

Manuel téléchargé sur :  
[www.traduction-jeux.com](http://www.traduction-jeux.com)

Sur ce site vous trouverez  
d'autres manuels et patches  
de traduction pour vos jeux !





En 1094, l'empereur grec Alexis demanda de l'aide au pape Urbain II.

Les troupes turques avaient envahi les provinces est de son royaume et s'approchaient dangereusement de la capitale, Constantinople.

Le pape demanda alors aux chevaliers d'Europe occidentale d'oublier leurs différents et leurs petites querelles afin de venir en aide aux grecs.

Il parvint à les allier pour mener une guerre sainte qui serait également un pèlerinage jusqu'à Jérusalem.

La première croisade était sur le point de commencer.

## Table of Contents

1.0 D émarrage. ....	4	5.0 Forces armées. ....	35
1.1 Configuration syst ème et installation. ....	4	5.1 Articles militaires et armurerie. ....	35
1.2 Démarrage du jeu et modes de jeu. ....	5	5.2 Casernes. ....	36
1.3 Options du jeu. ....	6	5.3 Poste de mercenaires. ....	37
1.4 Pr ésentation du jeu. ....	6	5.4 Unités disponibles. ....	38
1.5 A propos du manuel. ....	7	5.5 Comment rassembler vos forces. ....	40
1.6 Victoires et d éfaites. ....	8	5.6 Ordres de marche. ....	41
1.7 Partie en mode multijoueur. ....	9	5.7 Modifier la position des unités. ....	42
1.8 Pr ésentation de l'éditeur de carte. ....	10	5.8 Commandements militaires. ....	43
1.9 Escarmouche. ....	11	5.9 Poser des repères sur la carte. ....	45
2.0 Fonctions principales. ....	14	6.0 D éfendez vos gens. ....	45
2.1 Pr ésentation de la fen être principale et navigation sur la carte. ....	14	6.1 Corps de garde. ....	45
2.2 Interface de la cam éra. ....	15	6.2 Construire des murs de toutes tailles. ....	46
2.3 Comment placer votre donjon. ....	16	6.3 Tours et tourelles. ....	46
2.4 Croissance de la population. ....	17	6.4 Construire des escaliers. ....	47
2.5 Rationnement et grenier. ....	17	6.5 Pièges. ....	47
2.6 D éfinition des imp ôts. ....	18	6.6 Creusement de douves. ....	47
2.7 Popularit é. ....	18	6.7 Machines de si ège. ....	48
2.8 Rassemblement de la nourriture et des ressources. ....	19	6.8 Huile bouillante. ....	49
2.9 Augmentation de la population. ....	21	7.0 Guerre de si ège. ....	49
2.10 Cr éation de votre identit é. ....	21	7.1 Prendre un corps de garde. ....	50
3.0 Comment influencer sur votre popularit é. ....	22	7.2 Mantelets. ....	50
3.1 Nourriture. ....	22	7.3 B éliers. ....	50
3.2 Imp ôts. ....	23	7.4 Tours de si ège. ....	50
3.3 Population. ....	24	7.5 Catapultes. ....	51
3.4 Foires et autres évènements. ....	24	7.6 Tr ébuchets. ....	51
3.5 Religion. ....	25	7.7 Balistes incendiaires. ....	51
3.6 Auberges en fonctionnement. ....	26	7.9 Boucher des douves. ....	52
3.7 Facteur peur. ....	26	8.0 Références. ....	53
4.0 Gestion de l' économie. ....	28	8.1 Personnages non militaires : ....	53
4.1 R éserve. ....	29	8.2 Tableau de la cha îne alimentaire : ....	57
4.2 Ressources. ....	30	8.3 Tableau de la fabrication des armes : ....	58
4.3 Grenier. ....	31	8.4 Tableaux des b âtiments. ....	59
4.4 Types de nourriture. ....	32	8.5 Tableau des unit és europ éennes. ....	66
4.5 Taux d'imposition. ....	33	8.6 Tableau des unit és arabes. ....	67
4.6 March é. ....	34	8.7 Raccourcis clavier. ....	68/69
		8.8 Commandes Multijoueur. ....	70
		8.9 Commandes de l'éditeur de carte. ....	70
		9.0 Crusader Extreme. ....	72/73
		Crédits. ....	74/75
		Assistance technique. ....	76/77
		Contrat De Licence Pour Logiciel. ....	78/81





