Tirailleurs .....	67
Fantassins .....	67
Fantassins lourds .....	67
Paysans .....	67
Cavaliers lourds .....	68
Cavaliers légers .....	68
Archers montés .....	68
Artillerie .....	68
Poudre à canon .....	68
Crédits .....	73
Support clients .....	76
Contrat de licence du logiciel .....	77

## BİENVENUE A MÈDİEVAL: TOTAL WAR™

*Medieval: Total War* est un jeu de création d'empire et de batailles épiques en temps réel qui se déroule au Moyen Age, sur une période de 400 ans au cours de laquelle l'Europe, les territoires autour de la Méditerranée et du Moyen-Orient se trouvaient dans un état de bouleversement permanent. Cette période, qui commence en 1087 et s'achève en 1453, est celle des Croisés et des Sarrasins, de la guerre de Cent Ans, des Saints Empereurs romains, de l'hérésie et des inquisitions, de la Reconquista espagnole, des chevaliers teutoniques et des boyards, de l'essor de l'empire turc et de la chute finale de Constantinople... C'était une époque de rivalité intense entre les rois, princes, religions, nations nouvelles et idées révolutionnaires qui allaient mettre l'Europe en ébullition.

Ce jeu vous donne la possibilité de vivre le Moyen Age dans toute sa sanguinaire magnificence, de commander des armées de chevaliers, de soldats, d'archers et de paysans et de faire de votre peuple le nouveau maître de l'Europe. Le principe, mis en place dans *Shogun: Total War™*, de diviser le jeu entre l'élaboration d'une stratégie sur plusieurs tours et un système de bataille en temps réel a été conservé et amélioré dans *Medieval: Total War*. Vous disposez de plus de 100 types de soldats différents pour mettre en scène des batailles où pourront s'affronter jusqu'à 10 000 hommes.

*Medieval: Total War* va toujours plus loin en matière de profondeur, d'accessibilité, de jouabilité et de stratégie. Dans le jeu, vous contrôlez l'une des douze nations rivales qui s'affrontent sur tous les terrains : guerre, commerce, diplomatie, imbroglis dynastiques et bonnes vieilles trahisons ! Comme un souverain médiéval, vous devrez penser à la guerre, à la promotion de votre famille royale par le biais des mariages et des alliances, à la prospérité relative de vos paysans et au harcèlement de vos rivaux.

La partie stratégique du jeu place le sort d'une faction – nation ou peuple émergent – entre vos mains. C'est ici que vous planifiez la campagne qui vous donnera les clés de l'Europe et du monde méditerranéen, que vous construisez des châteaux, que vous recrutez des armées et que vous gérez les affaires diplomatiques et dynastiques de votre maison royale. Outre vos forces armées, vous disposez également d'espions, d'émissaires, de religieux et autres agents pour mener à bien vos plans de conquête.

Vous aurez également la possibilité de commander vos armées au cœur de la bataille, telle qu'elle se pratiquait dans l'Europe du Moyen Age – sanglante, glorieuse et chevaleresque (jusqu'à un certain point, en tout cas !). Si vous commandez vos hommes en personne, ceux-ci gagneront en valeur et en compétence dans le maniement des armes, et deviendront de meilleurs combattants. C'est leur désir de se battre sous votre commandement qui fera de vous le chef d'une faction puissante et conquérante, ou l'administrateur d'une population subordonnée à d'autres maîtres, d'anciens partisans devenus rebelles !

Si vous avez joué à *Shogun: Total War*, attendez-vous à quelques surprises. *Medieval: Total War* s'apparente peut-être à son prédécesseur, mais redonne une nouvelle jeunesse aux aspects qui vous sont déjà familiers. Les stratégies et les tactiques qui fonctionnaient dans *Shogun: Total War* peuvent ici conduire à la défaite. Prenez quelques instants pour répertorier les différences entre les deux jeux et vous ne tarderez pas à écraser l'Europe sous votre talon ! Si vous ne connaissez pas *Shogun: Total War*, vous allez découvrir ce que nous appelons la Guerre Totale !

## INSTALLATION DU JEU

Assurez-vous que votre ordinateur dispose de la configuration minimale requise indiquée sur la boîte du jeu. *Medieval: Total War* a été conçu pour être utilisé sur un maximum d'ordinateurs, mais ils doivent répondre à la configuration minimale requise.

- Votre ordinateur doit être 100 % compatible avec Windows. Seuls les systèmes d'exploitation Windows 98, Windows 2000, ME ou XP prennent en charge le jeu. *Medieval: Total War* ne fonctionnera pas sous Windows 3.1/95 ou tout autre système d'exploitation. DirectX 8.1 (ou une version supérieure) doit être installé sur votre ordinateur et les pilotes de votre carte son, de votre carte graphique et des autres périphériques doivent être compatibles avec DirectX.
- Vous devez disposer de 1700 Mo d'espace disque libre pour installer complètement *Medieval: Total War*. Vous pouvez défragmenter votre disque dur avant d'installer le jeu pour libérer de l'espace disque ou accroître légèrement la vitesse de votre ordinateur.
- Fermez toutes les applications avant de lancer l'installation de *Medieval: Total War*.
- Assurez-vous que la Mémoire virtuelle est activée (si vous l'aviez auparavant désactivée). Cliquez avec le bouton droit sur l'icône *Poste de travail* de votre Bureau et sélectionnez *Propriétés*. Cliquez sur l'onglet *Performances* puis sur le bouton *Mémoire virtuelle*. Assurez-vous que la case *Désactiver la mémoire virtuelle* est bien décochée. Pour les ordinateurs équipés de Windows XP, la *mémoire virtuelle* est gérée par le système d'exploitation mais, si vous avez changé la configuration d'origine et désactivé la mémoire virtuelle, vous devrez la réactiver.

## INSTALLATION

- Insérez le premier CD de *Medieval: Total War* dans votre lecteur de CD-ROM ou de DVD. Le programme d'installation s'exécute automatiquement. Si vous avez désactivé la fonction Exécution Automatique, double-cliquez sur l'icône *Poste de travail* de votre Bureau, puis sur celle du lecteur de CD-ROM ou de DVD contenant le jeu *Medieval: Total War*.
- Cliquez sur le bouton *Installer* de l'écran de titre pour lancer l'installation.
- Suivez les instructions à l'écran, elles vous guideront tout au long du processus d'installation.
- DirectX 8.1 s'installe automatiquement s'il n'est pas déjà sur votre ordinateur.

Si vous ne parvenez pas à lancer le jeu, il est probable que vous ne disposez pas des derniers pilotes de votre carte graphique et/ou de votre carte son ou qu'ils ne sont pas compatibles avec DirectX. Rendez-vous sur les sites des fabricants pour télécharger les derniers pilotes.

## LA CLÉ-CD

Votre exemplaire de *Medieval: Total War* possède sa propre clé-CD. Vous avez besoin de cette clé pour participer à des parties multijoueur sur GameSpy. Lorsque vous êtes invité à saisir la clé-CD, vous devez entrer la clé qui figure sur le boîtier de votre jeu, sans quoi la partie multijoueur ne pourra être lancée.

Votre code est unique. Ne laissez personne d'autre l'utiliser pour installer le jeu.

Vous devez insérer le CD-ROM de *Medieval: Total War* lorsqu'on vous le demande pour pouvoir jouer.

## LE MENU PRINCIPAL

Le **menu principal** apparaît une fois la cinématique d'introduction terminée. Les options de ce menu permettent de choisir le type de partie, de régler certains paramètres et même de créer vos propres champs de bataille. Nous recommandons aux néophytes de commencer par les didacticiels. Vous trouverez ci-dessous les principales options de ce menu :

**Bataille rapide** : Plongez-vous directement dans le jeu et participez immédiatement à une bataille. La sélection de votre armée et du champ de bataille est automatique. A vous de mener vos hommes vers la victoire !

**Un joueur** : permet de lancer une nouvelle partie de *Medieval: Total War*. Un parchemin apparaît et vous propose les modes de jeu suivants. Cliquez sur le mode de jeu pour lancer la partie.

- **Nouvelle campagne** : cette option permet de démarrer une nouvelle partie. Mettez au point de véritables plans de conquête et menez vos guerres grâce au système de bataille. L'option **Charger la partie** (voir ci-dessous) permet de reprendre une partie que vous avez préalablement sauvegardée. Reportez-vous au paragraphe Les campagnes ci-après pour de plus amples renseignements.
- **Charger une partie** : cette option vous permet de charger une partie préalablement sauvegardée. Nous vous recommandons de sauvegarder vos parties dès que vous en avez la possibilité, lorsque, par exemple, vous quittez momentanément votre rôle de souverain pour vous consacrer à des tâches plus ordinaires comme aller au travail, manger, dormir, etc.
- **Bataille personnalisée** : cette option permet de livrer une bataille unique. Déterminez un budget, achetez suffisamment de soldats pour constituer deux armées et combattez sur le champ de bataille de votre choix ! C'est le mode idéal pour aiguïser votre sens de la stratégie. Reportez-vous au paragraphe Batailles personnalisées pour de plus amples renseignements.
- **Batailles historiques** : jetez-vous au cœur de batailles inspirées de véritables faits historiques. Serez-vous capable de changer le cours de l'histoire ou dépasserez-vous vos illustres prédécesseurs ? Reportez-vous au paragraphe Batailles historiques pour de plus amples renseignements. Vous pouvez également télécharger d'autres batailles historiques depuis le site du jeu.
- **Campagnes historiques** : participez à des séries de batailles qui ont marqué la carrière de grands chefs de guerre ou intervenez lors de combats capitaux dans de grandes campagnes. Pour de plus amples informations, reportez-vous au paragraphe Campagnes historiques pour de plus amples renseignements.
- **Voir vidéos** : le système de bataille permet d'enregistrer et de sauvegarder vos combats. Vous pourrez revoir vos plus grandes victoires ou, pour les amateurs de l'autoflagellation (même si dans ce cas, tout est virtuel), vos plus grandes défaites !
- **Editeur de cartes** : cette option permet de créer vos propres champs de bataille. Nous vous conseillons avant tout de lire attentivement le fichier Lisezmoi.txt de l'éditeur de cartes afin d'en comprendre le fonctionnement.

Si aucune de ces options ne vous intéresse, cliquez sur la flèche retour située dans le coin inférieur gauche du parchemin. Cette option 'retour' apparaît dans tous les menus.

**Multijoueur** : pour jouer à *Medieval: Total War* en mode multijoueur, trouvez un serveur/hôte ou hébergez une partie. Vous pourrez ainsi vous mesurer à d'autres adversaires humains via un réseau local ou Internet, si votre connexion le permet. Un paragraphe entier de ce manuel est consacré aux parties multijoueurs.

**Didacticiel de campagne** : ce didacticiel vous guide tout au long d'une campagne. Nous vous conseillons de commencer par le didacticiel pour bien 'prendre le jeu en main'.

**Didacticiel de bataille** : les didacticiels de bataille détaillent les tactiques de commandement et vous permettent de vous faire la main sur vos ennemis. Si le jeu vous paraît un peu trop difficile, nous vous recommandons d'effectuer au moins un combat avec ce didacticiel.

**Options** : vous pouvez régler les performances, les paramètres audio ou vidéo, ainsi que les options de jeu. Reportez-vous au paragraphe suivant pour de plus amples renseignements.

**Quitter** : cette option permet de revenir à Windows. N'oubliez pas de sauvegarder votre partie en cours avant de la quitter – sauf si votre seule option de jeu consiste à finir au bout d'une corde !

Lorsqu'une option ne peut être sélectionnée, elle apparaît en grisé.

## MENU OPTIONS

Le menu Options vous permet de régler les paramètres du jeu en fonction de la puissance de votre ordinateur. Vous trouverez les options suivantes :

**Vidéo** : cette option permet de changer de carte graphique (si vous en possédez plusieurs), de modifier la correction gamma (luminosité) de l'écran ou la résolution de jeu. Il suffit de déplacer le curseur correspondant pour modifier les différents paramètres.

Le bouton *Tester le mode affichage visible* en bas de l'écran permet de vérifier que votre carte graphique et ses pilotes prennent en charge les modifications que vous souhaitez effectuer.

**Audio** : cette option permet d'améliorer la qualité sonore du jeu et de régler séparément le volume de la musique et des effets sonores. Il suffit de déplacer le curseur correspondant pour obtenir les réglages souhaités. Le son peut être coupé (très utile lorsque vous êtes au bureau et que vous ne voulez pas que tout le monde sache qu'au lieu de travailler, vous êtes en train de conquérir l'Europe !).

**Options de performance** : ces options ne s'appliquent qu'aux batailles. Cochez les cases correspondantes afin d'activer ou de désactiver les effets de fumée ou la présence d'animaux sur le champ de bataille. Si vous désactivez ces effets, le jeu sera légèrement plus rapide mais vous n'aurez plus la chance de voir les corbeaux voler en cercles au-dessus des cadavres !

Déplacez le curseur afin de modifier le nombre d'hommes par unité. Si vous passez de 'Petite', la configuration par défaut, à 'Enorme', le nombre de vos hommes doublera. Si vous choisissez 'Moyenne' ou 'Grande', vous aurez respectivement un tiers ou deux tiers de plus d'hommes par unité par rapport à la configuration d'origine.

**Commandes** : ces différentes sous-catégories vous permettent de modifier les commandes lors des batailles :

- Cliquez sur Souris-caméra ou Déplacement-souris pour activer/désactiver ces options.
- Déplacez les curseurs correspondants si vous souhaitez changer la vitesse de déplacement ou de rotation de la caméra pendant les batailles.
- L'option Touches vous permet de réaffecter les touches correspondant aux différents ordres de bataille. Cliquez sur l'ordre que vous souhaitez modifier puis sur la touche à laquelle vous souhaitez le réaffecter. Rien ne vous empêche par la suite de rétablir la configuration d'origine. Une liste complète des touches et des ordres leur correspondant est disponible à l'Annexe 2 de ce manuel.

**Options de jeu** : ce sous-menu permet de modifier l'interface et certains paramètres de jeu destinés aux batailles.

- Cochez/décochez les cases afin d'activer ou de désactiver les options choisies. Reportez-vous au paragraphe *Batailles* pour comprendre l'utilité et le fonctionnement de la barre d'icônes, ainsi que de la carte générale.
- Sélectionnez Ecran large et Plein écran afin de modifier la vue générale d'une bataille.

Nous vous conseillons de ne pas désactiver les paramètres/options de réalisme car si le jeu devient plus facile, il est moins fidèle et probablement moins amusant.

- **Moral** : cette option affecte le moral de vos troupes : elles auront peur et s'enfuient ou, au contraire, elles auront un moral d'acier et se jetteront sur tout ce qui bouge. Vos soldats agissent en effet comme des personnes normalement constituées et sont courageux ou lâches selon la situation à laquelle ils sont confrontés.
- **Fatigue** : si vous activez cette option, vos troupes s'épuiseront après avoir courageusement combattu ou trop marché et leur efficacité au combat sera réduite.
- **Munitions limitées** : toutes les unités de tir et l'artillerie peuvent se trouver à court de flèches, de javalots ou de boulets à lancer sur l'ennemi lorsque cette option est activée.
- **Caméra réduite** : si la caméra peut encore balayer de manière relativement libre le champ de bataille, elle ne peut s'éloigner de vos unités, reflétant ainsi ce que vos hommes voient et affrontent sur le champ de bataille.
- **Limite de temps pour la bataille** : si vous activez cette option, les batailles qui font partie des campagnes complètes se déroulent en un temps limité. Elle peut être utile si votre faction prend part à de nombreux combats tous les ans. Lorsque cette option est activée, le camp qui défend son territoire remporte la partie si le temps imparti est écoulé.

Comme précédemment, **cliquez** sur la flèche retour dans le coin inférieur gauche du parchemin ou appuyez sur la touche **Echap** pour revenir au menu précédent. Cette option 'retour' apparaît dans tous les sous-menus Options.

## LES CAMPAGNES

Depuis le menu principal, sélectionnez **Un joueur** puis **Campagne complète** pour lancer une nouvelle campagne, une nouvelle chance de conquérir l'Europe entière. Mais avant de commencer, vous devez choisir parmi les options suivantes :

**Niveau de difficulté** : choisissez le niveau de difficulté de votre partie. Cliquez sur le niveau de difficulté souhaité. Ce paramètre s'applique à toutes les phases de jeu. Si vous optez pour le niveau Difficile ou Expert, ne vous attendez à aucun cadeau de la part de vos ennemis et de vos troupes. Attendez-vous à ce qu'ils se rebellent souvent.

**Sélection de la campagne** : cette option permet de situer dans le temps le début de votre conquête de l'Europe : Période basse, intermédiaire et haute. Ces périodes correspondent respectivement aux années 1087, 1205 et 1321. Cliquez sur la période de votre choix. Vous remarquerez que la carte d'Europe change afin de refléter le découpage des territoires correspondant à chaque date. Vous aurez également un petit résumé historique de la période afin de vous mettre dans le bain. Plus vous avancez dans le temps, plus l'Europe se développe mais moins il vous reste de temps pour assouvir votre soif de pouvoir !

Dans tous les cas, le jeu prend fin en 1453, et c'est à cette date précise que l'on jugera de votre défaite ou de votre victoire.

Vous pouvez déterminer les modalités de la victoire en choisissant parmi les options suivantes :

- **Domination** : vous devez conquérir des provinces en jeu.
- **Grandes réalisations** : inutile d'être un conquérant bien que cela puisse s'avérer utile ! Votre victoire est déterminée par les réalisations de votre faction. Ainsi, si vous faites partie du Saint Empire romain germanique, vous devez contrôler les régions de ce qui constituait autrefois ce territoire impérial. Envahissez vos voisins et contrôlez le commerce de tout le nord de l'Europe.

Confirmez vos choix en cliquant sur Continuer.

**Sélection de la faction** : dans *Medieval: Total War*, vous pouvez jouer avec 12 factions différentes. Cliquez sur le nom d'une faction afin visualiser les provinces qu'elle contrôle et d'avoir une brève présentation de ses atouts et de son potentiel. Toutes les factions sont différentes mais la proportion de menaces et d'opportunités à saisir est sensiblement la même pour toutes. Si une faction possède de nombreuses provinces et une grande armée, elle aura de nombreuses opportunités mais elle devra également faire face à de nombreuses menaces.

Confirmez votre choix en cliquant sur Continuer.

Comme précédemment, **cliquez** sur la flèche retour dans le coin inférieur gauche du parchemin ou appuyez sur la touche **Echap** pour revenir au menu précédent.

## DEMARRAGE RAPIDE

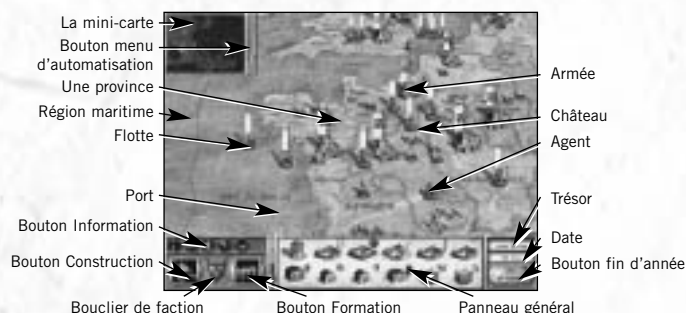
Pour ceux qui sont pressés de jouer, lancez le Didacticiel de Campagne et le Didacticiel de Bataille, puis entamez une campagne complète au niveau facile. Choisissez les Anglais pendant la période commençant en 1087. L'Europe va trembler...

Nous vous recommandons également d'automatiser de nombreux éléments stratégiques pour vous concentrer sur les aspects militaires du jeu. Vous pouvez le faire à tout moment en ouvrant le panneau d'automatisation, près de la mini-carte de campagne (vous y trouverez une brève explication).

## LE DIDACTICIEL DE CAMPAGNE

Nous vous conseillons de jeter un coup d'œil au didacticiel de campagne avant de vous plonger dans le monde cruel et impitoyable des guerres médiévales et des luttes de pouvoir. *Medieval: Total War* est un jeu fantastique qui offre de nombreuses options, dont certaines sont très subtiles. Reconnaissons que certaines autres ne font pas dans la dentelle ! Le didacticiel de campagne vous permettra de vous familiariser avec les commandes et le fonctionnement des campagnes.

## LA CARTE DE CAMPAGNE



L'écran de campagne est votre fenêtre sur le monde très complexe de *Medieval: Total War*. La carte, divisée en provinces, englobe l'Europe médiévale, le Moyen-Orient et la côte méditerranéenne de l'Afrique. Les noms des provinces médiévales ne correspondent pas forcément aux noms actuels que vous pouvez connaître – à l'époque à laquelle le jeu commence, les pays tels que nous les connaissons aujourd'hui n'existaient pas ou de façon embryonnaire !

Cet écran vous permet de préparer vos conquêtes. Vous pouvez prendre vos temps. Aucune limite de temps n'est imposée. Vos mouvements peuvent être modifiés jusqu'à l'instant où vous décidez de terminer le tour. C'est de cet écran, par le biais des fenêtres d'information, que vous dirigerez le jeu. Vous pourrez contrôler les provinces, donner des ordres à vos armées, assassiner ou corrompre vos ennemis, former de nouveaux soldats, suivre vos diplomates, surveiller la famille royale et étudier vos finances. Cela peut paraître titanesque comme tâche mais nous avons tout fait pour faciliter votre vie de seigneur médiéval. Ce paragraphe n'est qu'un aperçu du fonctionnement du jeu. Chaque partie du jeu sera étudiée de plus près dans les pages suivantes.

Avant de commencer, vous devez savoir que tout ce qui apparaît à l'écran est expliqué par des aides contextuelles. Si vous souhaitez en savoir plus sur un élément, maintenez le curseur dessus pendant quelques instants et une courte explication apparaît détaillant à quoi sert l'élément en question, qu'il s'agisse d'un bouton, d'un soldat, d'une province...

- **Provinces** : il s'agit des territoires dont vous devez vous emparer. Les taxes que vous collectez auprès de vos sujets subventionnent la construction de forteresses, l'équipement et l'entraînement de nouveaux soldats.
- **Zones maritimes** : ces régions ne peuvent être conquises de la même façon que les terres. Vous pouvez les occuper grâce à vos flottes. Elles peuvent alors être rattachées à des routes maritimes commerciales et servir de base aux attaques maritimes. Elles peuvent parfois être inutilisables par les forces ennemies comme par votre propre flotte.

- **Armées et flottes** : ce sont les forces militaires de base. Les armées sont composées d'unités commandées par un *général*. Vous trouverez de plus amples renseignements ci-après. Les armées servent à la conquête de nouvelles provinces et à la défense de celles qui vous appartiennent. La partie colorée de la grande bannière blanche d'une armée ou d'une flotte indique le nombre de soldats ou de vaisseaux. Seules les armées et les flottes ont une telle bannière. Vous remarquerez également qu'une colonne d'étoiles apparaît à côté de certaines armées. Celle-ci indique le niveau de commandement du général à la tête de l'armée en question. Si une armée est symbolisée par un chevalier sur sa monture ou par un cavalier, cela signifie que votre chef de faction commande cette armée.

- **Agents** : les unités stratégiques *sans* bannière sont des espions, des émissaires, des assassins ou tout autre type d'unité pouvant faire progresser vos plans de conquête. Chaque type d'agent a ses aptitudes particulières que nous évoquerons par la suite.

- **Châteaux et ports** : ce sont les seuls bâtiments qui apparaissent sur la carte de campagne. La taille et la splendeur d'un château donnent une image fidèle de la province. La partie colorée de la bannière blanche indique le nombre de soldats en garnison. Vous verrez également une colonne d'étoiles si le général commandant la *garnison* est bon. Certains bâtiments de la garnison peuvent également apparaître dans le panneau général (voir ci-dessous). Vous devrez envoyer un agent en mission de renseignement si la province étudiée ne vous appartient pas.

- **Mini-carte** : cette carte offre une vue d'ensemble de la carte de jeu. La vue apparaissant à l'écran est déterminée par le trapèze rouge de la mini-carte. Vous pouvez ainsi vous orienter plus facilement. Les régions que vous possédez ou dans lesquelles vous avez envoyé un agent, ainsi que les provinces de vos voisins apparaissent dans la couleur de la faction qui la commande.

- **Menu Automatisation** : ce menu vous permet de spécifier les fonctionnalités que vous voulez automatiser. Vous pouvez confier à l'ordinateur le soin de gérer tout ou partie de l'administration de votre empire grandissant, tandis que vous vous chargez de décimer vos ennemis sur le champ de bataille ! Chacune des options d'automatisation peut être activée ou désactivée à tout moment de la campagne.

La bande traversant le bas de l'écran contient toutes les commandes dont vous avez besoin pour jouer à *Medieval: Total War* :

- **Boutons Information** : permet d'afficher les fenêtres d'information utiles à la gestion de votre royaume, de vos armées et de vos agents.
- **Bouton Construction de bâtiments** : permet d'afficher la fenêtre de construction à partir de laquelle vous lancez la création des bâtiments d'une province, y compris les améliorations des fortifications et des châteaux.
- **Bouton Formation des unités** : permet d'afficher la fenêtre de formation à partir de laquelle vous pouvez lancer la formation d'unités militaires et d'agents dans une province.
- **Panneau général** : lorsque vous sélectionnez une *province*, le panneau général affiche tous les bâtiments construits dans celle-ci. Lorsque vous sélectionnez une armée, le panneau général affiche les unités la composant. Le panneau général affiche également les vaisseaux si vous sélectionnez une *flotte*.
- **Trésorerie** : permet de voir le nombre de florins que vous possédez. Cet argent est affecté à de nombreux postes : construction des bâtiments, formation des unités et entretien des forces. Faites attention à ne pas être à court d'argent !



- **Date** : permet de voir l'année de jeu. N'oubliez pas qu'en 1453, tout est fini.
- **Bouton Fin d'année** : permet de terminer le tour de jeu en cours. Lorsque vous appuyez sur ce bouton, vos ordres et ceux des factions rivales sont mis en œuvre.

### MODIFIER LA VUE DE LA CARTE DE CAMPAGNE

Il y a trois manières de se déplacer sur la carte. Vous pouvez utiliser les touches fléchées du clavier, placer le curseur sur les bords de l'écran ou encore cliquer dans la mini-carte sur la zone que vous voulez visualiser.

Vous pouvez effectuer des zooms avant ou arrière sur la carte à l'aide de la **molette de la souris** le cas échéant. Vous pouvez également utiliser les touches **1** et **3** du pavé numérique.

### DES INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES SUR LA CARTE DE CAMPAGNE

Il suffit généralement de cliquer sur un élément avec le bouton droit de la souris pour faire apparaître une fenêtre d'information sur celui-ci. Cette fonctionnalité est possible avec les éléments suivants :

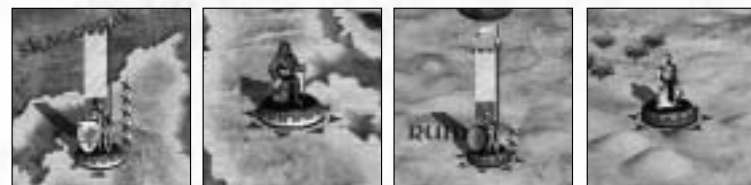
- Province
- Agent
- Armée
- Château
- Flotte
- Zone maritime
- Bâtiment – dans le panneau général lorsqu'une province est sélectionnée.
- Unité militaire – dans le panneau général lorsqu'une armée ou une flotte est sélectionnée.

Ces informations sont développées dans les pages suivantes.

### GESTION RAPIDE DE VOTRE FACTION

**Cliquez** sur la grande flèche près de la mini-carte pour afficher les options d'automatisation et d'interface de la partie, puis **cliquez** sur les cases à cocher pour modifier les paramètres voulus. Cliquez ensuite sur la grande flèche pour fermer le menu. Cette fonctionnalité est particulièrement pratique si vous souhaitez vous concentrer sur l'aspect militaire de la partie.

### DEPLACEMENT DES UNITES SUR LA CARTE DE CAMPAGNE



En règle générale, dans *Medieval: Total War*, il suffit de **cliquer** sur une armée/flotte, un agent ou une province pour le sélectionner. Une marque grise apparaît alors autour de l'unité en question. Le panneau général en bas de l'écran affiche alors ce que vous pouvez trouver dans une province (bâtiments), une armée (unités) ou une flotte (vaisseaux). Dans le cas d'une province, vous devez avoir un agent sur place pour obtenir ces détails.

- **Cliquez et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé** pour 'prendre' une pièce stratégique appartenant à votre faction telle une armée/flotte ou un agent. Cette pièce sera agrandie pour afficher ce que vous avez 'pris'.
- Si vous avez sélectionné une armée, les provinces où elle peut se déplacer sont en surbrillance. Placez l'armée sur une des provinces en question et relâchez le bouton gauche de la souris pour ordonner un mouvement vers la province sélectionnée. Cela peut déclencher une guerre si cette dernière appartient à une autre faction. Une armée peut contenir jusqu'à 16 unités.
- Vous pouvez également placer votre armée sur un château de votre province pour stationner des troupes dans ce château, c'est-à-dire les mettre en position dans le château pour le défendre si besoin est. La taille d'une garnison se calcule en fonction du nombre d'hommes que le château peut contenir et non en fonction du nombre d'unités.
- Vous pouvez également glisser-déposer une armée dans une province éloignée. Elle détermine automatiquement le trajet, empruntant au besoin des flottes pour se rendre à destination.
- Les armées peuvent être déposées sur d'autres armées appartenant à votre faction si l'armée sélectionnée et l'armée cible sont issues de la même province. Ces deux armées créent alors une force plus importante. Certaines unités de ces deux armées peuvent fusionner si elles sont peu nombreuses. Reportez-vous au paragraphe Fusion des unités pour de plus amples renseignements. Nous traiterons des Flottes par la suite.
- Vous pouvez 'prendre' un agent de la même façon. **Cliquez sur le bouton gauche de la souris** et glissez-déposez l'agent sélectionné sur n'importe quelle province mise en surbrillance. L'agent se mettra en route.
- Certains agents peuvent être déposés sur d'autres unités. Ils effectuent alors des missions spéciales différentes selon le type d'agent et la nature de la cible. L'agent est mis en surbrillance lorsque vous le passez sur une cible potentielle. Reportez-vous au paragraphe Agents stratégiques pour de plus amples renseignements sur les différents types de mission.

Comme vous pouvez le constater, l'endroit où vous déposez une unité est très important. Déposez une armée sur une province pour l'envahir. Déposez un assassin sur une personne pour la tuer, etc. Ces mouvements et leur incidence sur le jeu sont expliqués plus en détail dans les paragraphes du manuel consacrés aux différents types d'unité.

Nous n'avons étudié le 'glisser-déposer' sur la carte de campagne que comme moyen de donner des ordres aux différentes unités.

## L'ANNÉE DE JEU



Le temps n'entre pas en ligne de compte lorsque vous élaborez votre stratégie. Aucun plan d'action n'est mis en œuvre tant que vous n'avez pas cliqué sur le bouton Fin d'année. Lorsque vous êtes prêt et que vous cliquez sur cette icône, les ordres sont donnés et les plans, bons ou mauvais, sont lancés. Vous ne pouvez en aucun cas revenir sur un ordre après avoir indiqué que le tour était terminé.

Vous pouvez également terminer un tour en appuyant sur la touche **Entrée** de votre clavier.

## LA VISITE PANORAMIQUE

Entre chaque année de jeu, la visite panoramique offre un aperçu de ce qui se passe dans les provinces auxquelles vous avez accès, autrement dit, celles bordant votre royaume et celles dans lesquelles vous avez des agents.

Une série de portraits apparaît en bas de l'écran. Ce sont tous les chefs de faction dans la partie en cours. Chaque chef est mis en surbrillance lorsque l'ordinateur exécute les ordres donnés à sa faction.

La visite panoramique peut être très utile pour déterminer le climat politique et militaire ou pour voir ce que vos voisins sont en train de concocter. Elle permet également de repérer des armées ennemies se préparant à une invasion. Appuyez sur la **barre d'espace** pour passer cette visite panoramique.

Vous êtes informé des événements importants au moment même où ils ont lieu, la fin de la construction d'un château ou d'un bâtiment, un miracle ou la découverte de la poudre à canon. Les événements historiques qui ont marqué un tournant au Moyen-Âge se déroulent plus ou moins aux mêmes dates. Ne vous attendez tout de même pas à ce que tout se passe comme dans la réalité. Cliquez sur l'icône rouge en forme de sceau pour faire disparaître une fenêtre lorsque vous avez fini de la lire.

## MENU DE JEU

Vous pouvez à tout moment afficher le menu de jeu en appuyant sur la touche **Echap**. Vous y trouverez les options suivantes :

- **Reprendre la partie** : permet de reprendre la partie à l'endroit où vous l'aviez quittée.
- **Charger la partie** : permet de charger (ou de recharger) une partie lorsque vos plans ne se sont pas déroulés comme prévu. Le jeu sauvegarde votre progression à intervalles réguliers. Le chargement de la dernière partie sauvegardée automatiquement (Dernière sauvegarde automatique) s'effectue comme pour toute autre partie sauvegardée. Vous pouvez trier la liste des sauvegardes par nom ou par date. Par date, on entend la date à laquelle la sauvegarde a été effectuée et non l'année dans le jeu.
- **Sauvegarder la partie** : par défaut, le nom de la sauvegarde est celui de la faction auquel est accolée l'année dans le jeu. Vous pouvez bien entendu le modifier. Il vous suffit de saisir le nouveau nom de la sauvegarde. Une fois que le nom de la sauvegarde vous convient, cliquez sur Sauvegarder en bas de l'écran de jeu. N'hésitez pas à sauvegarder vos parties car vous disposez de 99 'emplacements' de sauvegarde. Vous pouvez reprendre directement la partie en cours depuis cette fenêtre. Vous pouvez bien entendu trier les sauvegardes par nom et par date (date à laquelle la sauvegarde a été effectuée).

- **Options** : permet d'afficher le menu d'Options décrit auparavant et de modifier les paramètres de jeu. Vous ne pouvez pas modifier la taille des unités au cours d'une campagne complète.
- **Menu principal** : permet de revenir au menu principal. Le jeu vous proposera de sauvegarder la partie en cours avant de revenir à ce menu.
- **Quitter** : permet de quitter la partie en cours et de revenir à Windows.

Vous pouvez bien entendu toujours cliquer sur la flèche retour située en bas de chaque boîte de dialogue ou de chaque parchemin pour revenir au menu précédent.

## LES FACTIONS



Le jeu met en scène 12 factions jouables, ainsi que quelques factions non jouables (celles-ci varient en fonction de la date de départ de la partie). Chaque faction possède ses propres forces, faiblesses et atouts pour atteindre son objectif de domination de l'Europe.

Vous vous apercevrez que ces factions sont toutes différentes et que l'expérience de jeu change complètement selon la faction choisie. Certaines ne peuvent compter que sur leur puissance militaire pour prendre le pouvoir. D'autres doivent miser sur la force et la ruse pour parvenir à leur fin. D'autres encore tirent parti de leur situation géographique pour occuper une position commerciale dominante et imposer leur volonté politique. Pour rendre le jeu encore plus intéressant, la situation aux différentes dates de départ, 1087, 1205 et 1321, reflète la réalité historique et le pouvoir d'une faction peut changer du tout au tout en une centaine d'années.

## LES CHEFS DE FACTION



Le chef de faction est l'unité la plus importante sous votre commandement. S'il vient à mourir, les effets peuvent être catastrophiques pour vos armées. Cela peut même se traduire par un arrêt brutal de vos plans de conquête et, par-là même, de la partie en cours. Le chef de faction peut prendre le titre de roi, sultan, calife, empereur, doge ou prince mais ses aptitudes restent les mêmes.

Quelles que soient ses aptitudes, le chef de faction est avant tout général (reportez-vous au paragraphe Armées et généraux) et il dirigera toujours l'armée à laquelle il appartient même si un autre général est bien plus habilité à conduire les armées en présence.

Sur la carte de campagne, le chef de faction apparaît toujours sur sa monture. On ne voit que les généraux de cavalerie sur la carte. Vous pouvez à tout moment repérer les chefs de faction.

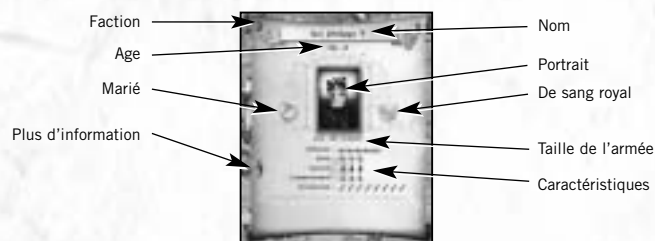
Vous pouvez cliquer sur le grand bouclier de faction dans le coin inférieur gauche de l'écran pour centrer la carte de campagne sur votre chef de faction.

Cliquez sur un chef de faction pour le sélectionner. Il est entouré d'un cercle gris pour le distinguer des autres unités sur le champ de bataille.



Une unité militaire apparaît également dans le panneau général. Il s'agit de la garde rapprochée du chef de faction. La formation de cette unité ne coûte rien et elle joue automatiquement à ses côtés. Vous devez toutefois payer ses coûts d'entretien. La garde rapprochée constitue la meilleure cavalerie d'une faction et elle ne peut être dispersée. Si la garde rapprochée subit des pertes en combat, elle se reconstitue au bout de quelques années.

**Cliquez avec le bouton droit** sur un chef de faction pour faire apparaître la fenêtre d'information détaillant sa personnalité. Passez le curseur sur les différentes indications de cette fenêtre pour obtenir de plus amples renseignements. Si vous **cliquez avec le bouton droit** sur la garde rapprochée dans le panneau général, la fenêtre d'information qui apparaît concerne cette unité et non son chef. Reportez-vous au paragraphe *Armées et généraux* pour de plus amples informations sur les unités.



Inutile de s'étendre sur le nom et l'âge du chef de faction. Juste une petite information que vous pourrez trouver intéressante ; si un chef de faction porte le même nom et le même chiffre qu'un souverain célèbre du peuple sur lequel il règne, il aura tendance à développer les mêmes aptitudes. Ainsi, Henri V d'Angleterre sera un grand général, tout comme Alexandre Ier de Russie (Alexandre Nevsky) ou al-Nasir I, sultan d'Egypte (plus connu sous le nom de Saladin).

Plus un chef de faction prend de l'âge, plus il a de chances de mourir de mort naturelle.

La taille de l'armée montre seulement le nombre de soldats sous son commandement. Il est possible de voir leurs types et leurs qualités dans le panneau général.

Les caractéristiques d'un chef de faction sont *l'influence*, *la piété*, *l'autorité*, *le commandement* et *la perspicacité*. A l'exception de l'influence, ces caractéristiques sont communes à tous les généraux et sont donc expliquées dans la section *Caractéristiques* du paragraphe *Armées et généraux*. Les généraux ont une caractéristique que les chefs de faction n'ont pas : la *loyauté*. Il est généralement admis qu'un chef de faction est loyal à sa faction.

*L'influence* détermine la façon dont un chef de faction est perçu par les autres souverains. Cette caractéristique détermine en partie si vos traités seront acceptés et quelles factions seront prêtes à vous proposer des traités ou des alliances. Elles savent où est leur intérêt ! L'influence croît en envahissant de nouveaux territoires, en vainquant des ennemis et parfois en survivant, tout simplement. L'influence d'un chef de faction, et donc de sa faction, disparaît lorsque celui-ci meurt. Au Moyen Âge, le pouvoir personnel était une notion très importante.

Tous les chefs de faction ont du sang royal, tout comme leurs héritiers. Cette caractéristique est indiquée par l'icône en forme de couronne à droite du portrait du personnage. Certains généraux appartiennent également à la famille royale et cela a certaines conséquences comme vous le verrez par la suite.

Si sur la gauche d'un portrait se trouve une alliance, c'est que le chef de faction en question est marié. Un chef de faction doit être marié pour avoir des enfants. De temps en temps, d'autres factions ont une princesse à marier. Il est alors possible d'envoyer des émissaires chercher une femme pour le chef de faction (voir le paragraphe *Agents stratégiques*).

Si un chef de faction est célibataire et s'il apparaît qu'aucune princesse ne veut de lui, il peut se marier avec une jeune femme de sa cour. Ce mariage se déroule sans que vous soyez consulté. Un message apparaît vous informant de cette union. Une fois marié, le chef de faction commence à avoir des enfants. Ses fils hériteront de la faction et ses filles seront des princesses, des instruments que leur père mariera à ses généraux ou à d'autres chefs de faction. Vous ne pouvez pas décider du nombre d'enfants à naître mais ne faites pas prendre de risques inutiles à votre chef de faction tant qu'il n'a pas deux fils adultes (au cas où l'aîné aurait un accident malheureux).

**Cliquez** sur la pointe de flèche placée à gauche pour afficher *les vices et les vertus* de votre chef de faction.



Vous y trouvez les petites manies, bénéfiques ou répréhensibles, que votre chef de faction a acquises au fil des années et en fonction des situations rencontrées. Déplacez le curseur sur un vice ou une vertu pour obtenir une explication. **Cliquez une nouvelle fois** sur la pointe de flèche pour revenir à ses caractéristiques. Vous trouverez de plus amples renseignements sur les vices et les vertus au paragraphe *Vices et vertus*. Nous n'avons malheureusement pas eu la place de les passer tous en revue dans ce manuel.

Il vous suffit de **cliquer** sur le **X** rouge situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre pour la fermer et revenir à la carte de campagne.

## HERITIERS : PRINCES ET GÉNÉRAUX

La naissance d'un héritier est un événement très important pour une faction. L'avenir de la nation est assuré au-delà de l'espérance de vie du chef de faction en place. L'héritier doit toutefois atteindre son 16<sup>ème</sup> anniversaire avant de pouvoir hériter des terres de son père. Lorsqu'il se met au service de son père, il court les mêmes risques qu'un simple général.



Lorsqu'un prince est en âge de régner, une nouvelle armée est créée dans la même province que le chef de faction. Cette armée, dirigée par le prince, est constituée d'une seule unité, la cavalerie d'élite de la faction du prince qui devient alors sa garde rapprochée. Cette unité ne peut pas être dispersée et est fournie 'gratuitement' au prince. Les frais d'entretien doivent néanmoins être déduits. Contrairement aux autres généraux, les héritiers sont toujours loyaux à leur faction et ne peuvent pas être soudoyés pour se retourner contre leur chef de faction.

Lorsqu'un héritier monte sur le trône, son frère (s'il en a un) demeure 'prince de sang' et général. En revanche, lorsque le fils de cet héritier prend la suite de son père, ses 'oncles' sont défaits de leur statut princier et redeviennent de simples généraux. Ils font toujours partie de la famille royale mais ils ne sont plus les héritiers directs du trône. Ils peuvent toutefois devenir roi, au risque de déclencher une guerre civile, si tous les héritiers directs venaient à mourir (reportez-vous au sous-paragraphe *Révoltes seigneuriales et guerres civiles*).

## LE RESTE DE LA FAMILLE : LES PRINCESSES

Il ne peut y avoir de princesses que dans les factions catholiques ou orthodoxes. Il n'y a pas de princesses musulmanes dans *Medieval: Total War*. Les princesses sont très utiles sur le plan diplomatique. Une alliance peut être cimentée en mariant une princesse à un membre d'un clan rival.

Les princesses ne font l'objet d'aucun entraînement spécial. Il leur suffit de venir au monde et d'atteindre l'âge du mariage, c'est-à-dire 15 ans. Contrairement aux enfants mâles, elles peuvent être trop vieilles pour être mariées et sont alors retirées de la partie. Elles finissent leur vie dans une retraite monastique.

Reportez-vous au paragraphe *Agents stratégiques* pour de plus amples détails sur les aptitudes des princesses.

## LA MORT D'UN ROI

Lorsqu'un chef de faction meurt, son héritier devient le nouveau chef de faction, si tant est qu'il ait l'âge requis.

S'il n'a pas d'héritier, le trône revient alors à un général issu de la famille royale. Il est possible qu'il y ait plusieurs prétendants ce qui peut se solder par une scission de la faction et une guerre civile (voir le paragraphe *Révoltes seigneuriales et guerres civiles*). Il est également possible que d'autres factions revendiquent vos terres. Le mariage d'une princesse à un membre d'une autre faction peut représenter un risque car celle-ci peut prétendre à une partie des terres de votre faction.

Si un chef de faction meurt sans héritier (ou si son héritier est trop jeune ou s'il n'a que des filles) et qu'il n'y a pas de général dans la famille royale, les choses se compliquent. Toutes les provinces composant ce royaume reprennent leur indépendance et sont contrôlées par des seigneurs de guerre rebelles. Ces derniers ne sont pas obligatoirement infodés à un seigneur mais vous pouvez être sûr qu'ils réagiront mal à toute invasion de leurs terres. C'est ainsi que la partie se termine, votre faction étant tombée dans l'oubli, victime d'un coup du sort.

Pour ce qui est des factions contrôlées par l'ordinateur, il existe une petite probabilité qu'un jeune membre de la famille royale échappe au chaos occasionné par la mort du chef de faction et la désagrégation du royaume. Cet individu peut refaire surface des années plus tard et rallier des gens à sa cause. Dans ce cas, une faction peut se reformer dans une de ses anciennes provinces et reprendre la partie. Cela ne peut pas arriver avec une faction que vous commandez. Lorsque votre chef meurt sans héritier, la partie est terminée.

## PROVINCES

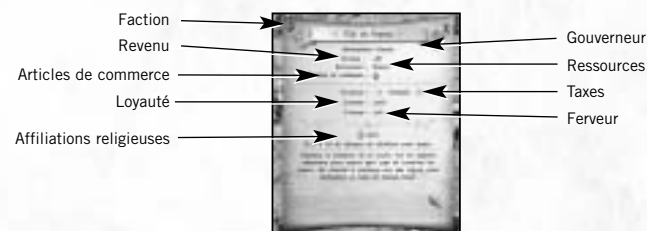
Les provinces sont les territoires dans lesquels vous gagnez de l'argent et vous entraînez vos troupes. Sans territoire, votre faction ne tient pas longtemps contre vos ennemis. Vous devrez décider quelles provinces sont importantes et les tenir. Vous aurez également à déterminer les provinces que vos troupes pourront envahir. Du nombre de provinces contrôlées par votre faction dépendra la rapidité de votre victoire ou de votre défaite.



**Cliquez** sur n'importe quelle partie d'une province pour la sélectionner. Tous les bâtiments de cette province apparaissent dans le panneau général, en bas de l'écran. Si vous pouvez former des soldats dans cette province, le bouton de formation des unités apparaît dans le coin inférieur gauche, à côté du bouclier et des armoiries de votre faction.

Le nom de la province est affiché très nettement sur la carte. S'il y a un château dans la province, celui-ci apparaît sur la carte, tout comme est indiquée la présence d'un port dans les provinces côtières. Les frontières d'une province sont de la couleur de la faction à laquelle elle appartient.

**Cliquez avec le bouton droit** sur une province pour afficher la fenêtre d'information la concernant.



**Cliquez** sur les flèches de chaque côté du nom de la province pour afficher les autres provinces appartenant à votre faction.

Un gouverneur est un général chargé d'administrer une province. Il s'occupe de la gestion quotidienne des affaires de la province grâce à ses serviteurs. Il peut accroître le commerce, inspirer la peur ou exalter la loyauté de ses subordonnées. Reportez-vous au paragraphe *Charges provinciales* pour obtenir une explication exhaustive du rôle de gouverneur.

Vous trouverez de plus amples renseignements sur les taxes et les revenus au paragraphe suivant.

Vous trouverez de plus amples renseignements sur la religion et ses conséquences dans le paragraphe *Religion*.

Il suffit de **cliquer** sur le **X** rouge pour fermer cette fenêtre et revenir à la carte de campagne.

## RESSOURCES

Ayez toujours un œil sur les ressources naturelles des différentes provinces. Peu importe qu'elles vous appartiennent ou non, vous pouvez toujours les envahir. Vous savez ainsi si vous pouvez accroître vos revenus ou si vous pouvez les utiliser d'une manière ou d'une autre.

- **Revenu** : nombre de florins qu'une province récupère sous forme de taxe. Cette somme est obtenue en prenant en compte le taux d'imposition, la perspicacité du gouverneur, les progrès agricoles et l'implantation éventuelle de comptoirs, de marchands ou de mines.
- **Biens commerciaux** : le nombre et le type de biens commerciaux donne une indication des revenus possibles d'une région lorsque des routes commerciales sont en bon état et fonctionnent.
- **Gisements de fer** : si le fer est disponible en grandes quantités, vous pouvez implanter un métallurgiste pour améliorer la qualité des armes destinées aux troupes en formation dans la province.
- **Autres facteurs** : certaines provinces sont intéressantes pour les soldats qu'elles forment. La Suisse produit de très bons piquiers alors que le Pays de Galles est connu pour ses grands archers. La prise d'une province peut s'avérer intéressante pour la formation de spécialistes.

## TAXES ET REVENUS

Comme Cicéron l'avait justement dit : « *Nervos belli, pecuniam infinitam* » (Le nerf de la guerre, c'est l'argent en quantités illimitées). Cela fonctionne aussi comme ça dans *Medieval: Total War*. Vous n'aurez pas d'argent en quantité illimitée mais vous devez vous assurer que vous disposez d'une trésorerie assez importante pour mener à bien vos projets de conquête. Lorsque vous êtes à court d'argent, vous ne pouvez plus construire de nouveaux bâtiments, former des soldats supplémentaires, corrompre les ennemis ou payer les rançons de vos généraux.

Toutes les factions de jeu utilisent la même unité monétaire, le *florin*, une pièce frappée à l'origine dans la ville italienne de Florence. Au Moyen Âge, tant que vous pouviez présenter une pièce contenant la quantité d'or ou d'argent nécessaire au paiement, peu importait son lieu de fabrication. Certains souverains 'escroquaient' d'ailleurs leurs sujets en ajoutant des métaux moins nobles au mélange servant à frapper les pièces.

Les taxes sont les seules ressources régulières de votre faction. Les taux d'imposition sont déterminés pour chaque province. Par défaut, cette taxation est *Normale*. Les sommes dégagées sont suffisantes et la loyauté des sujets n'est pas remise en question. Les taux disponibles sont définis par *Très basse*, *Basse*, *Normale*, *Élevée*, *Très élevée*. Cela correspond environ à des taux de 30%, 40%, 50%, 60% et 70%. Plus les taxes sont élevées, plus la loyauté des sujets payant ces impôts est difficile à conserver.

Modifiez le taux d'imposition en **cliquant** sur les flèches situées de part et d'autre. Le revenu et la loyauté s'en trouvent affectés.

Les taux d'imposition ne sont pas forcément les mêmes sur l'ensemble d'un royaume ou d'un empire. Étudiez régulièrement la situation des provinces et déterminez celles qui peuvent être pressurées ou celles qui, au contraire, doivent être soignées pour que les sujets restent loyaux à votre faction.

Gardez toujours à l'esprit que les soldats ne coûtent pas seulement de l'argent lorsqu'ils construisent des bâtiments ou qu'ils s'entraînent. Vous devez les entretenir à chaque tour. Même les paysans doivent recevoir de la nourriture et des armes lorsqu'ils sont enrôlés. Certaines unités coûtent très cher à entretenir. Les sommes destinées à l'entretien sont déduites avant même que les revenus ne soient ajoutés à votre trésorerie.

**Augmenter les revenus** : l'agriculture, le commerce et l'extraction de minerai sont soumis à l'impôt. Il suffit d'accroître la production pour augmenter les revenus des années suivantes :

- **La production agricole** peut être accrue de 80 %. Vous devrez y consacrer du temps et de l'argent mais cela peut être très rentable dans les régions agricoles.
- **Les comptoirs** et les marchands développent le commerce en vendant des biens à l'intérieur de leur province, puis en les expédiant vers les autres provinces. Reportez-vous au paragraphe Les routes commerciales ci-dessous pour de plus amples explications.
- **Les ports** contribuent au développement du commerce en exportant les biens par l'intermédiaire des flottes. Ils autorisent également les importations et accroissent vos revenus (par le biais d'une petite taxe) si celles-ci sont débarquées dans une de vos provinces.
- **Les mines** et les mines étendues permettent l'exploitation des ressources naturelles telles que l'or, l'argent, le cuivre ou le sel. Ils rapportent de l'argent à chaque tour.
- **Les catastrophes naturelles** : il est bon de rappeler que ces phénomènes peuvent avoir des effets négatifs sur les revenus. La famine et les inondations détruisent bien entendu les récoltes. Les tempêtes peuvent diminuer les revenus issus du commerce (nauffrage et interruption des liaisons maritimes).

**Protéger ses revenus** : les secteurs desquels vous tirez les meilleurs revenus doivent faire l'objet d'un intérêt tout particulier. Sans ces rentrées d'argent, vous ne pouvez plus entretenir d'armées. Protégez ces secteurs d'activité.

- **Châteaux** : le château vous permet de tenir un siège. Plus le bâtiment est grand, plus il peut contenir d'hommes et plus vous pouvez tenir longtemps.
- **Régions contestées** : si une région fait l'objet d'un conflit, c'est-à-dire que des armées appartenant à plusieurs factions y sont stationnées ou que des rebelles la sillonnent, aucune faction en place ne peut toucher de revenus sur cette province.

## DEVELOPPER LES PROVINCES

Le simple fait de construire un bâtiment dans une province revient déjà à développer votre faction. Vous pouvez contribuer au développement d'une province en augmentant les revenus (en développant l'agriculture par exemple), en renforçant les défenses (en construisant ou en améliorant vos châteaux) ou en y formant des unités ou des agents. Un bâtiment ne peut en aucun cas affaiblir une province ou réduire son potentiel.