## 1.0 Démarrage.

### 1.1 Configuration système et installation.

S.E. :	Windows 2000, XP, XP Media, Vista.
PROCESSEUR :	Pentium® III 500Mhz (1 ghz conseillé)
RAM :	128 Mo (256 Mo recommandé)
ESPACE DISQUE :	850 Mo
GRAPHISMES :	carte graphique 4Mo, compatible DirectX 7.0 ou plus (résolution minimum de 800x600)
SON :	carte son compatible DirectX 7.0 ou plus
MODEM :	56k (pour les parties en réseau)
DVD-ROM :	lecteur 2X minimum

#### Nouvelle installation

Placez le DVD de CRUSADER EXTREME dans votre lecteur de DVD-ROM. Si le DVD se lance automatiquement, cliquez sur INSTALLER. Dans le cas contraire, cliquez sur le menu DÉMARRER, puis sur EXÉCUTER et sélectionnez PARCOURIR. Dans la liste déroulante, sélectionnez le lecteur de DVD-ROM dans lequel est inséré le disque de CRUSADER EXTREME. Cliquez sur "autoplay.exe" et sélectionnez OUVRIER. Cliquez ensuite sur OK, puis sur INSTALLER.

Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour installer le jeu.

Une fois CRUSADER EXTREME installé, un message vous demandera si vous voulez installer GameSpy pour pouvoir jouer en ligne. Suivez les instructions qui s'affichent pour installer GameSpy.

Mise à jour

Si CRUSADER est déjà installé sur votre machine, le programme d'installation mettra le jeu à jour vers CRUSADER EXTREME. Suivez les instructions comme pour une nouvelle installation.

Remarque : si vous mettez à jour CRUSADER sur Windows Vista, les cartes utilisateurs et les sauvegardes seront enregistrées dans Mes documents/Stronghold Crusader. Pour utiliser d'anciennes cartes utilisateurs et sauvegardes, copiez-les de votre dossier d'installation CRUSADER EXTREME (par défaut : c:\Program Files\Firefly Studios\Stronghold Crusader) vers Mes documents/Stronghold Crusader.

#### Désinstallation

Pour supprimer CRUSADER EXTREME de votre PC, sélectionnez Ajout/Suppression de programmes dans le panneau de configuration. Vous pouvez aussi insérer le DVD de CRUSADER EXTREME dans votre lecteur de DVD-ROM, attendre que le DVD se lance, puis cliquer sur DÉSINSTALLER et suivre les instructions qui s'affichent à l'écran.

Nous vous conseillons de lire le fichier LisezMoi avant de lancer CRUSADER EXTREME, car il contient les informations les plus récentes sur le jeu.

Chaque fois que vous insérez le DVD de CRUSADER EXTREME dans votre lecteur de DVD-ROM après l'installation, le jeu se lance automatiquement ; le bouton JOUER remplace alors le bouton INSTALLER. Cliquez sur JOUER pour lancer le jeu.

Vous pouvez aussi lancer le jeu en le sélectionnant dans le menu Démarrer. Pour cela, cliquez sur DÉMARRER, PROGRAMMES, FIREFLY STUDIOS, puis sélectionnez CRUSADER EXTREME dans le dossier. Pour lancer le jeu sous Windows Vista, utilisez l'explorateur de jeux.