**Cliquez** sur un bâtiment pour faire apparaître la fenêtre de construction. C'est là que vous ordonnez la construction de nouveaux bâtiments pour une province donnée. Pour obtenir une explication exhaustive du processus de construction, reportez-vous au paragraphe *Bâtiments et arbre technologique* de ce manuel. L'arbre technologique de *Medieval: Total War* étant assez fourni, nous avons préféré y consacrer un paragraphe à part entière.

## LES ROUTES COMMERCIALES

Le commerce est une activité très lucrative lorsque vous avez des biens commerciaux. Ceux-ci sont répartis sur l'ensemble de la carte afin de refléter la réalité commerciale de l'époque. Certaines provinces ne disposent pas de suffisamment de biens commerciaux. Cela ne signifie pas pour autant qu'ils ne font pas de commerce seulement que le volume des biens échangés n'est pas suffisant pour que les services du roi s'y intéressent. Plus le commerce est développé dans une province, plus les revenus sont élevés.

Pour exporter des biens vers d'autres provinces, vous devez disposer d'un port et d'un comptoir ou d'un marchand. Les provinces situées dans les terres ne peuvent faire de commerce qu'avec leurs voisins. Vous devez ensuite créer des liaisons maritimes (une flotte d'un bateau suffit) entre votre port et les ports des autres provinces côtières. Ces liaisons sont des *routes commerciales*. Les marchands des provinces côtières ne feront pas de commerce avec les provinces appartenant à leur faction. Ils utiliseront ces routes pour échanger leurs biens avec les provinces côtières d'autres factions.

Un marchand fera du commerce avec tous les ports étrangers faisant l'objet d'une liaison commerciale. Plus les marchands sont importants, plus les volumes échangés sont importants, plus les échanges sont rentables et plus ils gagnent d'argent. Il vous suffit alors de taxer ces revenus.

## LOYAUTÉ ET REVOLTES

Même si, à l'époque, le pouvoir s'acquerrait à la force de l'épée, rares sont les souverains qui sont restés sur le trône sans le soutien de leurs sujets et des autorités religieuses, et ce quelle que soit la religion. Si le peuple ne soutenait pas son roi, les jours de ce dernier étaient comptés.

Généralement, la population était loyale lorsque le pouvoir en place était juste. De nombreuses jacqueries ont eu pour cause un souverain trop faible, trop cruel ou tout simplement totalement sourd à leurs problèmes.

## LOYAUTÉ DANS LES PROVINCES

En étudiant la fenêtre d'information des provinces, vous pouvez voir un niveau de loyauté indiqué en pourcentage. Cette valeur représente le niveau de satisfaction des paysans vis-à-vis de la faction au pouvoir dans la région. Dès que la loyauté est inférieure à 100, une révolte est possible.

Vous pouvez à tout moment appuyer sur la touche **Maj.** pour afficher les niveaux de loyauté de toutes vos provinces :

- **Vert** : tout à fait loyale.
- **Jaune** : parfois déloyale mais pas de penchant à la révolte.
- **Rouge** : tout à fait déloyale et sur le point de se rebeller si ce n'est pas déjà fait !

## FIDELISER SES SUJETS

Vous trouvez ci-dessous les facteurs sur lesquels est basée la loyauté d'une province :

- **Taxes** : des taxes élevées diminuent la loyauté de vos sujets alors que des taxes faibles leur remontent le moral. C'est aussi simple que ça ! Vous pouvez modifier le niveau des impôts autant de fois que vous voulez avant d'appuyer sur le bouton Fin d'année. Cela permet de voir les conséquences de vos actes sur la loyauté de vos sujets avant de prendre l'argent de tout le monde.
- **Récoltes** : une bonne récolte et les paysans sont heureux de leur sort. Une mauvaise récolte et ils sont prêts à reprocher au premier venu, leur maître par exemple, ce châtement divin. Ce facteur est totalement indépendant de votre volonté.
- **Le gouverneur** : le général auquel revient le titre de *Duc, Comte, Margrave ou Emir* d'une province en devient le gouverneur. Le peuple peut lui être loyal s'il impose son autorité et leur fait suffisamment peur.
- **Armées d'occupation** : une armée stationnée dans une province suffit à calmer les ardeurs paysannes. Vous devez toujours garder une force d'occupation importante dans les territoires conquis depuis peu. Un chef de faction faible ne sera pas respecté par la population.
- **Espions** : les espions ennemis peuvent semer la pagaille dans vos provinces en encourageant les révoltes. Vos espions peuvent être utilisés dans vos propres provinces pour désamorcer les troubles fomentés par l'ennemi.
- **Le chef de faction** : la distance entre le chef de faction et sa population a également des conséquences sur la loyauté des sujets. Les gens aiment se sentir proches du pouvoir. L'autorité du chef de faction joue également un rôle important sur la population.
- **Famine, inondations, tremblements de terre et peste** : les paysans réagissent assez mal après des catastrophes naturelles. Considérées comme les manifestations d'une colère divine, elles sont généralement attribuées aux mœurs dissolues des souverains.
- **Tours de guet et forts frontaliers** : en surveillant votre population de près, vous serez en mesure de les contrôler. Vous pourrez également utiliser les informations collectées chez vos voisins pour déclencher des troubles dans leurs provinces.
- **Religion** : lorsque la religion de votre faction est différente de celle de la province occupée, vous pouvez vous attendre à des troubles ou, tout du moins, à une loyauté moindre de la part de ceux qui n'ont pas la 'bonne' religion.
- **Loyautés précédentes** : les sujets d'une province sont loyaux au chef qu'ils connaissent. Si vous envahissez cette province, ses paysans seront prêts à se rebeller. Cela peut prendre quelques années avant que tout ne rentre dans l'ordre. Cela peut bien entendu aussi jouer en votre faveur lorsque la population d'une province tombée entre des mains ennemies se révolte.

## REVOLTES

Si une province ne vous est pas loyale, il est possible qu'une révolte s'y déclare. Plus la défiance est grande et plus cette possibilité est élevée. Les révoltes ont des effets sur les provinces voisines. Une révolte peut ainsi se propager dans des régions paisibles et ne posant, au départ, aucun problème. Il existe différents types de révolte qui ont chacune leur armée rebelle.

- **Révolte paysanne** : l'armée rebelle est en grande partie composée de paysans et n'est pas à proprement parler une véritable armée.
- **Révolte loyaliste** : cette révolte a lieu dans des provinces loyales au seigneur précédent. Les troupes rebelles, composées de différents types de soldats, seront probablement assez efficaces.
- **Révolte musulmane** : l'armée rebelle sera composée de paysans encadrés par des combattants aguerris.
- **Révolte catholique** : les rebelles seront constitués de paysans conduits par des chevaliers ou des soldats d'un rang inférieur.
- **Révolte orthodoxe** : l'armée rebelle sera constituée d'une majorité de paysans accompagnés de quelques unités propres aux orthodoxes.
- **Hérétiques** : l'armée rebelle sera principalement composée de paysans mais il faudra également compter sur un certain nombre de fanatiques religieux et d'un noyau de soldats bien entraînés.
- **Bandits** : étonnamment, ce sont souvent des soldats bien équipés et parfois bien expérimentés comptant assez peu de paysans dans leurs rangs. Il existe trois types d'armée composée de bandits : les catholiques, les musulmans et les orthodoxes.

Si vous écrasez une rébellion, vous aurez à décider du sort des rebelles capturés. Plus votre décision est sévère, plus l'autorité du général en sort grandie. Il peut également en retirer un certain goût pour la cruauté (vice ou vertu ?).

## CHARGES PROVINCIALES

La société médiévale était totalement féodale. Elle était basée sur une hiérarchie très stricte régies par des devoirs et des obligations. Le roi donnait des terres et des titres à ses vassaux en remerciement de leurs services. Dans *Medieval: Total War*, les généraux peuvent être élevés au rang de gouverneurs de province avec le titre de duc pour les chrétiens ou d'émir pour les musulmans. Il existe une grande variété d'autres titres de noblesse : comte, margrave, prince, grand prince ou même roi. Lorsqu'un général reçoit un titre de noblesse, il est plus loyal et plus à même de vous servir.

Chaque province a un marqueur de charge provinciale apparaissant sous la forme d'un parchemin roulé. Cliquez sur ce marqueur pour le sélectionner et déplacez-le sur une armée pour faire du général la commandant le gouverneur de la province en question. Cliquez dessus avec le bouton droit pour en afficher la fenêtre d'information. Vous aurez un aperçu des avantages de cette charge.

Lorsqu'un général reçoit un titre de noblesse, il participe à la gestion de la province. La province entière sera plus loyale lorsque le duc est présent. Son autorité et sa perspicacité seront mises à contribution quand vient le moment de déterminer les taxes et la loyauté dans la province. La loyauté du général augmente également du fait de cette reconnaissance publique. Certaines autres caractéristiques peuvent également s'améliorer.

## CHARGES D'ÉTAT

À l'instar des charges provinciales, vous pouvez confier d'autres *charges prestigieuses* à vos généraux. Ces charges procurent les mêmes avantages que les charges provinciales. Pour pouvoir les distribuer, vous devez avant tout construire les bâtiments nécessaires aux différents titres. Une chancellerie permet de nommer un chancelier (ou un vizir dans les pays musulmans). Ils apparaissent sous forme de marqueurs dans les provinces où sont construits ces bâtiments.

Cliquez sur le marqueur de la charge - représenté par un parchemin - pour le sélectionner. Déplacez-le sur une armée pour que son général devienne le gouverneur de la province. Cliquez dessus avec le bouton droit pour afficher la fenêtre d'information le concernant. Vous aurez un aperçu des avantages liés à cette fonction. Le général qui accède à un tel poste voit ses caractéristiques s'améliorer, en particulier la loyauté, et cela fait de lui un meilleur gouverneur ou commandant.

Même si elles ne portent pas le même nom, toutes les charges d'état ont peu ou prou le même effet sur le jeu.

## ARMÉES ET GÉNÉRAUX

Les armées vous permettent de conquérir le monde, mais aussi de défendre vos provinces, d'intimider les populations locales pour accroître leur loyauté et d'inciter les factions rivales à attaquer un autre territoire que le vôtre.

Avant de pouvoir former des agents et des unités, vous devez préalablement construire un château de base, ainsi qu'un ou plusieurs centres de formation. Certaines unités nécessitent les apports de plusieurs bâtiments. Ainsi, les chevaliers féodaux nécessitent qu'une province dispose d'un éleveur de chevaux, d'un atelier de batteur d'armure et de domaines royaux pour pouvoir s'y former.

## FORMATION D'UNITÉS



Le processus de formation est identique pour les agents militaires et les agents stratégiques.

- Cliquez sur la province où vous souhaitez former un agent.
- Cliquez sur le bouton de formation à droite du blason de votre faction (illustré ci-dessus dans ses états "vide" et "actif"). La fenêtre de formation associée à la province s'affiche, présentant toutes les unités pouvant être formées. Vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur n'importe quelle unité pour afficher la fenêtre d'information qui lui est associée.
- Cliquez sur l'unité que vous souhaitez former. Elle apparaîtra ensuite dans la *file d'attente de formation de la province*, au bas de la fenêtre. Chaque province dispose d'une file d'attente distincte pour la formation de ses unités. Le chiffre affiché sous le chronomètre correspond au nombre d'années qui seront nécessaires à la formation complète de l'unité ou de l'agent le plus à gauche dans la file d'attente. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur n'importe quel élément de la file d'attente pour consulter la fenêtre d'information le concernant.





Les deux flèches de chaque côté du nom de la province vous permettent de vous déplacer rapidement d'une province à une autre lors de vos phases de formation d'unités. Cliquez sur une flèche ou l'autre pour passer à la province suivante. Rappel : vous pouvez former des unités dans autant de provinces que vous le souhaitez, à condition de disposer des fonds nécessaires pour financer toutes ces formations.



Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le X rouge dans le coin supérieur droit de la fenêtre pour la fermer, ou cliquez à nouveau sur le bouton de formation (qui fonctionne comme un commutateur). Il est également possible de fermer la fenêtre de formation des unités en **cliquant dessus avec le bouton droit**. Tenez également compte des points suivants :

- Si la province dispose d'une auberge, le bouton **Engager des mercenaires** apparaît également au bas de la fenêtre de formation. Cliquez sur le bouton pour vérifier si des unités mercenaires sont disponibles. L'avantage d'un mercenaire est (a) qu'il est immédiatement disponible et (b) que sa valeur de départ est élevée. Les mercenaires proviennent toujours d'unités démantelées. Par conséquent, lorsque vous constatez qu'une faction réduit la taille de ses armées, vous avez de bonnes chances de trouver des hommes à employer.
- Une fois formées, les nouvelles unités se regroupent dans la garnison du château de la province jusqu'à ce qu'elle atteigne sa limite, auquel cas elles sont affectées à une nouvelle armée dans la province.
- Les unités sont automatiquement dotées des meilleures armures et armes disponibles dans leur province de formation. Par conséquent, un *métallurgiste* ou un *batteur d'armure* de quelque sorte que ce soit améliore toutes les unités militaires produites dans une province. Il est possible de rééquiper des unités avec de meilleures armes et armures – consultez la sous-section *Reconversion et rééquipement des unités militaires*.
- Toutes les unités ont un *coût de maintenance*, qui varie selon la taille et le type de l'unité. Les coûts de maintenance doivent être payés à chaque tour et peuvent rapidement devenir substantiels.
- Les unités doivent être entièrement formées pour agir dans le jeu. Il n'existe pas d'unités partiellement formées.
- Vous remarquerez que la file d'attente de formation contient cinq zones, qui vous permettent de pré-commander jusqu'à cinq unités ou agents si vous le souhaitez. Il vous suffit de **cliquer** sur une unité pour qu'elle apparaisse dans la zone vide la plus à gauche de la file d'attente.
- Vous pouvez changer l'ordre de la file d'attente. Pour ce faire, placez les unités dans les zones de votre choix en les faisant glisser d'une zone à l'autre dans la file d'attente. Si vous déposez une unité dans la zone la plus à gauche, tout le travail de formation effectué sur celle qui s'y trouvait est perdu !
- Vous n'êtes pas obligé de disposer de l'argent nécessaire à la formation avant que celle-ci commence réellement. Vous pouvez donc commander des unités en avance si vous savez (ou espérez !) que vous disposerez des fonds nécessaires au bon moment. Si vous ne disposez pas de la totalité de la somme nécessaire au début de la formation, celle-ci n'aura pas lieu et l'unité restera en file d'attente jusqu'à ce que vous soyez en mesure de financer la formation.
- Vous pouvez **annuler** un ordre de formation à tout moment. Cliquez sur une unité dans la file d'attente pour l'annuler. Si vous décidez d'annuler une unité dont la formation a commencé, tout le travail effectué sera perdu, et l'unité suivante (s'il s'en trouve une dans la file d'attente) reprend la formation à zéro. Vous récupérez toutefois le prix de la formation de l'unité annulée.
- Vous pouvez suivre les progrès de votre nouvelle unité sur le bouton de construction. A mesure que l'unité achève sa formation, la zone grisée se réduit. Celle-ci change si vous sélectionnez une autre province dans laquelle d'autres unités sont en cours de formation.

## GENERAUX

Chaque unité du jeu est dirigée par un commandant identifié, mais tous ces commandants n'ont pas la même capacité. Lorsqu'une armée est créée, un général est automatiquement sélectionné pour la diriger. Pour consulter la biographie d'un général, **cliquez avec le bouton droit** sur son armée.

Pour trouver l'unité qu'il commande, **cliquez** sur l'armée et lisez le panneau général. L'unité dotée d'une étoile dans la bannière à droite d'une unité est un général. Le chiffre sous l'étoile indique le niveau de *commandement* du général. Ce chiffre augmente à mesure que le général remporte des batailles. Lorsqu'une armée possède plusieurs généraux, un seul est réellement en charge. Les autres sont considérés comme de simples soldats.

Les généraux ne sont pas des commandants interchangeables. Certains, brutaux et assoiffés de sang, sont craints, d'autres ont la réputation d'être pieux, bons gouverneurs de provinces ou particulièrement chevaleresques. Ces différences sont signalées dans les *caractéristiques* ainsi que les *vices et les vertus* de ces personnages.

Les caractéristiques vous permettent de déterminer comment les provinces et les troupes réagissent aux ordres du général. Plus la valeur d'une caractéristique est élevée, plus la compétence du général est élevée dans ce domaine. Les chefs de faction ont également des caractéristiques, mais leur niveau de *loyauté* est remplacé par un niveau d'*influence*. Dans tous les cas, plus le nombre d'icônes est important, plus la valeur est élevée.



- **Influence** : seuls les chefs de faction exercent une influence. L'influence indique comment les autres factions perçoivent ses actions et dans quelle mesure elles respecteront sa parole.



- **Loyauté** : indique la probabilité qu'un général puisse être corrompu par une faction rivale ou qu'il puisse se rebeller contre son monarque. L'icône utilisée signale la faction vers laquelle tend la loyauté du général.



- **Piété** : indique le niveau de manifestation publique des croyances religieuses du général et par conséquent, le niveau de soutien populaire qui lui est acquis s'il gouverne une province dévote. L'icône utilisée signale la religion du personnage : catholique, orthodoxe, musulmane, païenne ou hérétique.



- **Autorité** : indique le niveau de peur que le personnage inspire à la population de la province qu'il gouverne. Favorise la loyauté.



- **Commandement** : représente la capacité du général à commander une force de combat. Un général doté d'un haut niveau de commandement améliore la valeur des troupes de son armée, et pas uniquement celle de sa propre unité.



- **Perspicacité** : la plume d'oie représente la capacité du personnage à gérer une économie. Conférer un titre à un général doué d'une grande perspicacité en fait un gouverneur très efficace, capable d'augmenter les revenus générés par la province qu'il gouverne.



## VICES ET VERTUS

Nombre de chefs et de généraux possèdent une part d'excentricité qui affecte leur comportement, pour le meilleur et pour le pire.

Les vices et les vertus s'acquièrent aux cours des événements de la partie. Si un général se retrouve au cœur du combat, il pourra être qualifié de *bon chef* ou *bon coureur*, suivant l'issue de la bataille. Par ailleurs, un général victime de nombreuses tentatives de meurtre aura quelque raison de devenir un peu paranoïaque...

**Cliquez** sur la flèche qui pointe vers le bas, à droite, pour faire défiler les vices et les vertus actuels, et de notoriété publique, du général. Certains grands hommes font parfois des choses qu'ils souhaitent garder secrètes. Les vices et les vertus ne figurent donc pas toujours dans les informations détaillées d'un personnage. Pour en savoir plus, vous pouvez envoyer un espion sur le pion stratégique du général.

## QUI COMMANDE ?

Une hiérarchie stricte entre les généraux permet de déterminer qui détient le commandement global d'une armée. Cela peut être très important, car c'est le niveau de commandement de ce général qui est utilisé au cours des batailles, pas celui de ses subordonnés, quelles que soient leurs qualités propres. Les grands généraux augmentent l'efficacité de tous les soldats sous leur commandement, pas uniquement ceux de leur propre unité.

En cas d'égalité, c'est le général doté du niveau de commandement le plus élevé qui dirige une armée, mais les préférences sociales peuvent jouer :

- **Le chef de faction** : il a priorité sur tous les autres généraux, quel que soit son niveau de commandement. Lorsque vous êtes roi, personne ne trouve à redire !
- **Le général doté du meilleur niveau de commandement** est ensuite choisi. En cas d'égalité entre plusieurs généraux, celui qui dirige une unité de paysans ou d'hommes du peuple devient le subordonné.

## ARMÉES ET PANNEAU GÉNÉRAL

Lorsque vous avez sélectionné une armée en **cliquant** dessus, le panneau général indique les unités qui la compose.

Chacune des icônes du panneau correspond à une unité individuelle.



- Le portrait vous indique le type de l'unité : archer féodal, cavalier byzantin, vougier, etc.
- Le chiffre **en haut à gauche** du portrait correspond au nombre d'hommes qui composent l'unité. Logiquement, plus ce chiffre est élevé, mieux c'est ! La taille maximale d'une unité dépend de son type – les unités d'élite comprennent moins d'hommes que celles composées de paysans et de roturiers.
- Le chiffre **en haut à droite** indique la *valeur* de l'unité. Elle mesure la qualité de l'unité au combat : formation des soldats, expérience et propension du général à aller au bout des choses, quel qu'en soit le prix !
- Si l'unité comprend un *général*, sa présence est signalée par une **bannière** dotée d'une étoile, à droite de l'illustration de l'unité. Le chiffre sous l'étoile indique le niveau de *commandement* du général.
- Si l'on trouve une bannière à **droite**, elle contiendra soit un parchemin roulé, indiquant que le général possède une charge provinciale ou une charge d'état, soit une épée et une croix, indiquant que l'unité est dirigée par un héritier de faction (un prince). Elle peut aussi contenir un sac de pièces indiquant qu'il s'agit d'une unité de mercenaires.
- Enfin, juste sous l'illustration de l'unité, on peut également trouver de petites icônes représentant une épée et un bouclier. Elles signifient que l'unité est équipée d'un armement offensif (épée) ou défensif (bouclier) de grande qualité. La couleur noire, bronze, argent ou or des icônes correspond à un niveau de qualité +1, +2, +3 ou +4 des équipements.

## FUSION DES UNITÉS

Vous pouvez utiliser le panneau général pour gérer les unités de votre armée en les fusionnant. Pour "remplir" une unité, il vous suffit de faire glisser une unité du panneau général sur une autre, exactement du même type, en sous-effectif. Tous les hommes en surnombre restent dans l'unité d'origine. Vous ne pouvez pas fusionner ainsi des unités de type différent. Une fois la fusion effectuée, vous ne pouvez plus séparer les deux unités de départ.

- Notez que ce processus de fusion peut réduire l'efficacité de l'unité constituée, notamment lorsqu'une unité de faible valeur est fusionnée à une unité de *valeur* supérieure. *Medieval: Total War* garde trace de la valeur individuelle de chaque homme dans la partie, la valeur de l'unité étant la moyenne de la valeur des hommes qui la composent.

Vous pouvez également appuyer sur la touche **M** pour fusionner automatiquement toutes les unités en sous-effectif dans d'autres du même type, mais plus nombreuses.

Ce type de fusion se produit automatiquement lorsque vous placez une armée sur une autre.

## REORGANISATION DES ARMEES

Vous pouvez fusionner rapidement deux armées en déposant le pion stratégique d'une armée sur un autre, dans la carte de campagne. Deux conditions : les deux pions doivent avoir démarré le tour dans la même province et l'armée de destination doit disposer de l'espace nécessaire pour accueillir les unités de l'armée déplacée. Sélectionnez une province et appuyez sur la touche **M** pour fusionner automatiquement les armées de la province. La limite de 16 unités par armée s'applique ici aussi.

Vous pouvez diviser une armée dans le panneau général uniquement :

- **Cliquez** sur la ou les unités que vous voulez utiliser pour créer une armée. Les unités ainsi sélectionnées sont soulignées de rouge.
- **Cliquez** à nouveau sur la ou les unités sélectionnées de votre choix pour annuler leur sélection, si vous changez d'avis.
- Enfin, faites glisser les unités sélectionnées sur leur province courante, dans la carte de campagne. Vous pouvez les déposer sur une armée existante afin de les fusionner, ou les déposer sur une zone vierge afin de créer une armée.

## RECONVERSION ET REEQUIPEMENT DES UNITES MILITAIRES

Les unités qui ont perdu des hommes au combat peuvent être renvoyées en formation afin d'acquérir de nouvelles recrues. La reconversion ou le rééquipement d'une unité militaire a un prix, qui varie en fonction des pertes à compenser :

- Sélectionnez une armée dans une province que vous possédez, puis **cliquez** sur le bouton de formation afin d'afficher la fenêtre de formation.
- Sélectionnez une ou plusieurs unités dans le panneau général et placez-les dans la file d'attente. L'unité est retirée du service actif et reçoit des renforts. Notez que la faible valeur des nouvelles recrues peut réduire considérablement la *valeur* globale de l'unité en cours de reconversion. L'unité en cours de reconversion peut également se voir dotée d'armes et d'armures de niveau supérieur si ces équipements sont disponibles dans la province.
- Les unités à effectifs complets peuvent être rééquipées de meilleures armes et armures (si ces équipements sont disponibles) de la même manière. Faites glisser l'unité à rééquiper du panneau général et déposez-la dans la file d'attente. Rappel : cette opération coûte de l'argent.

## CHATEAUX ET GARNISONS

Tout château peut accueillir une garnison de soldats dans ses murs. Une garnison peut comporter jusqu'à 16 unités, mais les châteaux sont également limités en nombre d'hommes qu'ils peuvent accueillir, selon leur niveau. Ainsi, la taille de chaque unité est un critère à prendre en compte pour déterminer si une unité peut appartenir à une garnison.

- Chaque troupe montée compte pour deux hommes (un homme et sa monture) lorsqu'elle stationne dans une garnison.
- Si seule une partie d'une unité peut s'intégrer à une garnison, toute l'unité est exclue de la garnison. Cette restriction est importante lorsqu'une unité bat en retraite et tente de trouver refuge dans un château – si la place manque, l'unité sera capturée.
- Pour le reste, la garnison d'un château fonctionne comme une armée immobile. Vous pouvez la réorganiser ou en extraire des unités afin de renforcer les effectifs d'une autre armée, comme expliqué précédemment.

## SIÈGES

Envahir une province pourvue d'un château signifie généralement que les défenseurs se regrouperont en garnison, au moins pour un temps. Dans ce cas, vous disposez des options suivantes :

- **Affamer les assiégés** : maintenez une armée dans la province pour assiéger le château et attendez que les défenseurs meurent de faim et d'épuisement. Suivant le type du château, son niveau de sophistication et le nombre de défenseurs, ce processus peut être long, mais il ne vous coûtera aucune perte. En revanche, la durée du processus peut laisser le temps aux assiégés de faire venir d'autres armées à leur aide afin de briser le siège.
- **Prendre le château d'assaut** : déposez une armée sur le château assiégé pour lancer l'assaut. Souvenez-vous que si votre armée ne dispose pas d'artillerie, la prise d'assaut risque de vous coûter très cher en vies humaines. Il est possible de prendre un château d'assaut, mais nombre d'assaillants risquent de périr dans la manœuvre ! A l'instar de toute autre bataille, vous serez invité à prendre le commandement de l'assaut ou à laisser l'ordinateur calculer l'issue de l'attaque à votre place.
- **Envoyer un espion** : vous pouvez placer un espion dans le château afin qu'il tente d'ouvrir les portes de l'intérieur. Si vous ordonnez cette mission, un message vous informe des probabilités de réussite de la manœuvre avant que vous la confirmiez.

Lorsqu'un de vos châteaux est assiégé, vous disposez des options suivantes :

- **Briser le siège** : envoyez une armée d'une autre province attaquer les assaillants. Les défenseurs quitteront automatiquement le château afin de se joindre aux renforts que vous envoyez.
- **Faire une sortie** : sélectionnez tout ou partie des troupes du château, conformément à la procédure décrite dans Réorganisation des armées, et déposez-les à l'extérieur du château afin de constituer une armée qui affrontera les assaillants. Si vous perdez cette bataille, vous subirez 100 % de pertes et les éventuels survivants pourront être capturés dans le but d'en obtenir une rançon, car tout espoir de fuite ou de retraite vous est alors interdit. A l'instar de toute autre bataille, vous serez invité à prendre le commandement de l'attaque ou à laisser l'ordinateur calculer l'issue de la bataille à votre place.
- **Patience** : laissez la garnison en position dans l'espoir que les assaillants se décident à partir de leur plein gré. Ce procédé peut fonctionner si la faction assaillante est attaquée dans une autre province et doit rassembler ses forces pour mieux se défendre.

## CORRUPTION

Vous avez toujours la possibilité d'envoyer un émissaire dans une armée ou un château afin d'essayer de corrompre le général et ses hommes de sorte qu'ils rejoignent vos forces. Pour plus d'informations, consultez la section *Agents stratégiques*.

## BATAILLES EN MODE CAMPAGNE

Lorsque vous battlez pour le contrôle d'une province, que vous soyez en position de défenseur ou d'attaquant, vous pouvez gérer la situation de deux manières :

- Vous pouvez choisir de commander l'**attaque personnellement**, en vous servant du système de bataille en temps réel de *Medieval: Total War*. C'est le mode que nous recommandons pour tirer pleinement parti du jeu et mettre le maximum de chances de victoire de votre côté ! Dans cette situation, vos unités militaires sont transférées sur le champ de bataille, en attente de vos ordres. Pour plus d'informations sur le fonctionnement de cet aspect du jeu, consultez la deuxième moitié de ce manuel.
- Vous pouvez laisser le jeu **résoudre le combat automatiquement**. Si vous choisissez cette option, sachez que vos forces sont susceptibles de subir plus de pertes que sous votre commandement direct. L'ordinateur prend en compte les forces en présence, leurs forces et faiblesses respectives, mais ne possède aucun "flair" tactique.
- Vous avez enfin la possibilité de battre en **retraite** et de renoncer à l'attaque. L'endroit où vous battez en retraite dépend des circonstances de la bataille.

## ISSUES DES BATAILLES

À la fin d'une bataille, le jeu vous informe du sort des captifs aux mains de vos forces. Ceux-ci sont souvent rendus par votre général à leur faction en échange d'une rançon. Celle-ci s'ajoute à votre trésorerie. Il arrive qu'une faction refuse de payer pour récupérer ses hommes, auquel cas le sort des malheureux est facile à imaginer.

Si vous perdez une bataille, vous avez la possibilité de libérer vos hommes capturés par l'ennemi en payant une rançon. Si vous payez, vos hommes sont reconduits jusqu'à votre province la plus proche. Si vous refusez de payer, vos hommes sont exécutés. Sachez que vous pouvez vous endetter (trésorerie négative) pour payer la rançon de vos hommes, si vous le souhaitez. Faites attention avant de refuser une demande de rançon, car vous pouvez condamner et vous priver ainsi d'un général valable et compétent !

Bien entendu, vous pouvez avoir évité de livrer bataille ou avoir été vaincu mais disposer encore de quelques hommes. Dans ce cas, votre armée devra battre en retraite.

- Si l'armée **défendait une province pourvue d'un château**, ses hommes trouveront refuge dans le château qui sera dès lors assiégé.
- Si l'armée **défendait une province dépourvue de château**, ses hommes trouveront refuge dans une province voisine alliée (c'est-à-dire sous le contrôle de leur faction).
- Si l'armée **attaquait**, ses hommes battraient en retraite dans leur province d'origine.
- Si l'armée **attaquait par la mer**, elle ne disposera d'aucun refuge et sera capturée (et libérable contre rançon).
- Si l'armée **vaincue ne dispose d'aucun refuge**, elle est capturée (et libérable contre rançon). Cela peut se produire lorsqu'une faction est réduite à sa dernière province, ou isolée de toute province voisine alliée. C'est également le cas lorsque les défenseurs d'un château assiégé tentent une sortie pour attaquer leurs assaillants.

Les armées des autres factions sont soumises aux mêmes règles de retraite.

## REVOLTES SEIGNEURIALES ET GUERRES CIVILES

Veillez à tester régulièrement la loyauté de vos généraux. Les commandants d'armée à faible niveau de loyauté peuvent se révolter s'ils trouvent un meneur, créant une situation susceptible de dégénérer en une guerre civile déchirant le royaume.

Les généraux se révoltent uniquement dans les circonstances ci-dessous. On doit trouver :

- Un meneur, à savoir un général très puissant, à faible niveau de loyauté et qui se trouve dans une autre province que le chef de faction. Un général de *sang royal* est un candidat idéal au rôle de meneur.
- Un grand nombre (pas nécessairement la majorité) d'autres généraux présentant un faible niveau de loyauté à leur faction.

Il est peu probable qu'un seul général déloyal se révolte spontanément (mais cela n'est pas impossible s'il juge la situation favorable). Soyez attentifs aux mises en garde (que peuvent vous faire des espions de contre-espionnage) signalant des rumeurs de révolte, car il est possible de l'étouffer avant qu'elle n'éclate en améliorant la loyauté du meneur ou en l'assassinant.

Si une guerre civile éclate, la faction se divise en deux camps, les rebelles et les loyalistes, et chaque armée choisit son camp : celui du chef de faction ou celui du meneur. Cette scission peut partager la faction en deux camps égaux ou inégaux.

En tant que joueur, vous pouvez décider de contrôler les loyalistes ou les révolutionnaires, le camp que vous choisissez devenant alors la faction jusqu'à la fin de la partie. L'autre camp devient immédiatement rebelle, même s'il s'agissait du camp "royal" lorsque la guerre civile a éclaté. La force dominante dans chaque province détermine si la province est loyale ou rebelle. Étant donné que vous pouvez choisir votre camp en cas de guerre civile, il est possible de fomenter une rébellion dans le but de renverser un roi particulièrement inapte !

## FLOTTES



Les flottes fonctionnent exactement de la même manière que les armées en matière d'organisation et de déplacement. En fait, il est préférable de se représenter les flottes comme des armées marines dans *Medieval: Total War*. Les flottes peuvent comporter jusqu'à 16 vaisseaux à la fois. Vous pouvez combiner tous les types de vaisseaux que vous voulez pour constituer votre flotte.

Lorsqu'un vaisseau est "formé" (comme toute autre unité militaire), il apparaît dans la zone maritime reliée par un port à la province dans laquelle il a été créé. Les flottes assurent les fonctions suivantes :

- **Commerce** : elles établissent des routes commerciales entre vos provinces et les provinces étrangères, à condition qu'une chaîne ininterrompue de flottes puisse être tracée entre le "vendeur" et le port "acheteur" d'une province étrangère. Les flottes assurent la protection de vos marchands et de leurs vaisseaux (que vous ne pouvez pas voir ou contrôler).
- **Blocus** : en cas de guerre avec une autre faction, vos flottes empêchent les flottes ennemies de commercer. L'inverse est malheureusement vrai.
- **Transport d'armées** : vos flottes peuvent transporter des armées le long d'une route commerciale, à condition qu'aucune flotte ennemie ne vous bloque le passage. Les flottes ennemies comprennent les flottes appartenant au propriétaire de la province envahie, même si elles sont alliées ou neutres à ce moment-là. Cela signifie que vous pouvez placer des flottes le long de vos côtes pour vous défendre contre les ennemis et les traîtres.
- **Attaques par la mer** : vous pouvez envahir une province en acheminant votre armée par la mer, à condition qu'aucun vaisseau, hostile ou non, appartenant aux défenseurs ne se trouve dans les eaux côtières de la province visée. *Une armée attaquant de cette manière est dans l'impossibilité de battre en retraite et est capturée si elle ne parvient pas à prendre la province visée !*
- **Bataille** : faites glisser une de vos flottes sur une flotte ennemie pour l'attaquer. A la fin du tour (année), un message vous informera de l'issue de la bataille. Toutes les batailles navales se déroulent en mode campagne.

Les vaisseaux peuvent couler lors de tempêtes en mer. Cette situation peut entraîner la rupture d'une route commerciale ou la fin d'un blocus. Soyez vigilant.

## BÂTIMENTS ET ARBRE TECHNOLOGIQUE

Malgré sa réputation de période de stagnation, le Moyen Age fut bel et bien une ère de progrès technologique et de redécouverte des enseignements des manuscrits conservés dans les bibliothèques des mosquées et des églises. Mais la "technologie" n'apparaît pas spontanément : les développements peuvent prendre des années avant de produire des résultats.

Des bâtiments peuvent être construits dans n'importe quelle province. Ils permettent aux unités militaires et aux agents stratégiques de se former et favorisent les profits économiques, religieux et politiques. Les bâtiments doivent être payés en florins, et leur réalisation nécessite plusieurs années (tours).

Les options de construction ne sont pas identiques d'une province à l'autre. Elles varient en fonction des critères géographiques, des ressources disponibles, des biens commerciaux (ou de leur absence), des événements extérieurs ainsi que de l'identité religieuse et politique du constructeur. Par exemple, avant d'avoir découvert la poudre à canon, personne ne peut disposer d'artificiers ou de fonderies pour produire des canons ; une faction islamique ne peut pas construire d'église chrétienne, un port nécessite une côte et les comptoirs ne peuvent pas être construits là où il n'y a rien à vendre.

Certains bâtiments ne sont liés à aucun de ces critères et peuvent être construits dans n'importe quelle province (comme les fermes évoluées). En revanche, dans la plupart des cas, les châteaux sont les bâtiments clés dans l'arbre technologique de *Medieval: Total War*. Le niveau du château d'une province détermine les bâtiments qui peuvent y être construits (les perfectionnements apportés au château n'entrent pas en ligne de compte dans ce contexte).

Il existe aussi des relations sous-jacentes de dépendance entre les bâtiments. Vous ne pouvez pas construire de batteur d'armure dans une province, par exemple, si vous ne disposez pas déjà d'un fabricant de pique ou d'arc. L'**arbre technologique** de référence dans *Medieval: Total War* est illustré dans un poster fourni avec le jeu. Il illustre les relations existant entre les bâtiments et les unités militaires et les agents qu'ils permettent de former.

Lorsque vous perfectionnez un bâtiment de sorte qu'il passe au niveau supérieur, celui-ci conserve toutes ses capacités de formation initiales – vous ne pouvez pas perdre de capacité à former une unité suite à un perfectionnement de bâtiment.

## BÂTIMENTS ET PANNEAU GÉNÉRAL

Lorsque vous **cliquez** sur une province pour la sélectionner, tous les bâtiments de cette province apparaissent dans le panneau général dans la partie inférieure centrale de l'écran. Vous pouvez **cliquer avec le bouton droit** sur n'importe quelle illustration de bâtiment pour afficher la fenêtre d'information qui le concerne.

Si une province compte plus de 12 bâtiments, une pointe de flèche apparaît à l'extrémité gauche du panneau général. **Cliquez** sur la pointe de flèche pour afficher les autres bâtiments de la province.

Vous pouvez également afficher les autres bâtiments d'une province en plaçant le curseur dans le panneau général et en utilisant la **molette de la souris** (si votre souris en est équipée).

## CONSTRUCTION DE BÂTIMENTS

Votre faction nécessitera une armée importante pour conquérir l'Europe. Cela signifie que vous devez construire une infrastructure capable de former des troupes et de défendre votre territoire, mais aussi que vous devez disposer de revenus réguliers pour y parvenir. Toutes ces activités signifient que vous devez construire des bâtiments dans vos provinces :



- **Cliquez** sur la province dans laquelle vous voulez construire un bâtiment.
- **Cliquez** sur le bouton de construction dans le coin inférieur gauche de l'écran (illustré ci-dessus dans ses états "vide" et "actif"). La fenêtre de construction associée à la province s'affiche, présentant tous les bâtiments pouvant être commandés. Vous pouvez **cliquer avec le bouton droit** sur n'importe quel bâtiment pour afficher la fenêtre d'information qui lui est associée.
- **Cliquez** sur le bâtiment que vous souhaitez construire. Il apparaîtra ensuite dans la file d'attente de *construction de la province*, au bas de la fenêtre. Chaque province dispose d'une file d'attente distincte pour la construction de ses bâtiments. Le chiffre affiché sous le chronomètre correspond au nombre d'années qui seront nécessaires à la construction du bâtiment le plus à gauche dans la file d'attente. Vous pouvez également **cliquer avec le bouton droit** sur n'importe quel bâtiment de la file d'attente pour consulter sa fenêtre d'information.

Les deux flèches de chaque côté du nom de la province vous permettent de vous déplacer rapidement d'une province à une autre lors de vos phases de construction de bâtiments. **Cliquez** sur une flèche ou l'autre pour passer à la province suivante. **Rappel** : vous pouvez construire des bâtiments dans autant de provinces que vous le souhaitez, à condition de disposer des fonds nécessaires pour financer toutes ces constructions.

Lorsque vous avez terminé, **cliquez** sur le **X** rouge dans le coin supérieur droit de la fenêtre pour la fermer, ou cliquez à nouveau sur le bouton de construction (qui fonctionne comme un commutateur). Il est également possible de fermer la fenêtre de construction des bâtiments en cliquant dessus avec le **bouton droit**. Tenez également compte des points suivants :

- Les bâtiments ne sont opérationnels qu'une fois terminés. Les bâtiments partiellement construits n'ont aucun effet.
- Vous remarquerez que la file d'attente de construction contient quatre zones, qui vous permettent de pré-commander jusqu'à quatre bâtiments si vous le souhaitez. Il vous suffit de **cliquer** sur un autre bâtiment pour qu'il apparaisse dans la zone vide la plus à gauche de la file d'attente.
- Vous pouvez changer l'ordre de la file d'attente. Pour ce faire, placez les bâtiments dans les zones de votre choix en les faisant glisser d'une zone à l'autre dans la file d'attente. Si vous déposez un bâtiment dans la zone la plus à gauche, tout le travail de construction effectué sur celui qu'il remplace est perdu !
- Vous n'êtes pas obligé de disposer de l'argent nécessaire à la construction d'un bâtiment pour le commander. Si vous ne disposez pas de la somme nécessaire au début de la construction, celle-ci ne démarre pas et la bâtiment reste en file d'attente jusqu'à ce que vous soyez en mesure de financer la construction.
- Vous pouvez **annuler** une commande de construction à tout moment. **Cliquez** sur un bâtiment dans la file d'attente pour l'annuler. Si vous décidez d'annuler un bâtiment dont la construction a commencé, tout le travail effectué sera perdu, et le bâtiment suivant (s'il s'en trouve un dans la file d'attente) reprend la construction à zéro. Vous récupérez toutefois le prix de la construction du bâtiment annulé.
- Vous pouvez suivre l'avancée des travaux de votre nouveau bâtiment sur le bouton de construction, sans avoir à revenir à la fenêtre de construction. A mesure que la construction du bâtiment progresse, la zone grisée se réduit. Celle-ci change si vous sélectionnez une autre province dans laquelle d'autres bâtiments sont en cours de construction.



Lorsqu'un bâtiment est terminé, un message vous en avertit à la fin du tour, et le bâtiment apparaît dans le panneau général lorsque vous sélectionnez la province dans laquelle il se trouve.

## CHÂTEAUX ET SYSTÈME DE BATAILLE

Forts, donjons, châteaux, forteresses et citadelles sont tous mentionnés sous l'appellation générique de "châteaux". Chaque niveau ou type de château peut être perfectionné deux fois, par l'ajout de systèmes de défense tels que des murs d'enceinte ou de nouvelles tours.

Lorsqu'un siège se produit dans le système de bataille, le château et ses perfectionnements sont directement utilisés pour créer le château sur la carte de bataille. Si vous assiégez un petit fort et prenez ses murs d'assaut, vous attaquez ce fort en mode Bataille. Attention ! Attaquer une citadelle dotée de tours d'artillerie et de remparts est une entreprise périlleuse si vous ne disposez pas de l'artillerie et des troupes appropriées !

## DESTRUCTION DE BÂTIMENTS

Vous pouvez détruire n'importe quel bâtiment d'une province en cliquant sur le bouton Détruire dans sa fenêtre d'information. Vous récupérez ainsi une partie de son coût de construction. Les raisons qui peuvent justifier cette destruction sont les suivantes :

- Vous avez un besoin urgent d'argent. La destruction de bâtiments peut générer suffisamment d'argent pour former de nouvelles unités militaires.
- La province s'apprête à tomber à l'ennemi. Perdus pour perdus, autant empêcher l'ennemi de faire usage de vos bâtiments et récupérer un peu d'argent au passage.
- Vous venez de conquérir une province que vous n'avez pas l'intention de conserver. Dans ce cas, détruire tous les bâtiments pour empocher un peu d'argent équivaut à un raid suivi d'un pillage. Retirez-vous de la province après y avoir tout détruit. Une autre faction s'en emparera à son tour et recommencera le travail de construction.

## AGENTS STRATÉGIQUES

Les agents stratégiques n'apparaissent jamais sur le champ de bataille. Bien qu'ils ne possèdent aucune qualification militaire, ne négligez pas leur pouvoir de nuisance.

Tous les agents agissent dans une certaine mesure comme des "espions", dans le sens où ils vous donnent accès à des informations sur la province dans laquelle ils se trouvent.

- Les agents se déplacent comme n'importe quelle autre unité dans la carte de campagne. **Cliquez** sur l'agent pour le sélectionner, puis faites-le glisser jusqu'à la province voulue. Vous pouvez également déposer ainsi des agents sur d'autres unités. Si l'agent est en mesure d'effectuer une mission, il apparaît en surbrillance au-dessus de la cible concernée. La nature et le résultat de la mission dépendent du type de l'agent et de la cible concernée.
- Les agents qui démarrent un tour dans une province dotée d'un port peuvent être envoyés dans n'importe quelle autre province également dotée d'un port en un seul mouvement. (On peut supposer qu'ils empruntent les navires marchands du jeu pour se déplacer).

Les flottes sont préservées de cette menace, car aucun agent n'est capable de marcher sur l'eau !

## ÉMISSAIRES



Les émissaires sont capables de réaliser plusieurs missions :

- Faites glisser un émissaire jusqu'à un chef de faction pour lui **proposer une alliance** ou un **cessez-le-feu** si vous êtes en guerre avec sa faction. Les chances de succès d'une mission de ce type sont intimement liées à l'influence qu'exerce votre chef de faction : les messagers des chefs très influents sont rarement ignorés ! La valeur de l'émissaire détermine également l'issue de la négociation.
- Faites glisser un émissaire sur un général ennemi ou neutre afin de le convaincre – financièrement – de rejoindre votre camp. Le montant du **pot-de-vin** varie en fonction de la taille de l'armée commandée par le général, de sa loyauté à sa faction ainsi que de ses vices et vertus propres. Votre émissaire pourra vous conseiller de modifier la somme proposée après avoir rencontré le général et ses forces de près. Un émissaire ne peut pas corrompre un chef de faction ou un héritier.
- Vous pouvez aussi déposer un émissaire sur un château afin de **corrompre** sa garnison.
- Déposez un émissaire sur un de vos propres généraux pour le destituer de ses titres et décorations, s'il en possède. Vous pouvez ensuite attribuer ces titres et décorations à un autre général mais il est probable que celui qui en a été dépossédé nourrisse quelques griefs à votre égard et perde de sa loyauté envers votre faction.
- Déposez un émissaire sur une princesse étrangère pour lui proposer d'épouser un membre de la famille royale de votre faction. Si elle accepte, le mariage instaure une alliance entre sa faction et la vôtre. Votre faction peut ensuite légitimement revendiquer les territoires de sa faction d'origine si celle-ci est anéantie.

## PRINCESSES

Une princesse est un type d'émissaire doué de capacités personnelles supplémentaires. Contrairement aux autres agents, elle ne nécessite aucune formation particulière. Son rôle est également limité dans le temps puisqu'elle est supprimée de la partie dès qu'elle atteint un âge trop avancé pour espérer épouser qui que ce soit. Seules les factions catholiques et orthodoxes ont des princesses.



- Faites glisser une princesse jusqu'à un chef de faction pour lui faire une proposition de mariage. Si le chef de faction ou l'un de ses fils est célibataire, vous avez des chances de voir votre proposition acceptée. Si le mari potentiel est déjà marié, la princesse adopte le statut d'émissaire et propose au chef de faction un cessez-le-feu ou une alliance.
- Faites glisser une princesse jusqu'à un de vos généraux afin d'accroître sa loyauté envers votre faction en le liant directement à la famille royale.
- Si vous déposez (par accident) une princesse sur son père ou un de ses frères, celle-ci est non seulement supprimée de la partie, mais vous subirez en plus d'autres conséquences désagréables.

N'oubliez pas que les princesses confèrent à leur faction d'adoption (par mariage) un droit de propriété sur le territoire de leur faction d'origine. Cet aspect du contrat est important si le chef de faction meurt sans laisser d'héritier à son trône.

## ESPIONS



Les espions peuvent jouer plusieurs rôles, tous plus sordides les uns que les autres :

- Dans vos provinces, un espion travaillant pour votre compte vous permettra de repérer tous les assassins et espions ennemis opérant sur votre territoire. Plus la valeur de votre espion est grande, plus il aura de chances de repérer un agent ennemi. Il ne vous restera plus ensuite qu'à envoyer vos assassins éliminer ces indésirables.
- Dans vos provinces, un espion travaillant pour votre compte favorisera également la loyauté de la population locale en scrutant leurs faits et gestes et en veillant à ce qu'ils restent dans le droit chemin. Il pourra également fomenter des discordes et des déloyautés.
- Dans une province ennemie, votre espion vous permettra de découvrir toutes les informations importantes sur la province et les armées qui l'occupent.
- Faites glisser un espion jusqu'à un n'importe quel général pour découvrir ses caractéristiques ainsi que ses vices et ses vertus, ignorées du public. Il est probable que le général ne souhaite pas dévoiler ainsi certains aspects de sa vie privée !
- Faites glisser un espion jusqu'à un château ennemi que vous assiégez pour qu'il tente d'ouvrir les portes de l'intérieur. S'il y parvient, vous pouvez vous emparer du château ! Cette manœuvre est peu glorieuse mais permet d'épargner de nombreuses vies humaines.

## ASSASSINS



Comme leur nom l'indique, les assassins tuent.

- Déposez un assassin sur une armée pour tenter de tuer le général qui la commande. Le général en question peut être un chef de faction ou un héritier.
- Faites glisser un assassin sur un agent stratégique pour tenter de le tuer. La cible peut être un autre assassin, une princesse ou un religieux.
- Vous pouvez déposer un assassin sur un de vos propres agents ou armées, y compris votre chef de faction ! Cette méthode peut être utile pour éliminer un général indiscipliné ou trop amoral, voire un monarque notoirement incompetent.

Un message vous avertira des chances de succès de l'opération avant que vous ne confirmiez la tentative de meurtre. La valeur de l'assassin et celle de sa cible sont prises en compte dans le calcul des chances de succès de la mission.

Sans espion à votre solde, vous ne pouvez pas repérer les assassins ennemis sur la carte de la campagne, même s'il essaie de tuer un des vôtres.



## AGENTS RELIGIEUX



Les factions peuvent former des religieux à répandre la parole de leur église. Ces hommes peuvent également servir de diplomates :

- Faites glisser un agent religieux (autre qu'un inquisiteur) sur un chef de faction pour lui proposer une alliance, ou un cessez-le-feu, si vous êtes en guerre contre cette faction. Les chances de succès de l'opération sont ici encore liées au niveau d'influence de votre chef de faction !

La liste des agents religieux est la suivante :

- Prêtres et évêques** : les dirigeants orthodoxes peuvent former ces hommes à répandre la foi orthodoxe, afin de convertir les provinces conquises à la religion de la faction, ou les envoyer dans le monde convertir d'autres populations.
- Evêques et cardinaux** : les dirigeants catholiques peuvent former ces hommes à répandre la foi catholique, afin de convertir les provinces conquises à la religion de la faction. La présence d'un évêque ou d'un cardinal dans une province peut compliquer la tâche d'un inquisiteur qui souhaite condamner quelqu'un à mort pour hérésie.
- Inquisiteurs** : les factions catholiques peuvent également former des inquisiteurs, qui ne sont guère plus que des assassins religieux. Ils ont pour mission d'éradiquer l'hérésie au sein des populations catholiques. Déposez un inquisiteur sur une armée pour accuser le général (même s'il s'agit d'un chef de faction !) d'hérésie. Si le général présente un faible niveau de piété, il est probable qu'il soit exécuté pour hérésie. Les inquisiteurs permettent également d'élever la ferveur religieuse d'une province, car ils savent se montrer très persuasifs ! Ils sont moins efficaces dans les provinces où se trouve également un évêque ou un cardinal catholique. L'efficacité d'un inquisiteur est également proportionnelle à sa valeur.
- Alim et imam** : les "ulémas" (pluriel d'alim et imam) sont érudits en matière de textes coraniques et de doctrine islamique. Les dirigeants musulmans peuvent former ces hommes à répandre la foi musulmane, afin de convertir les provinces conquises à la religion de la faction, ou les envoyer dans le monde convertir d'autres populations.

## RELIGION



Au Moyen Âge, la religion occupait une place prépondérante dans la vie des populations. Trois religions majeures rivalisaient d'influence à l'époque de

*Medieval: Total War* : le christianisme catholique, le christianisme orthodoxe et l'islam. On trouvait des juifs dans toute l'Europe, et plus particulièrement dans les pays islamiques où leur enseignement était hautement apprécié. Aux confins du continent, les antiques religions païennes comptaient encore de nombreux fidèles. Enfin, n'oublions pas les hérétiques, désireux de changer l'ordre établi des choses.

La religion motivait les hommes à réaliser de grandes, ou terribles, choses. *Medieval: Total War* reflète une partie de cette réalité.

## GÉNÉRAUX : PIÉTÉ

Chaque général (notamment roi, sultan, empereur, calife ou prince) présente une valeur de piété. Cette valeur peut influencer le niveau de soutien que reçoit le général de la population qu'il gouverne, si celle-ci est dévote.

## PROVINCES : FOI ET FERVEUR

Chaque province peut compter des fidèles de n'importe quelle des six religions représentées dans le jeu : catholique, orthodoxe, musulmane, hérétique, païenne et juive. Les adeptes des différentes religions sont signalés sur la fenêtre d'information de la province. Ces valeurs peuvent varier dans le temps pour les raisons suivantes :

- Religieux** : un prédicateur (évêque catholique ou alim musulman, par exemple) peut convertir des croyants à sa foi.
- Événements** : certains événements sont particulièrement efficaces pour convertir les croyants – la découverte d'une relique sacrée, par exemple.
- Religion du dirigeant** : la population finit souvent par adopter naturellement la religion de la classe dirigeante, mais le processus est long.