#### 1.2 DÉMARRAGE DU JEU ET MODES DE JEU

Lorsque vous lancez CRUSADER de FireFly Studios pour la première fois, vous êtes invité à saisir votre nom. Tapez le nom que vous voulez utiliser, puis cliquez sur OK pour accéder au menu principal. Si vous découvrez Crusader, nous vous conseillons de jouer d'abord à la Piste du Croisé et/ou la Série d'escarmouches 2 avant de vous lancer dans la Série d'escarmouches Extreme. La Série d'escarmouches Extreme a été créée pour les joueurs expérimentés des titres Stronghold. Revêtez votre armure et que la bataille commence !

a.) Crusader

Série d'escarmouches : prenez les armes au cours de 50 parties d'escarmouches liées entre elles.

Partie personnalisée : ce mode de jeu vous permet d'affronter jusqu'à 7 adversaires gérés par l'ordinateur.

b.) Campagnes historiques – ce bouton vous permet de choisir l'une des quatre campagnes.

L'appel aux armes : retracez l'itinéraire des premiers croisés et découvrez les dangers du désert.

La conquête de Saladin : prenez le commandement des forces arabes qui tentent de reconquérir la région.

La croisade des rois : alliez-vous aux souverains européens qui tentent de résister aux assaillants arabes.

Les états croisés : lancez-vous dans des campagnes enragées et affrontez plusieurs adversaires en même temps.

c.) Construction de châteaux – vous pouvez ici construire votre fief comme bon vous semble. Vous n'avez aucun ennemi à combattre, aucun objectif à atteindre et aucun délai à respecter. Vous devez simplement choisir la carte sur laquelle vous souhaitez construire !

#### 1.2 Démarrage du jeu et modes de jeu

Lorsque vous lancez FireFly Studios CRUSADER pour la première fois, vous êtes invité à saisir votre nom. Tapez le nom que vous voulez utiliser, puis appuyez sur OK pour retourner au menu principal.

a.) Crusader

Série d'escarmouches: prenez les armes au cours de 50 parties d'escarmouches liées entre elles.

Partie personnalisée: ce mode de jeu vous permet d'affronter jusqu'à 7 adversaires gérés par l'ordinateur.

b.) Campagnes historiques – ce bouton vous permet de choisir l'une des quatre campagnes

L'appel aux armes: retracez l'itinéraire des premiers croisés et découvrez les dangers du désert.

La conquête de Saladin: prenez le commandement des forces arabes qui tentent de reconquérir la région.

La croisade des rois: alliez-vous aux souverains européens qui tentent de résister aux assaillants arabes.

Les états croisés: lancez-vous dans des campagnes enragées et affrontez plusieurs adversaires en même temps.

c.) Construction de châteaux – vous pouvez ici construire votre fief comme bon vous semble. Vous n'avez aucun ennemi à combattre, aucun objectif à atteindre et aucun délai à respecter. Vous devez simplement choisir la carte sur laquelle vous souhaitez construire ! En appuyant sur la touche F1, vous pouvez déclencher une invasion ou un autre événement de votre choix.



d.) Multijoueur – mesurez-vous à huit de vos amis par l'intermédiaire d'un réseau local (LAN) ou à quatre amis et quatre adversaires gérés par l'ordinateur via Internet à l'aide de Gamespy.

e.) Scénario personnalisés – ce mode vous permet de créer et de jouer sur vos propres cartes.

f.) Options – ce menu vous permet de configurer le jeu en fonction des caractéristiques de votre machine et de charger les parties sauvegardées.

g.) Entraînement – ce mode de jeu vous permet d'apprendre les règles de base du jeu.

### 1.3 Options du jeu.

 Vous pouvez ouvrir le panneau des Options de la partie en sélectionnant l'icône représentant une clef, située à gauche de la mini carte au cours de la partie.

Sauvegarder - pour sauvegarder une partie en lui attribuant le nom de votre choix.

Charger - pour charger une partie précédemment enregistrée.

Options - pour modifier les éléments suivants de la partie :

Options de jeu - pour modifier la vitesse et activer ou désactiver l'aide du jeu.

Options graphiques - pour modifier la résolution du jeu, ainsi que la vitesse de défilement de la carte. Vous pouvez également sélectionner le pointeur classique de la souris, si celui de Crusader ne vous convient pas.

Options sonores - pour activer ou désactiver le son, et régler le volume de la musique, des effets sonores et des voix. Une option sonore supplémentaire appelée Génie est disponible. Cette dernière permet de désactiver les dialogues du jeu, comme ceux du grand seigneur par exemple. Cette option désactive également les dialogues lorsque le jeu est en pause ou qu'il tourne.

Aide - pour consulter l'aide du jeu.

Recommencer mission - relance la mission au début.

Quitter mission - pour quitter la mission en cours et revenir au menu principal.

Quitter CRUSADER - pour quitter CRUSADER et revenir au système d'exploitation.

Reprendre partie - pour reprendre la partie.

### 1.4 Présentation du jeu

CRUSADER est un simulateur de forteresse situé dans le désert aride du Proche-Orient. Le jeu commence vers la fin du onzième siècle. Vos défenses se limitent à quelques hommes et un semblant de fortifications.

Vous enrichirez heureusement votre arsenal de nouvelles armes et de ressources au fil des campagnes. Votre victoire dépend uniquement de votre capacité à dominer le désert et à affronter vos ennemis sous un climat difficile.

La liste ci-dessous aide ceux d'entre vous qui ont joué à STRONGHOLD. Elle résume les modifications principales apportées à ce jeu pour CRUSADER.

a.) Les fermes ne peuvent être construites que sur les prairies à proximité des oasis.

b.) Le jeu comporte sept nouvelles unités arabes, disposant chacune de forces, de compétences et de faiblesses différentes. Vous pouvez les recruter depuis le poste des mercenaires.

c.) Les bonus conférés par la religion et la bière ont été augmentés. Les bâtiments servant à pratiquer les croyances ou à produire de la bière ont donc un rôle plus important.

d.) Les unités repoussées au sommet du corps de garde seront automatiquement capturées.

e.) Les palissades ont été remplacées par des murs bas et il est désormais possible de construire une tour de guet.

Que la chance soit avec vous, monseigneur et que vos ennemis trépassent !

### 1.5 A propos du manuel.

Cette vaste rubrique peut sembler longue à lire de prime abord, mais il n'est pas nécessaire de la lire intégralement avant de pouvoir jouer. Toutefois, il peut être utile de suivre l'entraînement. Pour cela, sélectionnez le bouton Entraînement dans la fenêtre de démarrage. Vous pouvez également découvrir les principaux concepts par l'intermédiaire du chapitre 2.0 Fonctions principales. Une fois que vous connaissez les fonctions élémentaires, vous pouvez lire les rubriques pour lesquelles vous souhaitez avoir des informations supplémentaires.

Des 'Remarques' apparaissent occasionnellement pour vous donner davantage d'informations sur la dernière rubrique abordée.

Remarque: vous n'êtes pas tenu de lire ces passages si vous ne le souhaitez pas, puisqu'ils sont uniquement destinés à répondre à des questions fréquemment posées sur la rubrique en question.

Des 'Conseils' apparaîtront également pour vous donner des informations sur les éléments dynamiques du jeu, comme les raccourcis-clavier ou leurs alternatives.

Conseil: ces rubriques ne vous seront pas utiles lors de vos premières utilisations du jeu, étant donné qu'elles suggèrent des manières différentes de faire quelque chose que vous venez d'apprendre.



Des 'Astuces' vous proposent également des stratégies de jeu possibles.

Astuc: ne lisez pas ces rubriques si vous préférez vous faire votre propre idée

## 1.6 Victoires et défaites

Chaque mission au sein de CRUSADER a des objectifs qui lui sont propres.

**i** Pour voir les objectifs que vous devez atteindre, sélectionnez le bouton Instructions situé à gauche de la mini carte.



Vous verrez le contenu de la mission pour le scénario en cours. Les cases situées en face des objectifs sont barrées d'une dague lorsqu'ils ont été atteints.