Chaque province possède également une valeur de ferveur, signalée sous la forme d'un pourcentage qui mesure la dévotion, voire le fanatisme des croyants à l'égard de leur religion. Dans une province fervente, de nombreux soldats peuvent rejoindre les rangs d'une croisade ou d'un djihad qui passe à proximité. La ferveur peut également affecter la loyauté de la population à l'égard de son gouverneur ou de son roi, si celui-ci n'est pas suffisamment pieux.

## BÂTIMENTS RELIGIEUX

**Eglises chrétiennes et mosquées musulmanes** : ces édifices accroissent progressivement la proportion de fidèles de la religion qu'ils représentent dans leur province. Les cathédrales et les grandes mosquées sont encore plus efficaces.

**Monastères et reliquaires** : la construction de ces édifices chrétiens accroît la piété du roi, car ils constituent une affirmation publique forte d'appartenance à une religion.

**Chapitres catholiques et ribats islamiques** : ces bâtiments particuliers permettent de former des guerriers religieux. Ils permettent également la création de croisades catholiques et de djihads islamiques (voir ci-dessous).

## EXCOMMUNICATION CATHOLIQUE

Le Pape peut excommunier les factions catholiques. Cela se produit lorsqu'une faction catholique entre en guerre avec un allié du Pape, ou ignore ses injonctions à cesser de combattre des frères catholiques.

Une fois excommuniée, la faction est susceptible de subir la croisade d'une autre faction, et les restrictions papales sur la non-agression entre catholiques n'ont plus cours.

## HERÉTIQUES

Lorsqu'une révolte éclate dans une province, il n'est jamais inutile de soupçonner l'hérésie, notamment si le nombre d'hérétiques est important au sein de la population. Une révolte peut éclater pour des raisons d'impôts trop élevés ou d'absence d'armée d'occupation, mais peut aussi prendre une tournure religieuse. La proportion de soldats rebelles au sein de l'armée sera différente si les rebelles sont hérétiques plutôt que de simples rebelles "ordinaires".

## CROISADES

Seules les factions catholiques peuvent organiser des croisades. Un chapitre est nécessaire pour créer le symbole de croisade qui apparaît comme une option dans la fenêtre de formation de la province.

Une fois construit, vous pouvez ajouter des unités dans une croisade en les y déposant. Toutefois, dès qu'une unité intègre une croisade, *elle y reste jusqu'à la fin de la croisade*.

Pour lancer une croisade, faites glisser le symbole de croisade jusqu'à la province visée. Vous serez ensuite invité à payer une contribution en florins – souvent substantielle – à la trésorerie du Pape pour obtenir sa permission de lancer la croisade. Le Pape n'accorde sa permission qu'aux provinces appartenant à de "bonnes" factions catholiques. Inutile d'y songer si vous êtes excommunié, rebelle (à plus forte raison, hérétique !) ou non catholique ! Le Pape n'autorise généralement qu'une croisade par faction à la fois.

Lorsque la croisade a été autorisée par le Pape, déposez-la à nouveau sur la province visée (auquel cas, elle tracera sa propre route), ou déplacez-la vers la cible province par province, en suivant le tracé de votre choix. A mesure que la croisade traverse des provinces, des soldats peuvent la rejoindre, notamment dans les provinces particulièrement ferventes. Ces recrues peuvent même appartenir à d'autres factions catholiques – l'appel d'une croisade fait passer au second plan les anciennes loyautés ! Une croisade peut aussi subir des désertions, si elle met trop de temps à atteindre son but ou est vaincue au combat.

Lorsqu'une croisade atteint sa province de destination, elle essaie de la conquérir. Si elle y parvient, la croisade prend fin et les unités croisées redeviennent des armées ordinaires, sous le contrôle de la faction qui a lancé la croisade. Ces armées peuvent comprendre des unités de chevaliers templiers, hospitaliers ou de Santiago.

Une croisade échoue si elle vient à manquer de soldats (pour quelque raison que ce soit) ou si le chapitre de la province d'origine de la croisade est détruit.

Les factions contrôlées par ordinateur lancent également des croisades de temps en temps. Lorsqu'une croisade étrangère pénètre sur votre territoire, vous avez la possibilité de réagir de différentes manières. Les croisades ne conquièrent pas les provinces qu'elles traversent, mais il n'est pas impossible que les croisés pillent une province et que vos soldats se joignent à eux si vous les laissez passer.

## DJIHADS

Seules les factions musulmanes peuvent lancer des djihads. Djihad signifie "guerre sainte" et contrairement à la croisade, le djihad ne permet pas de conquérir de nouveaux territoires. Un djihad peut uniquement être lancé sur une province qui a été perdue à l'ennemi. Il ne vise qu'à reconquérir des territoires perdus, pas à en conquérir de nouveaux.

Un ribat est nécessaire pour créer le symbole de djihad qui apparaît comme une option dans la fenêtre de formation de la province. Une fois construit, vous pouvez ajouter des unités dans un djihad en les y déposant. Toutefois, dès qu'une unité intègre un djihad, elle y *reste jusqu'à la fin du djihad*. Pour lancer un djihad, faites glisser le symbole de djihad jusqu'à une province pouvant être visée.

Lorsque le djihad a démarré, il se déplace en direction de la province visée. A mesure que le djihad traverse des provinces, des soldats peuvent le rejoindre, notamment dans les provinces particulièrement ferventes. Seuls des soldats musulmans peuvent se joindre à un djihad. Un djihad peut également subir des désertions s'il met trop de temps à atteindre sa destination, ou rencontre trop de difficultés en chemin. Un djihad échoue s'il vient à manquer de soldats (pour quelque raison que ce soit) ou si le ribat de la province d'origine du djihad est détruit.

Lorsqu'un djihad a reconquis la province visée, il redevient une armée ordinaire sous le contrôle de la faction qui a lancé le djihad.

## BOUTTONS ET FENÊTRES D'INFORMATION

Les boutons d'information sont des raccourcis destinés à faciliter la gestion de votre faction. Ces boutons se trouvent au-dessus des armoiries de la faction, dans le coin inférieur gauche de l'écran. Les informations que fournissent ces boutons peuvent vous aider à prendre les décisions qui vous conduiront à la victoire.

Pour faire défiler la liste d'éléments d'une fenêtre vers le haut ou vers le bas, **cliquez** sur les pointes de flèche à gauche ou utilisez la molette de la souris (si votre souris en est équipée). Pour fermer une fenêtre d'information et revenir à la carte de campagne principale, **cliquez** sur le **X** rouge dans le coin supérieur droit de la fenêtre.



La fenêtre d'infos Militaire affiche la liste de tous vos généraux et de leurs armées, les provinces qu'ils occupent et le nombre d'hommes sous le commandement de chaque général. Le rang de chaque général est également indiqué. **Cliquez** sur une entrée de la liste pour centrer la carte de campagne principale sur le général sélectionné.



La fenêtre d'infos Alliances offre une représentation graphique de la situation politique du monde du jeu. Votre faction se situe toujours en haut de la liste. Les grands boucliers centraux indiquent les armoiries, la religion ainsi que le nom du dirigeant de chaque faction. Les boucliers plus petits, à gauche, indiquent les alliés des factions ; les boucliers de droite indiquent les ennemis jurés du moment. Placez le curseur sur un bouclier pour connaître la faction qu'il représente. S'il vous semble qu'il manque un petit bouclier d'allié ou d'ennemi, cela signifie que la faction est actuellement neutre. Les relations peuvent évoluer avec le temps.



La fenêtre d'infos Economie répertorie toutes les provinces contrôlées par votre faction, ainsi que les zones maritimes où votre faction possède une flotte. Le bilan de votre situation financière est affiché au bas de la fenêtre. La valeur la plus importante est probablement celle des *profits attendus*. Si cette valeur est négative, penchez-vous sérieusement sur votre trésorerie, votre taux d'imposition et vos dépenses militaires !

Seules les provinces possèdent des valeurs de loyauté et de revenus. Placez le curseur sur n'importe quel nom de province pour afficher la composition des revenus générés. Cliquez sur une province pour centrer la carte de campagne sur cette province. Si la province contient un comptoir ou un marchand, un bilan financier détaillé sera affiché. Placez le curseur sur n'importe quel symbole de bien commercial pour découvrir les échanges commerciaux qui sont réalisés.

La colonne des dépenses vous indique les coûts d'entretien des unités militaires dans chacune de vos provinces et des zones maritimes dans lesquelles vous possédez des flottes. Ces chiffres changent à mesure que vous déplacez vos armées.



La fenêtre d'infos Subterfuge répertorie tous vos agents stratégiques ainsi que les missions qu'ils sont en train de réaliser. Cliquez sur une entrée dans la liste de vos agents pour centrer la carte de campagne sur l'agent sélectionné.



La fenêtre d'infos Héritiers répertorie la liste des membres de la famille royale de votre faction. Si la liste est vide, vérifiez que votre roi, sultan ou calife (chef de faction) est en sécurité, car la lignée royale disparaîtra avec lui s'il meurt ! La liste contient également tous les enfants du chef. Les enfants n'apparaissent pas sur la carte de campagne en tant que princes (généraux) ou princesses (agents stratégiques) avant leur majorité.



La fenêtre Grandes réalisations répertorie les objectifs que votre faction doit atteindre au cours de la partie. Si vous choisissez de jouer à la variante "Grandes réalisations" de la Campagne totale, vous devrez veiller à ce que ces "missions" soient accomplies. En général, les grandes réalisations correspondent aux réussites des dirigeants historiques, exploits qui ont assuré la puissance et le respect de leur nation. Exemples d'objectifs : construire l'Alhambra (en Espagne) avant une date donnée, conquérir un ensemble de provinces ou défendre le cœur géographique de votre faction contre des agresseurs extérieurs. Cliquez sur un élément de la liste pour en afficher des informations détaillées.

## BATAILLES



Le cœur de *Medieval: Total War* réside dans son système de bataille en 3D. Le moteur *Total War Engine™* est capable d'exécuter des batailles spectaculaires mettant en scène plus de 10 000 hommes en 3D et en temps réel. Le moteur a été "poussé" et optimisé de manière à intégrer les stratégies, tactiques et unités employées à cette époque de l'Histoire.

Que vous démarriez une bataille de la campagne totale, jouiez une campagne ou une bataille historique ou configuriez une bataille personnalisée, l'interface de contrôle de votre armée est identique. Les tactiques d'utilisation de l'armée en question varient d'une faction

à une autre. C'est un aspect du jeu que vous découvrirez par vous-même. *Medieval: Total War* propose un contrôle très intuitif des forces armées, comme vous le constaterez sans tarder, qui vous permet de vous concentrer sur les difficultés tactiques et les finesses du combat. Les commandes comprennent des boutons affichés à l'écran et des raccourcis clavier, que vous pouvez combiner pour plus d'efficacité, si vous le souhaitez.

## LES DIDACTICIELS DE BATAILLE

Nous vous recommandons de jouer les batailles des didacticiels au moins une fois pour vous familiariser avec l'interface du jeu. Elles ont pour objectif de passer en revue les fonctionnalités principales qui permettent de contrôler une armée.

## AVANT LA BATAILLE

En mode Campagne totale, le champ de bataille utilisé s'apparente au terrain typique de la province ou de la région frontalière dans laquelle vous vous trouvez. Si, par exemple, votre armée franchit un col frontalier, vous vous battez en terrain montagneux, ce qui peut constituer un atout pour le défenseur et un handicap pour l'assaillant s'il compte sur sa cavalerie ! Il est judicieux d'étudier le terrain illustré sur la carte de campagne avant d'envahir une province et de choisir une frontière adaptée à la composition de votre armée d'invasion.

Dans tous les cas, vous aurez la possibilité d'observer le champ de bataille avant que la bataille ne commence. Notez l'aspect général du terrain. Profitez de ce travail d'observation pour choisir vos positions de défense ou repérer la zone susceptible de se transformer en cimetière pour vos ennemis. Vous pouvez faire circuler la caméra sur le champ de bataille à l'aide des commandes détaillées dans la section intitulée *La caméra du champ de bataille*. Cliquez sur le bouton Continuer lorsque vous avez terminé d'inspecter le terrain.

Chaque bataille de *Medieval: Total War* oppose un attaquant et un défenseur. Ces identifications d'avant le début de la bataille ont des conséquences importantes.

Dans les batailles du mode Campagne totale, l'envahisseur est toujours l'attaquant, à savoir celui qui ne possède pas la province dans laquelle se déroule la bataille. Dans les batailles personnalisées et historiques, l'attaquant est désigné par le système de jeu :

- En tant qu'**attaquant**, vous disposez de prévisions météorologiques pour la journée du lendemain. En règle générale, plus le temps promet d'être beau, plus vos forces sont susceptibles de progresser et de se battre de manière optimale. Vous avez le choix de vous battre ou d'attendre un jour supplémentaire dans l'espoir de bénéficier de meilleures conditions. Toutefois, si vous attendez trop longtemps, l'armée des défenseurs aura le temps d'atteindre vos positions, que vous soyez prêt ou non ! Sachez aussi qu'il peut être avantageux de combattre dans des conditions météorologiques difficiles si vos adversaires disposent d'unités de tir et pas vous.
- En tant que **défenseur**, vous ne disposez pas de cet avantage tactique, mais vous bénéficiez d'un meilleur terrain pour votre position de départ sur le champ de bataille. Vous avez également la possibilité de régler avec précision le déploiement de vos troupes avant le début de la bataille en changeant la position des unités individuelles à l'intérieur de votre zone de configuration.

## MÉTÉOROLOGIE ET CLIMAT

La météo et le climat produisent les effets que l'on imagine aisément. Idéalement, les batailles devraient se dérouler dans des conditions météorologiques optimales, mais on sait que ces conditions sont rares et que les commandants doivent tirer le meilleur parti de celles qu'ils découvrent en se levant le matin.

- La météo affecte grandement la visibilité sur le champ de bataille – apercevoir l'ennemi au milieu d'une tempête de sable ou de neige n'est pas toujours la moindre de vos difficultés ! Le brouillard et la pluie limitent également votre champ de vision.
- Les projectiles des archers et des artilleurs sont affectés par la météo. Les arcs fonctionnent mal sous la pluie et les armes utilisant de la poudre à canon ne fonctionnent pas du tout dans les conditions d'humidité.
- Les conditions météorologiques et climatiques générales déterminent également la fatigue des unités. Dans les conditions de chaleur (ou conditions de désert), n'espérez pas des prouesses de la part de vos chevaliers lourds. Dans le froid et la neige, toutes les unités s'épuisent plus rapidement.

## L'ÉCRAN DE BATAILLE

L'écran de bataille est votre ouverture sur le champ de bataille. Toutes les commandes vous permettant de contrôler votre armée, globalement ou par unités individuelles, se trouvent le long des bords supérieur et inférieur de l'écran. Les boutons de commande et les bannières d'unités sont décrits plus bas.

## LA CAMÉRA DU CHAMP DE BATAILLE

Votre vision du champ de bataille n'est pas fixe ou associée à une unité particulière de la partie.

Déplacez le curseur vers la gauche ou la droite de l'écran pour que la caméra effectue un panoramique (rotation autour d'un point d'ancrage fixe) dans cette direction. Déplacez le curseur vers le haut de l'écran pour effectuer un travelling de la caméra vers l'avant ; déplacez le curseur vers le bas pour que la caméra effectue un travelling vers l'arrière. Si aucune unité n'est sélectionnée, **cliquez avec le bouton droit** pour centrer la vue de la caméra sur la position du curseur sur le champ de bataille. Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour transformer la souris en dispositif de pointage de la caméra. Lorsqu'une unité est sélectionnée, appuyez sur **Ctrl** et **cliquez avec le bouton droit** pour que la caméra pointe sur cette unité sur le champ de bataille.

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées ou le pavé numérique pour changer la position de la caméra. Les flèches **haut** et **bas** et les touches **2** et **5** du pavé numérique entraînent un travelling de la caméra vers l'arrière et l'avant ; les touches **1** et **3** produisent respectivement un travelling vers la gauche et la droite (sans changer la direction de vue de la caméra), tandis que les touches **4** et **6** commandent un mouvement panoramique de la caméra vers la gauche et la droite. Pour des mouvements plus rapides, la touche **8** permet d'effectuer un travelling à haute vitesse de la caméra vers l'avant tandis que les touches **7** et **9** permettent d'obtenir des panoramiques rapides de la caméra. Maintenez la touche **Maj** enfoncée avec n'importe quelle commande pour déplacer rapidement la caméra.

Vous pouvez également déplacer la caméra en **double-cliquant** sur une unité ou sur sa fenêtre d'information. La caméra se place immédiatement derrière et au-dessus de l'unité choisie, comme si elle regardait derrière son épaule, en quelque sorte. L'unité est également sélectionnée. Cela constitue un excellent moyen d'observer avec précision ce que fait une unité, plutôt que de se contenter de la bannière de l'unité.

Les commandes de la caméra fonctionnent même lorsque la partie est interrompue. Cela vous permet de suivre les opérations en cours sur le champ de bataille sans être trop pressé par le chronomètre ou la nécessité de donner des ordres.

La caméra est normalement limitée, de sorte que vous ne puissiez pas voir trop au-delà de vos unités (comme dans la réalité). Si vous essayez de déplacer la caméra trop loin de votre unité la plus proche, vous constaterez qu'elle finira par ralentir et par rebondir comme si elle était retenue par un élastique. Pour observer ce qui se cache derrière un bosquet ou une crête, vous devez envoyer une unité en reconnaissance !

## LA MINI-CARTE

La mini-carte vous offre une vue aérienne et globale du champ de bataille. Les unités qui sont dissimulées dans les arbres n'apparaissent pas sur la carte (mais vous pouvez deviner leur présence sur le champ de bataille en observant les oiseaux qui volent en cercle !). Les points qui clignotent signalent la position des généraux qui commandent sur le terrain (un par armée). Vous pouvez également donner des ordres à vos unités en cliquant sur la mini-carte comme si vous aviez cliqué sur la même destination sur le champ de bataille.

- **Cliquez** dans la barre supérieure grise et faites-la glisser pour repositionner la mini-carte. **Cliquez** sur le triangle blanc dans le coin inférieur droit, et faites-le glisser pour redimensionner la mini-carte, si vous le souhaitez.
- Cette barre supérieure indique également le "rapport de forces" entre les belligérants. Votre "situation" est signalée par une barre verte, celle de l'ennemi par une barre rouge. La longueur respective de ces barres permet d'estimer qui est en position de force à un moment donné, en n'oubliant pas que se contenter de massacrer l'ennemi n'est pas synonyme de victoire assurée.
- La barre inférieure indique l'**accélération du temps** définie dans la bataille. Si vous souhaitez accélérer le déroulement du temps d'une bataille (par exemple, lorsque vos hommes se rendent vers une nouvelle position sans rencontrer de résistance), vous pouvez cliquer et faire glisser le symbole de sablier jusqu'à un point de la barre, ou appuyer sur **Ctrl + T** pour activer (ou désactiver) l'accélération à 100% du temps.

## FORMATIONS D'ARMÉE



Avant de commencer une bataille, il est souvent judicieux de passer en revue, et éventuellement de modifier la formation sélectionnée par défaut pour votre armée. Lorsque vous attaquez, le bouton **Armée** s'affiche juste au-dessus de la fenêtre d'information de l'unité la plus à gauche au bas de l'écran. Il vous permet d'organiser les unités de votre armée tout entière selon une configuration globale.

- Si vous lancez une attaque **Cliquez avec le bouton droit** sur cette bannière pour afficher la liste des formations possibles pour votre armée.
- **Cliquez** sur la formation que vous souhaitez que votre armée adopte. Vous pouvez essayer autant de formations que vous le voulez. Aucune formation n'est validée tant que vous n'appuyez pas sur le bouton **Commencer la bataille**.
- Si vous êtes en défense vous pouvez également sélectionner des unités individuelles et les positionner où vous le souhaitez à l'intérieur de la zone de configuration de l'armée, à l'aide des commandes décrites dans la section suivante, *Commandes de bataille élémentaires*. Une ligne de jalons sur le champ de bataille vous indique les frontières de cette zone de départ.
- Enfin, si vous participez à une bataille dans le cadre d'une campagne totale et disposez de plus de 16 unités dans la province, le bouton des renforts est actif. Vous trouverez des informations détaillées sur cette fonctionnalité avancée dans la sous-section *Renforts avant la bataille* de la section *Commandement avancé*.
- *Les deux camps* peuvent ordonner à leurs chevaliers (s'ils en possèdent) de mettre **pied à terre** afin qu'ils combattent à pied. Cette décision doit être prise avant le début de la bataille car, lorsque la bataille a commencé, les chevaliers ne peuvent plus remonter sur leurs chevaux. Le choix n'est pas définitif, mais reste en vigueur le temps de la bataille en cours.
- Lorsque vous êtes satisfait de la position de votre armée, cliquez sur le bouton **Commencer la bataille** et lâchez les fauves !

## COMMANDES DE BATAILLE ELEMENTAIRES

L'interface de bataille de *Medieval: Total War* est très simple d'utilisation. Vous pouvez ordonner à chaque unité de marcher ou d'attaquer en deux clics de souris :

- Cliquez sur une unité pour la sélectionner. Vous constaterez qu'elle est sélectionnée car le drapeau ou étendard de l'unité est agité de haut en bas, et la bannière d'information au bas de l'écran apparaît en surbrillance.
- Cliquez sur une destination sur le champ de bataille. L'unité sélectionnée se tourne immédiatement dans cette direction, se met en ordre de marche et sonne le départ. **Double-cliquez** sur la destination pour que votre unité s'y rende à un rythme de marche soutenu ou en courant.
- Si une unité ne peut se rendre à l'emplacement que vous avez choisi, la flèche de déplacement à côté du curseur s'affiche en rouge. L'explication est généralement que vous avez demandé à l'unité de marcher vers une étendue d'eau ou de foncer dans un arbre ! Dans une forêt, déplacez légèrement le curseur jusqu'à ce qu'il repasse en jaune, indiquant que l'unité peut s'enfoncer dans la forêt.
- Vous pouvez également cliquer sur une unité ennemie. Le curseur se transforme en épée si l'unité attaque en combat rapproché, ou en arc et flèche pour une attaque à longue portée (échange de projectiles). Si vos unités de tir sont hors de portée, la petite flèche d'action sous le curseur apparaît en rouge ; vos hommes avanceront jusqu'à ce qu'ils soient à portée de tir de l'ennemi. **Double-cliquez** sur une cible pour que votre unité se lance à l'assaut, ou coure/galope jusqu'à ce qu'ils soient à portée (mais souvenez-vous que vos hommes se fatigueront s'ils courent tout le temps !).
- Appuyez sur la **barre d'espacement** pour consulter les positions d'arrivée futures des unités à qui vous avez ordonné de se déplacer. Il s'agit d'un outil de consultation très utile pour ne pas perdre de vue l'endroit où se dirige votre armée.

Si vous savez faire cela, c'est que vous maîtrisez les commandes élémentaires de *Medieval: Total War*. Toutes les autres commandes de l'interface dérivent du concept : "Hé, toi !" [Clic] "Va là !" [Clic].

Enfin, en ce qui concerne ces commandes de base, vous pouvez désélectionner n'importe quelle unité sélectionnée en appuyant sur la touche **retour** ou **entrée**.

### FENETRES D'INFORMATION D'UNITÉ



Les fenêtres d'information d'unité de votre armée, une par unité, se trouvent au bas de l'écran. Lorsque vous cliquez sur une unité sur le champ de bataille, sa fenêtre d'information apparaît en surbrillance, indiquant que l'unité est sélectionnée. De la même manière, vous pouvez cliquer sur une fenêtre d'unités pour sélectionner celle de votre choix, sélection qui sera confirmée par l'étendard brandi de l'unité. Il est également possible fermer de sélectionner plusieurs unités, comme nous le verrons dans la section *L'art du commandement*.

Les fenêtres vous offrent un bref résumé de la situation et de l'activité de chaque unité, à tout moment.

- Le petit portrait, dans la fenêtre, illustre le type d'unité.

- L'unité dirigée par le général de l'armée en personne présente une étoile dorée sur sa fenêtre. C'est également l'unité qui possède une bannière ou un étendard carré sur le champ de bataille.
- Dans la partie supérieure de la fenêtre les (quatre) barres grises indiquent la quantité d'énergie dont dispose l'unité. A mesure qu'elles rétrécissent, les hommes de l'unité s'épuisent à marcher, se battre et courir. Comme vous vous en doutez, si vous ordonnez à une unité de se lancer à l'assaut d'une colline et de se battre au sommet, elle se fatiguera rapidement. Et les hommes fatigués sont plus susceptibles de perdre courage et de fuir.
- A côté des barres de fatigue, plusieurs symboles permettent de signaler ce que l'unité est en train d'effectuer : marcher (un triangle avec la pointe vers le haut) ; courir, galoper ou charger (deux triangles) ; se battre (épées croisées) ; tirer des projectiles (un arc) ; subissant les tirs ennemis (pluie de flèches) ; se cachant dans les bois (petit arbre) ; ou en déroute (drapeau blanc). Il est possible qu'une unité fasse plusieurs choses à la fois, auquel cas la fenêtre fait défiler les symboles appropriés. Si vous voyez le drapeau blanc apparaître et disparaître, cela signifie que l'unité est proche de la rupture, mais n'a pas encore fui. C'est une indication fiable qu'elle est en danger !
- Le chiffre affiché le plus en haut indique la *valeur* de l'unité. Elle mesure l'expérience, le cran et la compétence dans le maniement des armes. A critères "techniques" égaux, une unité de grande valeur l'emportera généralement sur une unité de faible valeur.
- Les troupes armées de projectiles se distinguent des autres par une barre verticale marron affichée à côté de leur portrait d'unité. Il s'agit de la *barre des munitions* qui rétrécit progressivement à mesure que l'unité tire des flèches ou des balles, lance des piques, des grenades ou des javalots, voire des rochers (dans le cas de l'artillerie). Une fois la barre vide, l'unité ne peut plus lancer d'attaques à base de projectiles. Vous pouvez fournir à vos unités des munitions illimitées via le *menu Options* avant la bataille, mais votre adversaire profitera aussi de cet avantage !
- Le chiffre au bas de la fenêtre indique le nombre d'hommes qui composent actuellement l'unité. Ce chiffre diminue à mesure que l'unité subit des pertes. Si le nombre d'hommes chute rapidement, cela signifie que l'unité est en grave danger !
- Les icônes colorées représentant une épée et/ou un bouclier indiquent que l'unité utilise un équipement offensif et/ou défensif de grande qualité.

La fenêtre d'unité disparaît de l'écran si l'unité quitte la bataille en déroute (fuite), ou lorsque son dernier homme a été tué ou capturé.

### MENUS D'UNITÉ

Pour afficher le menu contextuel d'une unité, **cliquez avec le bouton droit** sur l'unité ou dans sa fenêtre d'information. Cliquez ensuite sur l'action que vous souhaitez que l'unité effectue. Vous constaterez que nombre des ordres de ces menus sont identiques à ceux des boutons de commande ou des raccourcis clavier décrits ici (les touches sont indiquées pour chaque commande). Il s'agit de la troisième méthode d'émission d'ordres à vos troupes.

Le menu contient un ordre réservé aux unités de projectiles et d'artillerie – **Suivi projectiles** – qui est peut-être plus amusant que réellement utile, pour les amateurs du style "décime tes ennemis dans un rugissement de rire dément". Cette option vous permet de visualiser l'action du point de vue de la flèche, lorsque l'unité sélectionnée tire, ou du point de vue d'une pierre dans le cas de la plupart des pièces d'artillerie !




## AIDES CONTEXTUELLES ET RAPPORTS D'UNITÉ

Lorsque vous placez le curseur au-dessus d'une unité quelconque sur le champ de bataille, un commentaire apparaît sous forme d'aide contextuelle. Leur code de couleur vous permet d'identifier la faction/l'armée à laquelle elle appartient, entre autres informations utiles. Outre le type de l'unité et le nombre d'hommes qu'elle contient, l'aide contextuelle vous indique l'action en cours de réalisation, vous permet d'estimer les compétences et spécialisations de l'unité au combat, ainsi que l'état de son moral.

Vous pouvez utiliser cette fonctionnalité lorsque la partie est interrompue afin de pouvoir analyser l'action sans être pressé par le temps.

## BOUONS DE COMMANDE

Les boutons de commande se trouvent le long du bord supérieur de l'écran. Ils sont regroupés par types de commandes :

-  • Comme vous ne serez pas surpris de l'apprendre, le bouton **arrêter** (touche **retour arrière**) commande à l'unité de cesser l'activité qu'elle est en train de réaliser et de se reformer dans sa position actuelle. Cette commande ne fonctionne pas toujours – certaines unités ne peuvent réfréner leur nature impétueuse. Les unités prises de panique qui ont pris la fuite ne peuvent pas non plus être arrêtées dans leur mouvement.
-  • Le bouton **rallier** (touche **R**) agit comme un appel aux soldats paniqués de se reprendre et de cesser de fuir ! Cet ordre ne fonctionne pas si l'ennemi est trop proche au moment de son émission (la peur rend sourds les soldats les plus obéissants !).
-  • Le bouton **fuir** provoque l'effet inverse du bouton rallier précédent. Il ordonne aux unités sélectionnées de fuir devant l'ennemi. Cette commande peut être utile face à des dangers excessivement importants, lorsque la raison vous conseille de sauver au moins une partie de votre armée, ou que vous souhaitez que des unités quittent le champ de bataille afin d'être remplacées par des renforts.
-  • Dès que vous sélectionnez deux unités, le bouton **grouper** (touche **G**) vous permet de les regrouper au sein d'une unité collective pouvant être sélectionnée et contrôlée comme une seule unité.
-   • Les boutons **formation rapprochée** (touche **C**) et **formation dispersée** (touche **L**) modifient l'espacement des hommes au sein d'une unité. La formation rapprochée est utile en combat rapproché, circonstance où il est important de faire participer le plus d'hommes possible à l'action. La formation dispersée est préférable lorsque l'unité subit les tirs ennemis, puisque les projectiles ont plus de chance de tomber entre deux soldats distants.
-  • Le bouton **formation en triangle** (touche **W**) change la forme globale de l'unité sélectionnée d'un bloc rectangulaire à une formation triangulaire, particulièrement efficace pour percer une brèche dans une unité ennemie que vous chargez.
-  • Le bouton **tirer** (touche **S**) n'est activé que lorsque l'unité sélectionnée possède la capacité appropriée. Les unités qui ont reçu l'ordre de tirer évitent tout contact rapproché avec l'ennemi tout en continuant à les attaquer à l'aide de projectiles.
-  • Le bouton **maintenir la formation** (touche **F**) ordonne à une unité de conserver sa formation actuelle lorsqu'elle affrontera l'ennemi en corps-à-corps. Les hommes conserveront les positions qui leur ont été assignées et ne se disperseront pas pour affronter l'ennemi au combat. Cet ordre est particulièrement utile dans le cas d'unités telles que les vougiers qui gagnent en puissance lorsqu'ils combattent en rangs serrés et ordonnés.



- Le bouton **charger à volonté** (touche **E**) est un commutateur permettant de déterminer si une unité dévie de sa trajectoire pour attaquer des unités ennemies à proximité ou poursuit ses ennemis lorsqu'ils fuient, qu'elle en ait reçu l'ordre ou non.



- Une unité qui a reçu l'ordre de **maintenir sa position** (touche **H**) restera à sa position en toutes circonstances. A la fin d'un combat, elle reprendra sa place sur le champ de bataille plutôt que de se regrouper autour de son chef. Cela permet aux unités d'éviter de se marcher sur les pieds sur la ligne de bataille alors qu'elles repoussent les unités ennemies.



- Le bouton **feu à volonté** (touche **A**) est un commutateur qui permet à l'unité sélectionnée de décider - dans une certaine mesure - quand elle doit attaquer. Lorsqu'une unité est autorisée à tirer à volonté, elle tire sur toutes les cibles appropriées à sa portée. Cette fonctionnalité n'est pas toujours souhaitable puisqu'elle peut épuiser rapidement des munitions limitées.



- Les conséquences de l'utilisation du bouton renforts sont décrites dans la section Commandement avancé.



- Les conséquences de l'utilisation du bouton **formations de groupe** (Ctrl + P) sont décrites dans la section Commandement avancé.

## CHANGEMENT DE LA FORMATION D'UNE UNITÉ

Comme indiqué plus haut, les commandes de formation **rapprochée**, **dispersée** et **en triangle** modifient la forme et la densité de l'unité. Vous pouvez également modifier la forme rectangulaire (nombre de lignes et de colonnes d'hommes) de toute unité en cours de bataille.

En règle générale, seule la première ligne (frontale) d'une unité est en contact avec l'ennemi et l'affronte. Les soldats des lignes arrière avancent d'un pas pour "boucher les trous" et remplacer les blessés. Les exceptions à cette règle concernent les vougiers (chez qui les deux premières lignes peuvent se battre), les piquiers (où les quatre premières lignes se battent) et les unités de tir.

- Cliquez à l'endroit où vous souhaitez que se trouve la *flanc gauche* de l'unité repositionnée. **Faites glisser** la souris vers la droite pour qu'une unité fictive de soldats vous indique la nouvelle formation en colonne de votre unité. Lorsque l'unité a la largeur voulue, relâchez le bouton de la souris.
- Si vous changez d'avis, appuyez sur la touche **Echap** avant de relâcher le bouton de la souris.
- Votre unité marchera désormais dans cette direction et adoptera la nouvelle formation.

Pour optimiser la puissance de tir d'une unité de tir, redimensionnez-la en une formation étendue mais peu profonde. De cette manière, un maximum de soldats peut tirer simultanément.

## ORIENTATION D'UNITÉ

Toutes les unités ont une orientation et attaquent toujours les ennemis directement en face d'eux. Les unités sont également défensivement vulnérables sur les flancs (côtés) et particulièrement l'arrière. Vous devrez parfois changer l'*orientation* d'une unité pour mieux la préparer à un danger, sans nécessairement changer sa *position* sur le champ de bataille.



- Sélectionnez une unité et appuyez sur la touche **Alt** en la maintenant enfoncée. Cliquez avec le bouton droit sur le champ de bataille à l'endroit vers lequel vous souhaitez que l'unité soit orientée. Vous l'observerez alors réorganiser ses rangs de manière à pointer dans la nouvelle direction.
- Sélectionnez une unité, appuyez sur la touche **Alt** en la maintenant enfoncée, puis cliquez sur une destination sur le champ de bataille. L'unité se déplacera vers cette nouvelle position sans changer son orientation.

## GÉNÉRAUX AU COMBAT

Le général en charge est immédiatement reconnaissable à la bannière carrée de son unité. Son unité est la plus importante sur le champ de bataille, car sa présence inspire et reconforte les forces alliées à proximité. S'il venait à craquer, à prendre la fuite, à être capturé ou tué, l'impact serait terrible sur le moral de l'armée tout entière.

Si la présence du général est utile pour le moral des troupes, son unité personnelle est souvent composée d'excellents soldats. Vous vous trouvez donc devant l'équation tactique suivante : si vous ordonnez au général de s'engager personnellement dans un combat, vous avez de réelles chances de remporter cette partie de la bataille, mais vous mettez sa vie en péril avec les conséquences que vous devinez.

## AUTRES COMMANDES ÉLÉMENTAIRES

- La touche **Echap** vous donne la possibilité de mettre prématurément fin à la bataille. Vous perdez toute bataille que vous abandonnez. L'ordinateur calcule ensuite le résultat de la bataille en tenant compte des facteurs qualitatifs et quantitatifs des troupes, mais ne peut faire preuve du flair tactique que vous auriez pu apporter à la bataille.
- La touche **P** ou la commande **pause** permet d'interrompre la bataille, si vous avez besoin de vous absenter quelques instants ! Pendant que la partie est ainsi interrompue, toutes les autres commandes fonctionnent encore, ce qui vous permet de continuer à donner des ordres à vos troupes, déplacer la caméra, etc.
- La touche **F1** permet d'afficher un rapport de bataille qui présente la situation détaillée de chacune de vos unités engagées dans la bataille. Appuyez à nouveau sur **F1** pour vérifier si vous avez réuni les conditions nécessaires à la victoire. Appuyez une troisième fois sur **F1** pour faire disparaître le rapport de l'écran. L'utilisation de la touche **F1** n'interrompt pas la partie.
- Appuyez sur **F2** pour effectuer une capture d'écran de la bataille. Vous retrouverez cette capture d'écran dans le sous-répertoire TGA du répertoire *Medieval: Total War*, sur votre PC.

## L'ART DU COMMANDEMENT

Cette section couvre certaines des commandes les plus sophistiquées utilisées au combat. Pour l'essentiel, celles-ci sont liées à l'organisation et au regroupement des unités, plutôt qu'aux actions à proprement parler des unités.

## ATTAKES SECONDAIRES

La plupart des unités de tir sont également capables de se battre en combat rapproché même si elles n'excellent généralement pas dans cette forme de combat. Quelques unités, comme les cavaliers byzantins et les janissaires, peuvent à la fois se servir d'armes projectiles et se battre correctement en combat rapproché.

- Sélectionnez une unité et cliquez sur une cible pour qu'elle lance son attaque principale, qui utilise généralement un projectile quelconque.
- Sélectionnez une unité puis appuyez sur la touche **Alt** et cliquez sur une cible pour qu'elle lance son attaque secondaire (combat rapproché).

## RETRAÎT DU COMBAT

Une unité a intérêt à cesser le combat pour éviter de se faire massacrer jusqu'au dernier homme. Dans l'effervescence de la bataille, être suffisamment lucide pour retirer une unité peut s'avérer extrêmement utile.

- Cliquez sur une unité pour la sélectionner, puis donnez l'ordre de repli (touches **ctrl + W**) pour qu'elle se retire du combat et s'éloigne de l'ennemi. Vous devrez peut-être lancer ensuite un ordre d'arrêt pour éviter que l'unité s'éloigne trop. Si vous ne l'arrêtez pas, l'unité quittera le champ de bataille.
- Vous pouvez également vous retirer du combat en **double-cliquant** sur une destination sûre, hors des combats. Vous devrez répéter cette commande au gré des flux et reflux des combats.

## DEPLACEMENTS SUR ROUTE ET POINTS DE NAVIGATION

Lorsque vous donnez un ordre de déplacement ou d'attaque à une unité en **cliquant** sur une position ou unité de destination, votre unité s'y rend en ligne droite, ce qui n'est pas obligatoirement la meilleure solution si vous préférez qu'elle contourne vos propres troupes, ou qu'elle attaque l'ennemi par le flanc ou par l'arrière, plutôt que de l'attaquer de front.

- Vous pouvez émettre une série d'ordres de déplacement à une ou plusieurs unités, puis lui ou leur définir une série de points de navigation en **cliquant** sur différents endroits du champ de bataille tout en maintenant la touche **Maj** enfoncée.
- L'unité se rendra ensuite successivement à chaque point de navigation et s'arrêtera au dernier.

Cette commande peut être extrêmement utile pour commander à une unité de contourner le flanc de l'ennemi afin de lui couper toute issue de retraite.

## SÉLECTION DE PLUSIEURS UNITÉS

Vous pouvez sélectionner plusieurs unités à la fois afin de les commander toutes ensemble.

- Appuyez sur la touche **Ctrl** en la maintenant enfoncée, puis cliquez sur les unités que vous voulez sélectionner ou sur leur fenêtre d'information. Cliquez à nouveau sur les unités pour les désélectionner, en cas d'erreur.
- Vous pouvez sélectionner une seule unité, maintenir la touche **Maj** enfoncée, puis cliquer sur une fenêtre d'information d'unité. Toutes les unités dont les fenêtres d'information se trouvent entre l'unité d'origine et celle sur laquelle vous venez de cliquer sont sélectionnées.
- Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et faites glisser la souris en appuyant sur le bouton droit sur le champ de bataille pour sélectionner toutes les unités comprises dans la zone virtuelle ainsi créée.
- Appuyez sur **Ctrl + A** pour sélectionner toutes les unités de votre armée.
- Appuyez sur **Ctrl + B** pour sélectionner toutes les unités d'artillerie de votre armée.
- Appuyez sur **Ctrl + M** pour sélectionner toutes les unités de tir de votre armée.
- Appuyez sur **Ctrl + H** pour sélectionner toutes les unités de combat rapproché de votre armée.

- Appuyez sur **Ctrl + C** pour sélectionner toutes les unités de cavalerie de votre armée.
- Appuyez sur **Ctrl** puis **double-cliquez** pour sélectionner toutes les unités de même type dans votre armée, par exemple, tous les cavaliers ghulams.
- Vous pouvez traiter ces unités sélectionnées comme une seule et même unité à qui vous donnez des ordres de déplacement ou d'attaque de la même manière.
- Vous pouvez désélectionner des unités en appuyant sur la touche **retour** ou **entrée**.
- Lorsque plusieurs unités sont sélectionnées et reçoivent un ordre de changement de formation, elles obéissent toutes.
- Les unités sélectionnées peuvent également être temporairement regroupées en "super-unités", ou divisions, au sein de votre armée.

## GROUPEMENT

Lorsque vous sélectionnez plusieurs unités, vous pouvez les grouper à l'aide du bouton **grouper** ou de la touche **G**.

- Les fenêtres d'information des unités groupées se décalent à droite de la fenêtre d'information, et une barre grise apparaît au-dessus d'elles.
- Pour sélectionner toutes les unités d'un groupe, **cliquez** sur cette barre grise. Vous pouvez leur donner ensuite des ordres comme d'habitude.
- Vous pouvez assigner un numéro d'identification à un groupe en appuyant sur **Ctrl + Maj + touche 0-9** (clavier principal). Pour revenir instantanément à ce groupe, appuyez sur **Ctrl + numéro assigné**.
- Les groupes peuvent également recevoir des ordres d'adoption de formations spécifiques, comme expliqué ci-dessous.

## FORMATIONS DE GROUPE

Les formations vous permettent de tirer le meilleur parti de vos unités. Aucune unité de *Medieval: Total War* n'est imbattable (bien que vous puissiez en douter après avoir affronté une unité de chevaliers royaux d'élite !), mais en les groupant au sein d'une formation appropriée, les unités peuvent "compenser" leurs faiblesses mutuelles.

Lorsqu'un groupe a été créé, vous pouvez ordonner aux unités de ce groupe d'adopter une formation globale à l'aide du bouton ou de la commande **formations de groupe (Ctrl + P)**. Vous affichez ainsi un ensemble de boutons qui vous permet d'ordonner des types de formations spécifiques. Chaque bouton contient l'illustration de l'organisation des unités qu'il permet de commander.

- Les touches **1 à 9** (clavier principal) sont des raccourcis correspondant à ces formations. Nous vous recommandons d'expérimenter les différentes formations afin de découvrir celles qui s'adaptent le mieux à votre style de jeu et votre combinaison d'unités préférées.
- Lorsque vous donnez un ordre de formation de groupe, les unités sélectionnées sont automatiquement groupées, si cela n'est pas déjà fait.

## COMMANDEMENT AVANCÉ

Cette section couvre les fonctionnalités de contrôle de votre armée les plus avancées. Étant donné la manière avec laquelle l'arbre technologique fonctionne en mode de campagne totale, vous réussirez probablement à effectuer plusieurs batailles avant de ressentir le besoin de maîtriser les idées contenues dans cette section.

## ARTILLERIE



Les unités d'artillerie diffèrent légèrement des autres types d'unité du jeu. Chaque unité possède deux sous-composants : une pièce d'artillerie et les hommes qui l'opèrent.

Une fois positionnées, les pièces d'artillerie sont inamovibles sur le champ de bataille. Certaines peuvent pivoter pour viser des unités, des fortifications ou des bâtiments, mais les pièces les plus massives sont virtuellement immobilisées dans leur axe de tir. Elles disposent d'une certaine marge de rotation pour tirer, mais leur "cône" de champ de tir est limité et les cibles situées à l'extérieur de ce cône sont hors d'atteinte.

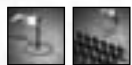
- Lorsque vous déployez votre artillerie en vue d'un siège, assurez-vous de la positionner à un endroit où le château est à portée de tir ! Pour la placer, sélectionnez la pièce d'artillerie, cliquez à l'endroit voulu, puis placez le curseur au-dessus des murailles et des tours du château. Si la flèche du curseur est rouge, cela signifie que l'artillerie ne peut pas tirer aussi loin et que vous devez la rapprocher de la cible.
- **Cliquez** sur la pièce d'artillerie ou sur sa fenêtre d'information pour la sélectionner. Une fois l'artillerie sélectionnée, tout **clac gauche** devra se faire sur une cible, car la pièce d'artillerie ne peut plus bouger. Le raccourci **Ctrl + B** vous permet de sélectionner toutes les unités d'artillerie de votre armée.
- La fenêtre d'information d'une pièce d'artillerie indique les artilleurs chargés de sa manœuvre, pas le nombre de pièces d'artillerie. Hormis ce détail, cette fenêtre d'information est identique aux autres.
- Vous pouvez également **cliquer** sur les artilleurs. Cliquer ainsi sur eux sélectionne l'unité, pas la pièce d'artillerie, et vous pouvez si vous le souhaitez, leur ordonner de se déplacer et d'attaquer comme n'importe quelle autre unité du jeu. Vous pouvez être amené à le faire pour éloigner les artilleurs de l'ennemi, car s'ils meurent, la pièce d'artillerie devient inutilisable.
- L'unité des artilleurs chargée d'une pièce d'artillerie est la seule capable de la manœuvrer. Les autres unités, y compris les autres artilleurs, ne peuvent pas opérer la pièce d'artillerie. Si l'unité subit des pertes, il lui faudra plus de temps pour recharger la pièce d'artillerie.
- Une pièce d'artillerie peut être détruite sur le champ de bataille et rendue inutilisable. Toutefois, à moins que toute son unité d'artilleurs soit décimée, la pièce pourra être réparée après la bataille, si vous en sortez victorieux ! L'unité sera à nouveau en état de marche pour la prochaine bataille.

## RENFORTS



Lorsqu'une province compte plus de 16 unités (si plusieurs armées ou une armée et une garnison y stationnent, par exemple) certaines unités pourront être appelées en *renfort* au cours de la bataille.

- Tous les renforts sont acheminés sur le champ de bataille en appuyant sur le bouton **renforts**. Un message vous indique ensuite combien d'unités supplémentaires sont disponibles et combien sont prêtes à participer à la bataille (il faut un peu de temps aux renforts pour parvenir jusqu'à vous).



- Au cours de la bataille, tous les renforts apparaîtront au bord de la carte de la bataille puis se dirigeront vers la grand drapeau de votre zone de configuration initiale. Vous pouvez repositionner ce drapeau aussi souvent que vous le souhaitez à mesure du déroulement de la bataille en cliquant sur le bouton **drapeau de ralliement**.

- Dès que des unités se trouvent sur le champ de bataille, elles se trouvent entièrement sous votre commandement et peuvent recevoir des ordres comme n'importe quelle autre de vos unités.
- Les renforts ne peuvent apparaître que s'il reste une place pour eux au sein de votre armée. Souvenez-vous que votre armée ne peut contenir plus de 16 unités à la fois. Vous pouvez forcer des unités affaiblies ou disloquées à fuir (à l'aide de la commande **fuir**) afin de créer l'espace nécessaire aux renforts.

## RENFORTS AVANT LA BATAILLE



Si vous disposez de plus de 16 unités dans une région – ce qui signifie que vous disposez d'au moins deux armées dans la région – vous pouvez modifier la composition initiale de votre armée avant le commencement de la bataille.

- Sélectionnez l'unité que vous voulez supprimer, puis cliquez sur le bouton **Remplacer l'unité par des troupes de réserve** en haut de l'écran. La première unité du pool de renforts remplace alors l'unité sélectionnée. L'unité sélectionnée est ensuite ajoutée au pool de renforts.
- Vous pouvez continuer à remplacer ainsi l'unité sélectionnée afin de faire défiler l'ensemble du pool de renforts.
- Vous pouvez remplacer une unité d'artillerie par une unité de renfort, mais l'opération ne présente pas grand intérêt à long terme. Les unités d'artillerie ne peuvent se déplacer sur le champ de bataille. Ainsi une unité d'artillerie laissée dans le pool de renforts n'a aucune chance d'apparaître sur le champ de bataille.

## PRISONNIERS



A mesure que vos unités attaquent, elles tuent des ennemis mais font aussi des prisonniers sur le champ de bataille. Dès qu'une armée ennemie commence à se disloquer, vous constaterez que vos adversaires sont beaucoup plus enclins à se rendre qu'à se battre jusqu'à la mort.

- Lorsque vous commencez à prendre des captifs, le bouton **Exécuter les prisonniers** apparaît au-dessus de la fenêtre d'information d'unité la plus à gauche. Le chiffre indiqué sur le bouton signale le nombre de prisonniers qu'ont pris vos hommes.
- Appuyez sur le bouton **Exécuter les prisonniers** si vous souhaitez passer vos captifs par les armes. Cruel, mais pratique si vous êtes en train de perdre la bataille car les prisonniers finiront par s'échapper et se retourner contre vous.

- Éliminer ainsi vos prisonniers signifie renoncer à toute rançon que vous pourriez exiger à l'issue – victorieuse – de la bataille. Par ailleurs, un massacre de ce type risque de valoir à votre général (et à votre chef de faction) une réputation de brutalité et de cruauté...

## MEMBRE DE FAMILLE ROYALE AU COMBAT

Toute unité dirigée par un membre de famille royale est généralement reconnaissable à son type : chevaliers du roi, boyards, gardes du corps ghulams ou spahis de la Porte (suivant la faction concernée).

Dans la partie de campagne totale, essayer de tuer ou de capturer un membre de famille royale peut s'avérer une stratégie payante, puisqu'elle affaiblit les perspectives de survie à long terme de la faction. Attention ! Cette stratégie peut être employée contre vos unités et votre famille royale.

## SIEGES, CHÂTEAUX ET BÂTIMENTS



Châteaux et forts peuvent être attaqués au cours d'une bataille et détruits par les tirs d'artillerie. Ces bâtiments se composent de zones séparées par des murs d'enceinte et des lignes de défense telles que des portes intérieures. Le nombre de zones varie en fonction de la taille du château et des perfectionnements apportés à l'édifice.

- Murs, tours et portes peuvent être la cible de l'artillerie. Sélectionnez une unité d'artillerie ou un groupe d'unités d'artillerie, puis **cliquez** sur la section du château que vous voulez attaquer. Ces sections sont toutes traitées comme des structures distinctes, et les dommages subis par une section du château n'affectent pas les autres.

- Chaque tir d'artillerie produit des dégâts. Un mur ou une tour s'effondre lorsqu'il ou elle a subi 100 % de dégâts. Les unités qui se tiennent derrière la structure peuvent subir des pertes si elle s'effondre sur eux !
- Les fortifications sont équipées d'armements, et les garnisons qu'elles abritent tirent sur les assaillants tant qu'elles sont en état de le faire.
- Les fortifications cessent de tirer sur les assaillants dès que la zone à laquelle elles "appartiennent" est tombée sous le contrôle des assaillants.
- Les unités de combat rapproché peuvent attaquer les portes du château et forcer leur ouverture, mais cette stratégie peut coûter de nombreuses vies humaines. L'artillerie peut également prendre une porte pour cible afin de forcer son ouverture.

Tout bâtiment du champ de bataille peut être détruit par l'artillerie ou au cours d'un combat rapproché, mais pour amusante qu'elle soit, cette manœuvre n'aura vraisemblablement aucune conséquence sur l'issue de la bataille !

## BATAILLES PERSONNALISÉES

Sélectionner *une bataille personnalisée* dans le menu Un Joueur vous permet de créer dans ses moindres détails la bataille que vous souhaitez livrer. Presque tous les aspects de la bataille peuvent être ajustés, sauvegardés en vue d'une utilisation ultérieure, joués et rejoués. Les batailles personnalisées constituent un excellent moyen de vous améliorer, en affrontant plusieurs adversaires et en testant vos tactiques sur d'autres factions avant de vous aventurer en ligne.

**Cliquez** sur la flèche retour dans le coin inférieur gauche de n'importe quel parchemin pour revenir à l'étape précédente du processus de personnalisation de la bataille.

## SÉLECTIONNER L'ÉPOQUE

Cet écran vous permet de sélectionner une période de l'histoire pour votre bataille, et de réutiliser une configuration de bataille précédente que vous avez modifiée et sauvegardée.

- La moitié supérieure du parchemin vous permet de sélectionner la période de votre partie personnalisée – *basse, intermédiaire ou haute*. Ce critère détermine les troupes qui sont disponibles pour chaque faction. Vous serez limité aux troupes féodales au cours de la période basse et ne pourrez sélectionner de soldats maniant de la poudre à canon qu'au cours des périodes intermédiaire ou haute, par exemple.
- La moitié inférieure du parchemin vous permet de démarrer une **nouvelle** bataille personnalisée en **cliquant** sur *Nouvelle partie personnalisée*, ou en cliquant sur une de vos parties personnalisées (s'il en existe). Cliquez sur Utiliser la configuration sélectionnée pour démarrer le processus de création de la bataille personnalisée.

Vous pouvez trier la liste des configurations de bataille personnalisée par nom ou par date en **cliquant** sur la ligne appropriée au bas de l'écran. Vous pouvez également supprimer des configurations existantes dans la liste.