Si l'objectif de la mission est d'éliminer toutes les unités ennemies, vous verrez également apparaître une glissière temps. Celle-ci indique le temps restant avant que la dernière invasion arrive sur la carte.

Pour terminer une mission, vous devez atteindre tous les objectifs présentés durant la présentation de la mission. Un écran d'évaluation apparaît à la fin de chaque mission. Vous gagnez des points supplémentaires si vous perdez peu de troupes et dépassez les objectifs économiques, et inversement, vous en perdez si les objectifs économiques ne sont pas atteints ou si vous perdez beaucoup d'hommes.

Si votre seigneur est tué ou si vous dépassez le temps imparti, vous avez perdu et devez recommencer la mission.

## 1.7 Partie en mode multijoueur

Vous pouvez démarrer une partie multijoueur de CRUSADER par l'intermédiaire du service Gamespy Arcade™ ou d'une connexion locale.

a) Rechercher une partie sur Gamespy Arcade™

Lancez Gamespy Arcade et rendez-vous dans la salle CRUSADER. Vous y trouverez d'autres joueurs que vous pourrez affronter. Lorsque tous les joueurs sont prêts, l'hôte lance la partie et la fenêtre Options multijoueurs de CRUSADER s'affiche.

Remarque: vous pouvez lancer automatiquement Gamespy Arcade™ depuis la fenêtre fournisseur de service du mode Multijoueur de CRUSADER. CRUSADER s'arrête et Gamespy Arcade™ démarre. CRUSADER redémarre lorsque vous avez choisi vos adversaires.

b) Mise en place d'une connexion locale

Cliquez sur Multijoueur dans l'écran Options du combat, pour afficher la fenêtre Fournisseur de service. Vous y verrez la liste de toutes les méthodes de connexion disponibles sur votre ordinateur. Cliquez sur la méthode que vous préférez et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour vous connecter. Un joueur hôte gère la partie, tandis que les autres rejoignent la partie configurée par l'hôte.

Lorsque vous êtes connecté à une partie en mode Multijoueur, l'écran Options multijoueur apparaît. Si vous avez rejoint une partie, vous devez signaler que vous êtes prêts à commencer la partie, en cliquant sur l'icône Prêt. Vous pouvez ensuite indiquer à l'hôte le type de partie que vous souhaitez, à l'aide de la fenêtre de discussion. L'hôte est cependant le seul à pouvoir définir certains paramètres de la partie.

Joueurs connectés : vous voyez ici une liste des joueurs connectés, ainsi que leur état. Tous les joueurs doivent être prêts pour pouvoir lancer la partie. Vous pouvez également définir votre numéro d'équipe dans cet écran. Par défaut, chaque joueur joue séparément, mais l'hôte peut allier différents joueurs en cliquant sur l'icône représentant une table. Lorsque vous êtes allié à un autre joueur, vos troupes ne s'attaquent pas, vos forteresses peuvent échanger des biens et vous gagnez la partie si les conditions propices à la victoire sont conjointement réunies.

Vous pouvez vendre de l'or à vos alliés. Pour cela, rendez-vous sur l'écran des alliés, puis dans la fenêtre Envoyer ou Demander des biens (cliquez sur le bouton Parler aux alliés).

En multijoueur, une étoile s'affiche à côté du nom de l'hôte.

Sur l'écran Envoyer ou Demander des biens, cliquez sur un type de bien (bois, par exemple), puis sur les boutons Montant, en bas de l'écran, pour préciser la quantité que vous désirez envoyer ou recevoir. Vous pouvez réduire le montant à zéro en cliquant sur l'icône représentant un pouce vers le bas.

Si vous hébergez la partie, vous pouvez modifier toutes les options par défaut suivantes : Type de partie (Normale, Croisé, Match à mort) – vous pouvez déterminer la quantité d'or et de troupes dont disposent les joueurs ou les adversaires gérés par l'ordinateur en début de partie.