## SÉLECTIONNER LES FACTIONS



Cet écran vous permet de configurer les paramètres de base de votre bataille personnalisée.

- **Cliquez** dans l'une des zones sous l'en-tête *Florins* afin de définir un budget d'achat des troupes en y indiquant une nouvelle valeur. Les budgets d'attaque et de défense ne doivent pas obligatoirement être identiques. Cette somme de défense et d'attaque est équitablement répartie entre les factions concernées.
- **Cliquez** sur les flèches à côté des adversaires joués par ordinateur pour définir le nombre de factions contrôlées par l'ordinateur dans la bataille. Vous pouvez rassembler jusqu'à 8 factions par bataille, celle que vous contrôlez incluse. Il devra toujours y avoir au moins un joueur humain. A mesure que vous augmentez le nombre d'adversaires joués par ordinateur, une nouvelle faction est ajoutée à la liste ci-dessous.
- **Cliquez** sur le petit bouclier d'une ligne de faction pour la sélectionner. Vous pouvez ensuite cliquer sur n'importe quel autre bouclier pour passer à la faction en question. Notez qu'une faction ne peut figurer qu'une seule fois par bataille personnalisée.
- **Cliquez** dans la zone de texte d'une ligne de faction pour y entrer le nom de votre choix, si vous le souhaitez. Renommer ainsi une faction ne modifie pas ses attributs (ou ses troupes) sur le terrain. Par exemple, une armée anglaise renommée "Les Chevaliers de la table ronde" demeure une armée anglaise.

- **Cliquez** sur *En attaque* ou *En défense* pour changer la posture de base de la faction. Vous constaterez que le système configure alternativement des attaquants et des défenseurs, par défaut.

Lorsque les changements que vous avez apportés aux paramètres vous conviennent, **cliquez** sur *Accepter* pour passer à l'étape suivante, choisir un champ de bataille.

## CONDITIONS DU CHAMP DE BATAILLE

Cet écran vous permet de configurer les conditions physiques et l'aspect du champ de bataille.

- **Cliquez** sur n'importe quel nom de carte pour sélectionner la carte en question. Ce choix vous permet de définir la forme globale du terrain, mais pas la végétation ou le style des constructions. La barre de défilement à gauche vous permet de faire défiler la liste des cartes vers le haut et vers le bas. Les flèches gauche et droite sous la liste vous permettent également de charger un nouvel ensemble de noms, si nécessaire. Les cartes supplémentaires que vous avez créées dans l'éditeur de cartes ou téléchargées d'Internet figureront dans cette liste.
- La vue défilante vous permet de découvrir l'aspect général du champ de bataille et vous donne une idée de la nature du terrain. Il ne vous montre pas les effets climatiques ou météorologiques.
- Vous pouvez définir une durée comprise entre 5 et 60 minutes, ou une durée illimitée, en **cliquant** sur les flèches gauche et droite.
- **Cliquez** sur la case à cocher en face d'une saison pour modifier les prévisions météorologiques. Ces prévisions ne sont jamais sûres à 100 %, mais la pluie est plus vraisemblable au printemps et en automne qu'au cœur de l'été. De même, attendez-vous à de la neige sur le champ de bataille en plein hiver.
- **Cliquez** sur le niveau de difficulté de votre choix. Celui-ci détermine le niveau d'agressivité des adversaires joués par ordinateur au cours de la bataille.
- Enfin, en **cliquant** sur les flèches gauche et droite du Terrain, vous pouvez choisir l'environnement de votre bataille. Ce paramètre définit le style des constructions sur la carte et détermine les conditions météorologiques – vous n'avez à craindre que des tempêtes de sable dans le désert, par exemple.

Lorsque vous avez finalisé vos choix, **cliquez** sur *Continuer*, au bas de l'écran.

## ACHETER VOS FORCES

Cet écran vous permet de choisir les forces des différentes factions en présence, et de personnaliser les unités individuelles.



- Les boucliers des factions permettent d'identifier d'un simple coup d'œil les deux camps opposés : les attaquants et les défenseurs. Au-dessus de chaque bouclier est indiqué le budget en florins dont dispose la faction. Souvenez-vous que cette somme est répartie équitablement entre toutes les factions du même camp. Sous les boucliers, un autre chiffre indique combien d'hommes compte l'armée de cette faction. **Cliquez** sur un bouclier de faction pour sélectionner des unités pour cette faction.

- Les trois silhouettes vous permettent de consulter les unités *d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie* qui sont disponibles pour la faction. Cliquez sur le type d'unité qui vous intéresse pour changer les illustrations d'unité affichées immédiatement au-dessous.
- Les illustrations d'unité indiquent les forces d'un type donné dont dispose une faction à la période que vous avez sélectionnée pour votre bataille personnalisée. Notez que chaque faction dispose d'un ensemble d'unités légèrement différent des autres factions.
- Cliquez sur une illustration d'unité pour l'ajouter dans les zones d'armée au bas de l'écran. Lorsque vous placez le curseur au-dessus d'une illustration d'unité, un message vous indique de quelle unité il s'agit ainsi que son coût en florins. Ce coût comprend les modifications nécessaires à l'amélioration de la valeur, des armes et des armures, le cas échéant.
- Chaque armée de faction peut comporter 16 unités au maximum dans une bataille personnalisée. Notez que la première unité sélectionnée d'une armée est toujours dirigée par le général. Choisissez cette première unité avec soin afin de ne pas confier à votre général le commandement d'une unité peu performante.
- Vous pouvez changer la valeur, la qualité de l'arme et de l'armure d'une unité avant ou après qu'elle ait été sélectionnée en cliquant sur les flèches gauche ou droite appropriée. Si vous changez ces valeurs, celles-ci restent en vigueur pour les unités que vous achetez par la suite. L'amélioration de la qualité d'une unité peut s'avérer extrêmement chère, notamment si vous souhaitez acquérir des soldats de grande qualité !
- Cliquez sur n'importe quelle unité se trouvant déjà dans l'une des 16 zones au bas de l'écran pour la sélectionner. Vous pouvez ensuite modifier sa valeur, la qualité de ses armes et armures si vous le souhaitez, mais il vous en coûtera des florins.
- Cliquez avec le bouton droit sur une unité de l'une des 16 zones si vous souhaitez la retirer de votre armée. Son coût sera reversé au budget.

Souvenez-vous que vous n'êtes pas obligé de dépenser la totalité de votre budget pour votre armée, et qu'une armée n'est pas obligée de compter 16 unités. Ce sont des valeurs maximales, pas des configurations requises.

Nous vous recommandons de toujours sauvegarder votre bataille personnalisée avant de vous rendre sur le champ de bataille en cliquant sur Sauvegarder la configuration de la bataille personnalisée.

Lorsque la configuration des armées vous convient, cliquez sur *Prêt* au bas de l'écran pour lancer votre nouvelle partie personnalisée. Que la bataille commence !

## BATAILLES ET CAMPAGNES HISTORIQUES

Comme indiqué précédemment, la commande *Un joueur* du menu principal vous propose quatre options de jeu. Les deux dernières sont les suivantes :

- **Batailles historiques** : cette option vous permet de livrer une bataille du Moyen Âge. *Medieval: Total War* propose plusieurs batailles, mais vous pouvez en télécharger d'autres à partir du site Web. Vous pouvez livrer ces batailles dans l'ordre et aussi souvent que vous le voulez. Elles peuvent vous permettre d'apprendre des techniques et des tactiques de commandement. Elles vous donnent aussi la possibilité de commander des factions qui ne sont pas jouables dans la campagne principale.

- **Campagnes historiques** : cette option vous permet de livrer une série de batailles jalonnant la carrière d'un illustre général, le déroulement d'une guerre ou même les conquêtes de la Horde d'Or ! Toutes les batailles et campagnes de cette section ne sont pas jouables dès le début du jeu – les batailles de la fin d'une campagne ne deviennent disponibles qu'en cas de victoire dans les batailles précédentes.

### BATAILLES HISTORIQUES

L'écran *Batailles historiques* est divisé en trois sections principales. Dans chaque section, cliquez sur la barre de défilement appropriée ou sur les flèches pour faire défiler la liste vers le haut ou vers le bas, afficher la suite du texte ou observer les autres unités de votre armée. Chaque bataille est présentée du point de vue d'une armée – vous ne pouvez pas choisir votre camp dans une bataille historique.

- La section supérieure vous permet de choisir une bataille dans la liste. Cliquez sur la bataille que vous voulez livrer. Un message vous avertira de la difficulté de la bataille à ce stade.
- La description textuelle plante le décor de la bataille et vous indique comment la remporter. Le texte contiendra les conditions de victoire de la bataille, celles-ci pouvant aller au-delà du simple massacre ou de la capture de soldats ennemis.
- Enfin, la ligne de zones situées au bas de l'écran présente vos unités pour la bataille. L'illustration indique le type de troupes présentes dans chaque unité, tandis que le chiffre affiché dans le coin supérieur droit d'une zone signale la valeur de l'unité. L'unité dotée d'une bannière blanche étoilée est celle du général. Le chiffre sous l'étoile indique le niveau de commandement du général.

Lorsque le choix de la bataille vous convient, cliquez sur *Engager la bataille* au bas de l'écran. Le système de bataille démarre ensuite et vous place au commandement de votre armée.

Cliquez sur la flèche dans le coin inférieur gauche de n'importe quel écran ou appuyez sur la touche **Echap** pour revenir au menu précédent.

### CAMPAGNES HISTORIQUES

L'écran *Campagnes historiques* est divisé en trois sections. Dans chaque section, cliquez sur la barre de défilement pour faire défiler le texte vers le haut ou vers le bas.

- La section supérieure vous permet de choisir une campagne. Cliquez sur le nom de la campagne que vous voulez livrer. Le ou les portraits changent pour illustrer le(s) commandant(s) de l'armée que vous allez diriger. Vous ne pouvez pas choisir votre camp dans une campagne historique – ce choix a été fait à votre place.
- La section du milieu répertorie les batailles qui composent une campagne historique particulière. Les batailles que vous pouvez livrer sont indiquées en texte noir. Toutes celles qui sont actuellement verrouillées sont grisées. En règle générale, vous devez avoir terminé la première bataille de la liste avant de jouer la suivante, et ainsi de suite. Le résultat des batailles que vous avez déjà livrées figurera également ici dans une liste. Cliquez sur n'importe quelle bataille en noir pour la sélectionner.
- La troisième section propose une description textuelle de la campagne qui rappelle le contexte politique et militaire des batailles que vous allez livrer.

Cliquez sur *Réinitialiser la progression* pour redémarrer la campagne sélectionnée. Toutes les batailles que vous avez déverrouillées sont alors à nouveau verrouillées. Réinitialiser la progression dans une campagne n'a aucun effet sur les autres campagnes que vous pouvez être en train de réaliser.



Lorsque vous êtes satisfait de vos choix de campagne et de bataille, cliquez sur *Recommencer cette bataille* au bas de l'écran.

L'écran *Bataille* vous offre une vue défilante du champ de bataille, présente les commandants impliqués, une brève description du déroulement historique de la bataille, ainsi que des informations détaillées sur votre armée. Cliquez sur la barre de défilement à gauche pour afficher la suite du texte.

- La description du texte inclut les conditions de victoire de la bataille. Veillez à bien les assimiler, car tuer ou capturer des soldats ennemis ne constitue peut-être qu'un petit aspect de la tâche qui vous attend. Par exemple, si l'on vous ordonne de détruire des unités spéciales ou de vous emparer d'une zone particulière, vous ne gagnerez pas si vous ne le faites pas, quel que soit le nombre d'ennemis que vous tuez.
- Les unités de votre armée sont affichées au bas de l'écran. L'illustration d'unité vous indique le ou les types de troupes que vous avez à votre disposition.
- Le chiffre dans le coin supérieur droit de chaque zone indique la valeur de l'unité et constitue une bonne estimation de sa qualité au combat. Toute valeur supérieure à zéro signale des soldats expérimentés ; toute valeur supérieure à 1 signale des soldats exceptionnels.
- L'unité à la bannière blanche portant une étoile et un chiffre est celle commandée par le général. Il s'agit souvent d'une unité prestigieuse ou de grande valeur.
- Cliquez sur les flèches à gauche des unités pour faire défiler le reste de l'armée.

Lorsque vous avez terminé de passer vos forces en revue, cliquez sur *Engager la bataille* au bas de l'écran. Vous vous retrouvez dans le système de bataille de *Medieval: Total War* prêt à commander vos troupes !

Comme toujours, cliquer sur la flèche retour dans le coin inférieur gauche de l'écran ou appuyer sur la touche **Echap** vous permet de revenir au menu ou à l'écran de sélection précédent.

Après la bataille, un rapport de débriefing vous offre trois options :

- **Recommencer cette bataille** : si vous avez perdu la bataille, cliquez sur cette option pour tenter à nouveau votre chance. Si vous avez gagné la bataille, vous pouvez également le faire pour battre votre score précédent !
- **Revenir au menu principal** : cette option vous fait sortir des campagnes historiques du jeu. Votre progression jusqu'à ce stade est automatiquement sauvegardée.
- **Livrer une nouvelle bataille** : revenez à l'écran *Campagnes historiques* et sélectionnez une nouvelle bataille. Si vous avez gagné, il est possible que vous ayez débloqué une des batailles – voire une campagne tout entière – présentées dans cet écran.

## PARTIES MULTIJOUEURS

L'option Multijoueur du menu principal vous permet de jouer à *Medieval: Total War* contre des adversaires en chair et en os, mais pas nécessairement humains... Le jeu peut prendre en charge jusqu'à huit joueurs en réseau local et jusqu'à quatre joueurs via Internet. Le menu Multijoueur contient également toutes les options nécessaires pour s'inscrire en ligne via [www.gamespyid.com](http://www.gamespyid.com) et vous renseigner sur les dernières fonctionnalités et autres infos sur [www.totalwar.com](http://www.totalwar.com).

Lorsque vous sélectionnez Multijoueur dans le menu principal, vous avez le choix entre cinq options :

## JOUER SUR GAMESPY

Si vous avez un ID GameSpy, vous avez la possibilité d'affronter directement trois autres joueurs sur Internet. Vous devez donc disposer d'un modem 56 Kbps ou d'une connexion plus rapide.

Entrez l'adresse e-mail, le nom de connexion et le mot de passe que vous avez utilisé pour vous inscrire auprès de GameSpy, puis tapez le code de la clé-CD que vous trouverez que le coffret d'origine. Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur Continuer pour ouvrir la session GameSpy, où les options suivantes vous sont proposées :

### SALLES DE CHAT

Cet écran n'apparaît que si suffisamment de joueurs en ligne sont réunis pour justifier l'ouverture d'une deuxième salle de chat.

- Cliquez sur *Salles de chat* pour afficher l'écran du même nom. En haut de l'écran, un tableau présente les salles de chat disponibles. Au bas de l'écran, un autre tableau affiche les messages. Par défaut, vous pouvez accéder à la salle de chat située en haut de la liste.
- Pour passer d'une salle de chat à une autre, sélectionnez celle qui vous intéresse, puis cliquez sur le bouton *Rejoindre la salle de chat*, au bas de l'écran.
- La moitié inférieure de l'écran est la fenêtre de chat elle-même. A droite, on trouve la section *Liste des joueurs dans la salle* où vous pouvez choisir de transmettre vos messages à tous les joueurs, à vos alliés uniquement, ou à des joueurs individuels, en cliquant sur leur nom.
- La personne ou groupe avec lequel vous discutez apparaît en surbrillance dans la zone de chat au bas de l'écran.
- L'espace est divisé en deux moitiés – les messages généraux apparaissent dans la moitié supérieure et les messages privés dans la moitié inférieure.
- Vous pouvez quitter la salle de chat à tout moment en cliquant sur la flèche retour, dans le coin inférieur gauche du parchemin. Vous revenez ainsi au menu GameSpy. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton *Parties sur Internet* pour accéder directement à l'écran du même nom.

### PARTIES SUR INTERNET

Cliquez sur *Parties sur Internet* pour afficher l'écran du même nom.

- Si des parties Internet de *Medieval: Total War* sont hébergées par d'autres joueurs, elles apparaissent ici.
- Sélectionnez-en une et cliquez sur le bouton Rejoindre une partie pour accéder à la partie via l'écran de personnalisation des armées. L'écran fonctionne exactement de la même manière que l'écran *Bataille personnalisée*. Consultez les sections appropriées de ce manuel.
- Pour héberger votre propre partie Internet, cliquez sur le bouton *Partie hôte* pour accéder à l'écran Options de la partie hôte. Pour plus d'informations, consultez *Partie en réseau local/Options de la partie hôte*.



## RECHERCHER SUR GAMESPY DES MISES À JOUR DE MÉDIEVAL: TOTAL WAR

Cette option vous permet d'accéder à toutes les mises à jour ou aux correctifs logiciels de *Medieval: Total War*. Elle se charge de fermer le jeu, si nécessaire, pour télécharger les éléments, et de le redémarrer ensuite. Si cela se produit, vous revenez au menu principal et devez rouvrir une session GameSpy.

## DECONNECTER

Cliquez sur cette option pour revenir au menu principal de *Medieval: Total War*.

## S'INSCRIRE SUR GAMESPY

Si vous n'avez pas de ID GameSpy, cette option vous permet d'accéder à **www.gamespyid.com** pour en obtenir un. Vous devrez spécifier une adresse e-mail valide, un nom de connexion et un mot de passe. Notez ces informations que vous fournissez car elles vous seront demandées à nouveau pour jouer à *Medieval: Total War* en ligne.

## PARTIE EN RESEAU LOCAL

*Medieval: Total War* permet à huit personnes de jouer en réseau local. Pour ce faire, les PC doivent être connectés au sein d'un réseau TCP/IP et dotés d'une copie valide de *Medieval: Total War* distincte sur chaque PC (chaque copie doit être installée avec une clé-CD propre).

- L'option Partie en réseau local permet d'afficher l'écran de sélection des parties en réseau. Vous avez la possibilité d'héberger une partie ou de vous joindre à une partie existante. Vous pouvez quitter l'option Partie en réseau local à tout moment en cliquant sur le bouton Quitter.
- L'écran *Options de la partie hôte* vous permet de spécifier tous les paramètres de configuration d'une bataille en réseau local.

## OPTIONS DE LA PARTIE HÔTE

Cet écran vous permet de configurer toutes les conditions de départ de la bataille que vous hébergez :

- A gauche de l'écran, vous trouverez la liste de toutes les cartes de *Medieval: Total War*. Cliquez sur une carte pour la sélectionner. Le nom de la carte apparaît ensuite dans la vue panoramique.
- Indiquez le nom de la bataille dans le champ Nom du serveur. Vous pouvez entrer un mot de passe dans le champ au-dessous, si vous le souhaitez. Ensuite, vous pouvez définir le nombre de joueurs (dans la limite de huit joueurs, hôte inclus) et le budget en florins dont disposera chaque joueur pour ses troupes (dans la limite de 99 999 florins).
- Cliquez sur les flèches dans le coin inférieur droit pour sélectionner l'époque à laquelle vous voulez jouer.
- Le type de partie par défaut est *Il ne peut en rester qu'un*, où le joueur qui tue ou chasse le plus d'ennemis hors du champ de bataille gagne.
- Vous pouvez également spécifier une durée de jeu limite entre 5 et 60 minutes, ou ne spécifier aucune limite de temps.

- Enfin, vous pouvez spécifier l'environnement de votre bataille : la saison et les conditions générales de végétation et de climat, ainsi que le style d'architecture des bâtiments.
- Cliquez sur **Continuer** lorsque vous avez terminé vos sélections. Vous passez ensuite au *Salon multijoueur*.

Comme toujours, vous pouvez revenir au menu précédent en cliquant sur la flèche retour dans le coin inférieur droit ou en appuyant sur la touche **Echap**.

## OPTIONS DE LA PARTIE HÔTE

Si un autre joueur connecté au réseau local héberge déjà une partie, vous pouvez vous y joindre en cliquant sur Rejoindre une partie. Vous accédez ensuite au Salon multijoueur.

## SALON MULTIJOUEUR

Le Salon multijoueur est l'endroit où vous choisissez votre faction jouable, votre posture (En attaque ou En défense) et le nom de votre armée. Vous pourrez également discuter avec les autres joueurs en réseau via la fonction de chat.

- Votre nom de joueur par défaut est le numéro d'identification réseau de votre PC. Cliquez sur ce numéro pour le renommer avec l'appellation de votre choix.
- Cliquez sur un des boucliers dans le coin supérieur droit de l'écran pour sélectionner votre faction.
- Vous pouvez choisir d'être attaquant ou défenseur. Tous les joueurs faisant le même choix se retrouvent (initialement) dans le même camp et sont alliés. Il n'est, bien sûr, jamais à exclure qu'un général trahisse ses alliances...
- L'écran du salon comprend également une zone de chat qui fonctionne comme les écrans de chat déjà décrits.
- Lorsque tous les joueurs ont fait leurs choix, le message *En attente de joueurs* se transforme en *Accepter*. Cliquez sur Accepter pour accéder à l'écran *Personnaliser l'armée*.
- Vous pouvez quitter l'écran *Sélection d'une partie en réseau local* à tout moment en cliquant sur le bouton Quitter.

## PERSONNALISER LES ARMÉES EN RESEAU LOCAL

L'écran *Personnaliser l'armée* contient toutes les unités à la disposition de la faction que vous avez choisie, à l'époque sélectionnée. En haut de l'écran se trouve le bouclier de votre faction, le nom de la faction, votre nom de joueur et la somme en florins dont vous disposez pour composer votre armée.

L'écran fonctionne exactement de la même manière que l'écran *Bataille personnalisée*. Consultez les sections appropriées de ce manuel.

## SITE WEB DE MEDIEVAL: TOTAL WAR

Cette option réduit *Medieval: Total War* et lance votre navigateur Internet, en l'ouvrant à la page [www.totalwar.com](http://www.totalwar.com), dans laquelle vous trouverez les dernières informations, mises à jour et correctifs *Medieval: Total War* à télécharger, ainsi que d'autres jeux de la série *Total War*.

## SERVEUR D'INFOS DE MEDIEVAL: TOTAL WAR

Connectez-vous au serveur d'infos en ligne de *Medieval: Total War* directement à partir du jeu pour accéder aux nouvelles et bulletins d'informations les plus récents. Les messages relatifs au jeu sont affichés dans la moitié supérieure de l'écran. Cliquez sur un message pour afficher son contenu dans la moitié inférieure de l'écran.

## ANNEXE I : UNITÉS

*Medieval: Total War* vous propose plus de 100 types d'unités différentes. Même si toutes ces unités n'ont pas les mêmes forces et faiblesses, elles peuvent être réparties entre des catégories générales ou des classes de soldats.

### VOUGIERS

Les vougiers constituent la structure défensive d'une armée, car ils sont capables de repousser la plupart des attaques frontales de cavalerie – aucun cheval ne chargera volontairement un mur hérissé de pointes. Avec leurs deux premières lignes en mesure de se battre, les vougiers sont également utiles en attaque, mais moins que les piquiers dont les lances sont plus longues et dont les quatre premières lignes de la formation se battent simultanément.

### UNITÉS DE TIR

Pour la plupart, ces unités de tir sont armées d'arcs et de flèches, bien que la qualité de ces armes puisse varier énormément. Toutes ces troupes sont spécialisées dans l'attaque à distance. Certaines peuvent se battre correctement en combat rapproché, mais ne les employez à cet effet qu'en dernier recours ou pour surprendre un ennemi par derrière !

### TIRAILLEURS

Sous-catégorie des unités de tir, ces unités sont généralement tout à fait capables de se défendre toutes seules face à des ennemis légers. Une cavalerie lourde les écraserait sans même s'en apercevoir, mais leur double capacité à tirer à distance et à se battre au corps-à-corps en fait des unités fort utiles dans de nombreuses situations.

### FANTASSINS

Le terme de fantassin recouvre ici tous les hommes d'armes et guerriers qui forment le gros des troupes des armées. Ils ne possèdent aucune force particulière, mais aucune faiblesse flagrante non plus.

### FANTASSINS LOURDS

Ces unités, lourdement chargées d'armes et d'armures, sont plus lentes que leurs homologues plus légers. Toutefois, elles n'ont pas vocation à courir après l'ennemi, mais à les tailler en pièces, ce qu'elles font mieux que quiconque. Ces troupes sont spécialisées dans les assauts brutaux et sanglants. Équipées d'armes d'hast, elles sont capables de réduire des unités de cavalerie en pâtée pour chien !

### PAYSANS

Les unités de paysans ne sont pas très redoutables, et peu susceptibles de résister longtemps dès que la situation se complique. Toutefois, elles ne coûtent pas cher et apparaissent tôt dans le jeu, avant que les infrastructures permettant de former des unités plus performantes n'aient été construites. Tous les paysans ne sont pas médiocres. Les Kerns irlandais et les forestiers d'Europe de l'Est se révèlent étonnamment efficaces tant qu'on ne leur demande pas de charger tête baissée. Les unités de milice possèdent un équipement et une formation de meilleure qualité, mais ne sont pas aussi efficaces au combat que des soldats professionnels.

## CAVALIERS LOURDS

Toutes ces troupes sont essentiellement destinées à faire une seule chose : attaquer et écraser les ennemis sous leur force brute. Les cavaliers lourds sont employés au meilleur de leur capacité lorsqu'ils chargent à l'attaque, mais il est difficile de déterminer quand ordonner à la cavalerie de charger. Si l'ordre est donné trop tôt, les troupes atteignent l'ennemi épuisées. Par ailleurs, la charge n'est pas toujours la meilleure solution pour votre cavalerie lourde, notamment face à des piquiers. Une attaque sur le flanc ou l'arrière peut être autrement plus efficace ! Méfiez-vous également de la difficulté que vous aurez parfois à retenir vos troupes, car les plus "nobles" ont souvent le tempérament *impétueux* et sont avant tout soucieux de se distinguer sur le champ de bataille.

Les cataphractes comptent parmi les cavaliers les plus lourds que le monde n'a jamais connus. Ils se déplacent lentement mais leur charge est irrésistible !

## CAVALIERS LEGERS

La mission de la cavalerie légère est de servir d'écran, de harceler et de chasser les ennemis légèrement armés hors du champ de bataille – en tuant et en capturant autant d'ennemis que possible dans la manœuvre. Ils sont également extrêmement efficaces contre les adversaires rapides, et peuvent tenir les archers montés à distance des troupes plus lentes et plus vulnérables. Ils ne peuvent pas, et ne doivent pas, s'interposer face à une cavalerie lourde.

## ARCHERS MONTÉS

Les archers montés sont les meilleurs harceleurs qui soient, capables de faire tomber une pluie de projectiles sur l'ennemi puis de se retirer aussi vite que l'éclair avant la contre-attaque. Ce cycle harcèlement-repli-harcèlement peut durer jusqu'à ce que l'ennemi s'épuise et rompe sa formation. Les archers montés doivent rester à l'écart des combats rapprochés, sauf pour se défendre et éventuellement pour pourchasser un ennemi en déroute hors du champ de bataille. Les Jinetes espagnols et les cavaliers byzantins

sont les exceptions à cette règle puisqu'ils sont également de bons attaquants.

## ARTILLERIE

Les pièces d'artillerie sont indéplaçables sur le champ de bataille. Il est donc essentiel de les positionner correctement dès le départ. Si vous assiégez un château, elles doivent être suffisamment près des défenses, tout en restant hors de portée des tirs des tours. Dans une bataille de champ défensif, les pièces d'artillerie doivent être placées de sorte qu'il se forme une zone de frappe que l'ennemi devra traverser. En attaque, pousser l'ennemi à s'enfoncer dans cette zone de frappe des tirs d'artillerie est toujours payant pour qui possède des unités d'artillerie et des unités de cavalerie légère ou d'archers montés pour servir de rabatteurs.

## POUDRE A CANON

Sous-catégorie des unités de tir, les tireurs ont l'utilité que vous imaginez. Ils terrorisent les ennemis qui n'ont pas l'habitude de ces soldats, mais sont totalement inutilisables en cas de temps humide, lorsque la poudre ne peut être conservée au sec.

A l'instar des autres pièces d'artillerie, le positionnement des canons sur le champ de bataille est la clé du succès. Les canons sont très efficaces au cours des tentatives de prise d'assaut du château assiégé, mais infligent aussi des dommages terribles aux assaillants dans les batailles conventionnelles. La clé du succès réside dans leur positionnement au début de la bataille, de sorte que l'ennemi n'ait pas d'autre possibilité que de se mettre à portée de vos tirs. Comme n'importe quelle autre arme à feu, ils sont inopérants en cas de pluie ou d'humidité.

## ANNEXE 2 : COMMANDES ET TOUCHES

Touche	Commande en mode Campagne/Normal
Bouton gauche de la souris	Sélectionner une armée, une flotte, un agent ou une province. <b>Cliquer et faire glisser</b> pour déplacer armées et agents.
Bouton droit de la souris	Afficher les fenêtres d'information de n'importe quelle armée, flotte, province, château, bâtiment ou agent.
ENTREE ou RETOUR	Terminer le tour (année). Fermer la fenêtre de message affiché à l'écran.
ECHAP	Revenir à un écran ou menu précédent dans une partie en mode normal ou campagne.
MAJ	Afficher le niveau de loyauté actuel de toutes vos provinces, dans le code de couleur suivant : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Vert</b> : totalement loyale.</li> <li>• <b>Jaune</b> : majoritairement loyale, rébellion peu probable.</li> <li>• <b>Rouge</b> : très déloyale et susceptible de se rebeller bientôt, si ce n'est pas déjà le cas !</li> </ul>
M	<b>Fusionner les unités</b> lorsqu'une armée est sélectionnée. <b>Fusionner les armées</b> lorsqu'une province est sélectionnée.
Touche 1 du pavé numérique	Zoom avant sur la carte de campagne.
Touche 3 du pavé numérique	Zoom arrière sur la carte de campagne.
Molette de la souris	Zoom sur la carte de campagne pour faire défiler la liste d'éléments d'une fenêtre d'information vers le haut ou vers le bas
Barre d'espacement	Faire défiler les événements annuels.

Les commandes et les touches d'une partie Bataille se trouvent dans la section Commandes dans le menu Options du jeu.

## TRUCS ET ASTUCES

Les grands chefs laissent le moins de place possible à la chance. Si vous souhaitez suivre leur exemple, voici quelques points importants à prendre en compte avant de vous lancer à la conquête de l'Europe du Moyen Age :

**Défense des provinces :** maintenez toujours un groupe d'unités dans chacune de vos provinces frontalières de territoires ennemis pour dissuader vos voisins de s'emparer de vos terres. Les provinces sont vos seules sources de revenus, vous ne pouvez donc pas vous permettre d'en perdre trop. Vous avez aussi des provinces que vous ne devez perdre à aucun prix. Vous devez alors délimiter la limite à ne pas franchir et défendre vos riches provinces. Vous devez également défendre certaines provinces pour atteindre certaines des Grandes réalisations du jeu. Souvenez-vous : **Terre = Argent = Payer l'armée !**

**Loyauté :** surveillez la loyauté de vos sujets car ils peuvent toujours se rebeller. Pour vérifier rapidement la loyauté de vos provinces, appuyez sur la touche **Maj** et maintenez-la enfoncée. Chaque province est affichée dans une couleur qui reflète sa disposition à l'égard de votre règne. Les provinces en vert sont loyales, les provinces en jaune sont mitigées et les provinces en rouge sont déloyales et à deux doigts de se révolter. N'hésitez pas à réduire les impôts d'une province pour remonter - au moins temporairement - le niveau de loyauté de ses sujets à votre égard, et souvenez-vous que faire stationner des troupes dans une province augmente substantiellement son niveau de loyauté.

**Surveillance des généraux :** gardez vos généraux à l'œil, particulièrement ceux qui dirigent des troupes importantes, dont le niveau de commandement est élevé et/ou qui sont de sang royal. Ces caractéristiques sont celles des meneurs dans une guerre civile, s'ils ne sont pas très loyaux. Donnez-leur des titres et des charges d'état ou envoyez-leur une princesse à épouser afin qu'ils se lient à la famille royale. Ces techniques favorisent la loyauté de vos généraux, mais si elles ne suffisent pas, vous devrez vous résoudre à des méthodes plus brutales. Posez un émissaire sur un général pour le destituer de ses titres. Posez un inquisiteur sur un général catholique de faible niveau de piété pour l'accuser d'hérésie et (espérer) l'envoyer au bûcher (souvenez-vous de faire disparaître au préalable tous les évêques présents dans la province). Posez un assassin sur le général pour le tuer et étouffer la guerre civile dans l'œuf. Ces méthodes ne s'emploient pas de gaieté de cœur contre les siens, mais certaines menaces doivent être traitées avec la plus grande fermeté.

**Espionnage dans son camp :** posez un espion sur un général pour connaître tous ses secrets. Vous n'allez tout de même pas confier votre province la plus riche à un gouverneur corrompu jusqu'à la moelle !

**Spécialisation des provinces :** certaines provinces excellent dans la formation de certaines unités – la Suisse, par exemple, produit de remarquables vougiers et piquiers. Les descriptions de la province vous donnent des précisions. Certaines unités ne peuvent être formées que dans des provinces spécifiques : les bandits bulgares viennent, comme vous commencez à le deviner, de Bulgarie et de nulle part ailleurs. Il est parfois judicieux de s'emparer d'une province pour les troupes spécialisées ou supérieures qu'on y trouve.

**Avantages des factions :** certaines factions possèdent leurs propres unités spécialisées, qu'elles seules peuvent former, comme les Anglais et leurs grands archers. Si vous jouez une faction, tirez le meilleur parti de ses troupes spécialisées. Si vous combattez une faction, faites attention à leurs troupes spéciales, et apprenez à les vaincre au plus tôt. Aucune unité du jeu n'est imbattable, mais chaque menace nouvelle nécessite un ajustement de vos tactiques.

**Religieux :** les religieux peuvent servir de forces stabilisatrices de premier ordre dans vos provinces. Envoyées dans des provinces ennemies, elles peuvent servir d'espions et commencer à convertir la population à votre religion ! Cela peut engendrer une révolte religieuse dans la province ennemie.

**Terrain :** la carte de campagne indique la nature du champ de bataille que vous pouvez vous attendre à rencontrer. Si vous franchissez une frontière de montagne, toute bataille que vous livrez se fera en terrain montagneux qui risque de favoriser le défenseur. Dès que possible, repérez les voies d'accès faciles pour un envahisseur et profitez-en ou défendez-les bien.

**Au bord de la mer :** une province qui possède une côte peut être plus intéressante qu'une autre dépourvue d'accès à la mer. En y construisant un port (puis des flottes de navires formant une chaîne de zones maritimes), tout commerçant peut vendre ses produits à des acheteurs du monde entier, et gagner énormément d'argent de cette manière. Les ports et les flottes vous permettent également de déplacer très rapidement des agents et des armées.

**Exécution :** un simple couteau entre les mains d'un assassin peut provoquer plus de dégâts qu'une armée tout entière – lorsqu'il est utilisé à bon escient ! Assassiner un général paralyse son armée ; assassiner un roi paralyse un pays !

**Argent :** surveillez attentivement vos revenus car il est très facile de se trouver à court d'argent. Les sources de dépenses sont nombreuses : coûts de maintenance des troupes, construction de nouveaux bâtiments, formation de nouvelles unités, pots-de-vin, rançons et croisades.

**Princesses :** même lorsque la princesse ne trouve pas de prince charmant, continuez à la faire voyager car elle sert aussi d'espion dans la province qu'elle occupe. Cette fonction peut être très utile pour choisir le trajet que votre armée d'invasion finira bien par prendre dans un royaume qui ne vous appartient pas !

**Taxe :** n'appliquez pas un taux d'imposition identique dans toutes les provinces de votre royaume. Ajustez-le de manière à ponctionner vos sujets juste au-dessous de la limite au-delà de laquelle ils se révolteraient.

**Titres et charges :** au début de la partie, consultez vos chefs d'unité et donnez des titres à ceux qui possèdent le niveau de perspicacité le plus élevé. Formez des armées d'une seule unité s'il le faut pour vous assurer que le personnage voulu obtient le titre lorsque vous le posez sur une armée. Un gouverneur à haute perspicacité accroît les revenus de sa province, et vous permet de disposer de fonds conséquents dès le début de la partie, ce qui est très important. Ne vous souciez pas trop à ce stade de la partie de leurs compétences militaires ; vous pourrez les destituer ultérieurement de leurs titres, les assassiner pour endiguer une rébellion et remettre le titre en question à un général de haut rang dont la loyauté ne doit pas vous faire défaut ! Brutal ? Sans doute, mais de bonne guerre au Moyen Age...

**Raids :** il peut être judicieux de conquérir une province ennemie, de détruire tous les bâtiments qu'elle contient, d'empocher le remboursement issu de la destruction des bâtiments, puis d'abandonner la province. Souvent, l'ennemi décide de s'y réinstaller et de tout reconstruire. Envahissez-le à nouveau pour vous remplir les poches dès qu'il a terminé ses travaux de reconstruction ! Les Anglais étaient spécialistes de cette tactique – qu'ils appelaient chevauchée – au cours de la Guerre de Cent Ans contre les Français.

**Espionnage :** tout agent (fût-il princesse) peut être employé pour collecter des informations dans les provinces ennemies, tandis que les tours de guet servent d'espions dans les provinces voisines. Plus votre agent séjourne longtemps dans une province, plus il collectera d'informations.

**Démantèlement des unités** : toute unité que vous démantelez ne vous coûte plus rien, mais ne disparaît pas totalement de la partie. Elle se transforme en groupe de mercenaires qui se vendra au plus offrant. Réfléchissez à deux fois avant de vous défaire d'une unité de grande valeur – vous pourriez bien la retrouver en face de vous !

**Châteaux** : les grands châteaux ne sont pas uniquement des structures défensives. Ils constituent une force motrice pour votre machine de guerre et votre économie. Construisez vos premiers châteaux là où ils produiront le plus de bénéfices : les provinces à revenus agricoles importants nécessitant une protection, ou les provinces dans lesquelles on trouve des biens commerciaux, des gisements de fer ou des troupes locales spécialisées.

**Coup d'état** : les guerres civiles ne sont pas nécessairement néfastes. Si votre chef de faction et sa descendance vous semblent particulièrement inaptes, vous pouvez réduire la loyauté de votre général le plus puissant dans le but d'engendrer une guerre civile et de créer un camp rebelle. Destituez-le de ses charges et de ses titres, confiez-lui une armée immense à commander et attendez la révolution. Si elle se produit, soutenez les rebelles plutôt que le roi en place !

**Lignée** : bon sang ne saurait mentir, dit-on. Certes, mais veillez avant tout à ce que vos héritiers se marient ! Si les princesses étrangères ne font pas le pied de grue à votre porte, envoyez vos émissaires pour les trouver et les proposer en mariage. De cette manière, vous augmentez les chances de votre roi de disposer d'un héritier (et même d'une option de rechange) au moment de sa mort.

**Positionnement des pièces d'artillerie** : lorsque vous déployez votre armée, faites attention à l'endroit où vous positionnez vos unités d'artillerie, qu'elles soient mécaniques ou à poudre à canon. Une fois en place, ces unités ne peuvent plus bouger, vous devez donc veiller à ce qu'elles soient en position optimale dès le début de la bataille. En cas de siège, vérifiez que les murs du château sont à portée de votre artillerie !

**Zones de frappe** : les unités d'artillerie doivent être positionnées de manière à couvrir les routes d'attaque probables de l'ennemi. Idéalement, l'ennemi doit s'approcher de votre armée suffisamment près d'une zone de frappe des tirs d'artillerie. Même en position d'attaquant, vous pouvez utiliser la cavalerie légère et les archers montés pour essayer de rabattre les défenseurs vers la zone de frappe de l'artillerie.

**Tirs en combat rapproché** : les flèches et les tirs d'artillerie ne font pas de détail. Si vous ordonnez de tirer des projectiles dans un combat rapproché, attendez-vous à ce que certains des vôtres soient touchés.

**Attaques sur le flanc** : dès que possible, faites en sorte que les unités de cavalerie chargent l'ennemi sur le flanc ou par l'arrière. Vous optimisez ainsi l'impact du choc de la charge, et mettez votre cavalerie à l'abri de la contre-attaque avant que l'unité ennemie se soit réorganisée. Vous avez de bonnes chances que l'unité ennemie ne se relève pas du choc de la première charge.

**Attaques feintes** : vous pouvez également utiliser la commande **fuir** pour feindre un repli. Cette tactique est dangereuse (mais souvent efficace) car elle tend à faire croire à l'ennemi que vous avez perdu et qu'il peut sortir de sa position. Lorsqu'ils se mettent à votre poursuite, **ralliez** et attaquez ! Si la chance vous sourit, vous saurez profiter de la désorganisation de l'ennemi ; si elle n'est pas de votre côté, vos chances sont minces de reprendre le contrôle de votre armée !

## CREDITS

### CREATIVE ASSEMBLY

**Project Director**  
Mike Simpson

**PROGRAMMING:**  
**Lead Programmer**  
A.P. "Tag" Taglione

**Battle Logic & AI**  
R.T. Smith

**FE Core, Strategy Map UI and Infrastructure**  
Shane O'Brien

**Multiplayer, FE, Castle AI**  
Gil Jaysmith

**Historical Campaigns, FE, Agents, Mercs**  
Dan Parkes

**Strategy MAP AI**  
Ting Li

**Fleets, Glory Goals and Tutorial**  
Matteo Sartori

**VnV's & Heroes**  
Mike Simpson

**Battle Tutorials & Pathfinding**  
Dan Triggs

**Battle UI**  
John McFarlane

**Events & Installation**  
Melvyn Quek

**Core Code**  
The Shogun Team

**ART:**  
**UI Graphics & Maps**  
Joss Adley

**Battle Graphics, Textures & Maps**  
Howard Rayner

**Event & PR Drawings, Textures & Maps**  
Nick Smith

**Portraits, PR Art & Strategy Map**  
Ester Reeve

**Glory Art & Buildings**  
Irina Rohvarger

**Portraits, Textures & Maps**  
Greg Alston

**Design**  
Mike Simpson and the Whole Team

**Writing**  
Mike Brunton

**Producer**

Luci "Loki" Black

**Product Evangelist**  
Michael de Plater

**Executive Producer**  
Tim Ansell

**Supporting Roles:**  
**QA Manager**  
Graham Axford

**Testers**  
Jeff Woods  
James "Azimoth" Buckle  
Chris Morpew

**Intro & PR Art**  
Alistair Hope  
Jude Bond

**Programming**  
Richard Broadhurst (FLE)  
Dan Lavers

**Manual**  
Mike Brunton

**Webmaster**  
Richie "Web Dad" Skinner

**PR & Marketing**  
Ian "Sorry to be a pest, but..." Roxburgh  
Cathy Campos, Panache PR

**Tools**  
Richard Broadhurst (FLE)  
Mark Milton  
Nick Tresadern

**Additional Content**  
Tim Ansell  
Ross Manton

**Assistant Producer & Catering**  
Chris Gambold

**Consultant on Muslim Culture**  
Kaushar Tai, Chairman of the Inter-Faith Council



**AUDIO:**

**Music & Sound Effects**  
Jeff van Dyck (www.dnama.com)

**Additional Music**

Richard Vaughan  
Saki Kaskas

**Additional Sound Effects**

Richard Vaughan  
Nathan McGuinness  
Karl Learmont  
Sam Spanswick

**Trumpet Fanfares**

Dale Richardson

**Special audio thanks to**

Living History Australia for running around and screaming  
Di the camel lady at Bos Camel Farm for making her camels sing

**Casting and Voice Production**

Philip Morris at AllintheGame Ltd.

**Voices**

Sean Pertwee  
Sulayman Al-Bassam  
Boris Sosna  
Nadim Sawalha

**Audio Scripts**

Mike Brunton

**Special Thanks**

Dr Ken Turner  
Gareth Hailes

Activision, Inc.

**Producer**

Christopher B. Hewish

**Production Coordinator**

Juan Valdes

**EVP, Worldwide Studios**

Larry Goldberg

**Legal**

Michael Hand, Michael Walker, Philip Terzian

**EVP, Global Brand Management**

Kathy Vrabeck

**VP, Global Brand Management**

Dusty Welch

**Brand Manager, North America**

Kevin Wynne

**VP Corporate Communication**

Maryanne Lataif

**Senior Publicist Corporate Communications**

Michael J. Larson

**VP, Creative Services**

Denise Walsh

**Creative Services Manager**

Jill Barry

**QUALITY ASSURANCE****Senior Project Lead**

Matt McClure

**Project Lead**

Doug Rothman

**Database Manager**

Dan Carreker

**Single Player Lead**

Matthew Burns

**Multiplayer Lead**

Dan Ko

**Manager, PC Testing**

Marilena Rixford

**Manager Night Shift Testing Group**

Jeremy Gage

**Night Shift Testing Lead**

Michael A. Marzola

**Night Shift Floor Lead**

Kyle Tuccy

**QA Testers**

Eain Bankins, Peter Beal, Jeff Bosco, Lee Cheramie, Alex Epstein, Reid Hurley, Elliot Jackson, Francis Jimenez, Scott Keifer, Anthony Korotko, Drew Koupal, Claude Kronkite, Will Kus, Bernie Leon, Corey Levin, Nathaniel McClure, Mihai Pohontu, Steve Penate, Jeff Moxley, Ayal Moreno, Jef Sedivy, Julie Sklarew, Frank So, Doug Todd, Adam Tortolano, Mike Wade, Mark Yao, Eric Zimmerman, Greg Zheng, Paul Goldilla, Jim Corbin, Chris Wagener, Kop Tavoramas

**Lead, QA Network Testing**

Christopher Keim

**Lead, Compatibility Testing**

Neil Barizo

**Manager of Code Release**

Tim Vanlaw

**Code Release Group Lead**

Jason Levine

**Code Release Group**

Jason Cook  
Alex Epstein  
Jeremiah Jones  
Frankie Kang  
Paul Williams

**External Test Coordinator**

Chad Siedhoff

**Visioneers**

John Aubin  
Tim Barnes  
Iain Hill  
Ian MacInnes

Rich Matheson  
Myron McMullen  
Andy Serwatak  
Alan Springer  
Joseph Vegh  
Dominick Ziccarelli

**CSQA Special Thanks**

Jim Summers, Jason Wong, Tim Vanlaw, Nadine Theuzillot, Sam Nouriani, Joe Favazza, Jeremy Gage, Bob McPherson, Ed Clune, Indra Gunawan, Marco Scatagliini, Neil Barizo, Jason Kim, Gary Bolduc, Michael Hill, Rob Lim, Willie Bolton, Jennifer Vitiello, Ken Love.

**External Test Coordinator**

Chad Siedhoff

**Visioneers**

John Aubin  
Tim Barnes  
Iain Hill  
Ian MacInnes  
Rich Matheson  
Myron McMullen  
Andy Serwatak  
Alan Springer  
Joseph Vegh  
Dominick Ziccarelli

**CSQA Special Thanks**

Jim Summers, Jason Wong, Tim Vanlaw, Nadine Theuzillot, Sam Nouriani, Joe Favazza, Jeremy Gage, Bob McPherson, Ed Clune, Indra Gunawan, Marco Scatagliini, Neil Barizo, Jason Kim, Gary Bolduc, Michael Hill, Rob Lim, Willie Bolton, Jennifer Vitiello, Ken Love.

## Activision EUROPE

**Vice President of Production, European Studios**

Julian Lynn-Evans

**Account Manager**

Julie Man

**Senior Vice President, European Publishing**

Scott Dodkins

**Director of European Strategic Marketing**

Roger Walkden

**Marketing Manager, UK & RoE**

Carolyn London

**Brand Manager, UK & RoE**

Daleep Chhabria

**Head of Publishing Services**

Nathalie Ranson

**Senior Localisation Project Manager**

Tamsin Lucas

**Localisation Project Managers**

Simon Dawes, Mark Nutt

**Creative Services Manager**

Jackie Sutton

**European Services Publishing Assistant**

Trevor Burrows

**European Operations Manager**

Heather Clarke

**Production Administrator**

Victoria Fisher

**Production Planner**

Lynn Moss

**PR Manager, UK**

Guy Cunis

**PR Manager, Rest of Europe**

Suzanne Panter

**Marketing Manager, Germany**

Stefan Luludes

**Brand Manager, Germany**

Stefan Seidel

**PR Manager, Germany**

Bernd Reinartz

**IT & Web Manager, Germany**

Thorsten Huebschmann

**Marketing Director, France**

Bernard Sizey

**Marketing Group Manager, France**

Guillaume Lairan

**Brand Manager, France**

Gautier Ormanecy

**PR Manager, France**

Diane de Domecy

**Manual and Packaging Design**

RD2

**French Localisation**

Exequo, Paris

## Activision, ROW

**Marketing Director, Asia Pacific**

Paul Butcher

**Brand Manager, Asia Pacific**

Leigh White

**PR Coordinator, Asia Pacific**

Kristy Sheppard

## CUSTOMER SUPPORT

### SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos\*\* ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours sur 7.

Par minitel : 3615 ACTIVISION\*

Par téléphone : 08 92 68 17 71\*

Sur notre site web : "http://www.activision.com/support", si vous avez un accès à Internet.

Un testeur-joueur pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).

\* Tarif en vigueur au 01/04/00, pour la France métropolitaine : 0,34 euros/min © 2002 CPP.

\*\* Uniquement sur notre site Web.

Pour trouver des informations, de l'aide, ou télécharger des patches gratuitement, veuillez consulter les sites [www.activision.com](http://www.activision.com) ou [www.activision.com/support](http://www.activision.com/support).

Hotline Technique

0825 15 00 24\* ou par e-mail : [activisionsav@loisir.net](mailto:activisionsav@loisir.net)

\* Quelque soit l'origine de l'appel : 0,15 euros/min TTC © 2002 CPP RCS B 395 093 172

Horaires : du lundi au vendredi de 16 heures à 19 heures.

Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.

## CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE

**IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT :** L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE "PROGRAMME" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

**LIMITATION D'UTILISATION.** Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour installer et utiliser une copie de ce programme exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le programme et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce programme.

**DROIT DE PROPRIETE.** Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce programme et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, marques, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" intégrés au programme) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

**VOUS NE DEVEZ PAS :**

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce programme à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Utiliser ce programme ou permettre l'autorisation de ce programme sur plus d'un seul ordinateur/terminal informatique ou sur plus d'une seule station de travail en même temps.
- Effectuer des copies de ce programme ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec le programme.
- Copier ce programme sur un disque dur ou autre périphérique de stockage. Vous devez exécuter ce programme depuis le CD-ROM inclus (même si le programme copie automatiquement une partie du programme sur le disque dur pendant l'installation pour optimiser le fonctionnement).
- Utiliser le programme ou permettre l'utilisation du programme sur un réseau, une configuration multi-utilisateurs ou modifier son accès, y compris toute utilisation en ligne, à l'exception de ce qui est fourni de manière explicite par le programme.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce programme, ou en faire des copies, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le programme ou créer des travaux dérivés de ce programme en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvier toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le programme.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés. En utilisant ce programme, vous devez garantir que vous n'êtes pas une "personne étrangère", telle que définie selon les lois du gouvernement américain, ou que vous n'êtes pas sous tutelle d'une personne étrangère.

**GARANTIE ACTIVISION LIMITEE A 90 JOURS:** ACTIVISION UK LIMITED ("ACTIVISION") garantit à l'acquéreur initial de ce produit logiciel que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, ACTIVISION s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit au Centre de service d'assistance technique (Factory Service Centre), frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par ACTIVISION. Au cas où le logiciel ne serait plus fabriqué par ACTIVISION, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par ACTIVISION, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit.

Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite portant sur ce produit est limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

LA PRESENTE GARANTIE NE MODIFIE PAS LES DROITS STATUTAIRES DONT DISPOSE L'ACQUEREUR INITIAL DU PRODUIT LOGICIEL.

#### ABSENCE DE GARANTIE

HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION.

#### EXCLUSION DE PERTES CONSECUTIVES

LA SOCIETE ACTIVISION NE GARANTIT PAS L'ADEQUATION DE CE PRODUIT LOGICIEL A VOS BESOINS, PAS PLUS QU'ELLE NE GARANTIT QU'IL FONCTIONNERA SANS DISCONTINuite ET SANS ERREUR, OU QUE LES DEFaUTS DU PRODUIT LOGICIEL SERONT CORRIGES. LE LOGICIEL EST CHARGE ET UTILISE A VOS PROPRES RISQUES. SAUF DANS LE CAS DE DOMMAGES PERSONNELS OU DE MORT DUS A LA NEGLIGENCE DE ACTIVISION, ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA SOCIETE ACTIVISION NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES OU PERTES ACCIDENTELS, INDIRECTS OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE L'ACQUISITION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITE A, TOUTE PERTE DE PROFITS OU DE BIENS.

#### SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :

1. Une photocopie de votre reçu daté,
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement,
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne,
4. Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de £10,00 par CD ou disquette à remplacer.

REMARQUE : il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

#### WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Royaume-Uni.

Remplacement de disque : +44 (0)8705 143 525

#### LIMITATION DE RESPONSABILITE.

ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PROGRAMME, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision, si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire tout le programme ainsi que ses composants.

DROITS LIMITES DU GOUVERNEMENT AMERICAIN. Le programme et la documentation s'y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de "Logiciel informatique commercial" ou "Logiciel informatique limité". Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de ses représentants sont sujettes aux restrictions citées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphe (c)(1) et (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at

FAR 52.227-19. Le contracteur/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilitée, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Kit de Construction conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante : 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1(310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.

ΠΟΤΕΣ