Retirer ce joueur – vous pouvez éliminer le joueur de votre choix en cliquant sur l'un des boutons.



Fenêtre de discussion – cette fenêtre vous permet d'envoyer des messages aux autres joueurs connectés. Pour cela, saisissez un message puis appuyez sur Entrée pour l'envoyer.

Choix de la carte – les cartes disponibles diffèrent selon le nombre de joueurs. Vous pouvez sélectionner les cartes dans la fenêtre située dans le coin inférieur droit de l'écran. Un aperçu de la carte sélectionnée s'affiche dans la fenêtre supérieure droite et une brève description de la carte s'inscrit en dessous. Vous pouvez envoyer votre carte à un autre joueur si son jeu ne lui permet pas de la sélectionner.

Le menu Options de jeu vous propose les options suivantes :

Murs indestructibles – si vous activez cette option, les unités militaires élémentaires ne peuvent pas endommager les structures défensives comme les murs et les tours. Seules les armes de siège peuvent alors abattre ce type de structures.

'Pas de lancer de vaches' : vous ne pouvez pas lancer de vaches avec les trébuchets ou les catapultes.

'Pas de chiens' : les chiens ne peuvent être utilisés.

'Pas de rush' : cette option laisse une certaine période de calme avant que les joueurs ne s'attaquent les uns aux autres ou ne construisent d'unités.

**Extreme Mode (Extreme exe only)** - This turns the extreme mode bar on and off.

Vitesse de jeu – pour diminuer ou augmenter la vitesse du jeu.

Sauvegarde automatique – indiquez si vous voulez ou non que la partie soit sauvegardée automatiquement au bout d'un certain temps.

Lorsque chaque joueur est prêt et que vous êtes satisfait des paramètres de la partie, vous pouvez lancer la partie.

Discussion au cours de la partie – Au cours d'une partie en mode Multijoueur, vous pouvez envoyer des messages à d'autres joueurs en affichant la fenêtre de discussion. Pour cela, appuyez sur la touche Entrée. Avant de commencer à saisir votre message, vous devez sélectionner le destinataire. Par défaut, le message est envoyé à chaque joueur, mais si vous souhaitez l'envoyer à un joueur précis, il vous suffit de cliquer sur les joueurs auxquels vous ne souhaitez pas l'envoyer. Lorsque vous avez saisi votre message, appuyez sur Entrée pour l'envoyer. Si vous voulez annuler le message, appuyez sur la touche Echap.

Provocations – cliquez sur les boutons numérotés pour envoyer des messages moqueurs à vos adversaires.

## 1.8 Présentation de l'éditeur de carte.

Lorsque vous avez sélectionné le bouton Editeur de carte, quatre options s'offrent à vous.

Jouer carte – pour sélectionner et jouer une carte créée avec l'éditeur.

Charger carte – pour charger et modifier une carte précédemment enregistrée.

Nouvelle carte – pour accéder aux options suivantes :

Nouvelle carte de construction libre – vous pouvez créer ici une nouvelle carte de paysage. Le bouton 'Carte' vous conduit à l'écran d'édition de carte, tandis que le bouton 'Modifier le scénario' vous permet de modifier les conditions de départ de la carte.

Nouvelle carte de scénario personnalisé – vous pouvez créer ici votre propre carte de scénario et définir les événements qui s'y déroulent.

### Icones de la mini-carte

(Affichés au bord de la mini-carte)

**Cercle** : le donjon est entouré.

**Point d'exclamation (!)** : signifie qu'un événement a lieu. Vous pouvez cliquer sur le '!' pour vous rendre à l'endroit où se déroule l'événement.

**Bouclier** : indique l'identité de la personne qui vous parle.

Remarque: vous pouvez modifier le type de la carte pendant sa création, en appuyant sur Alt + virgule.

Nouvelle carte d'escarmouche – vous pouvez créer ici une carte qui sera disponible en mode Partie personnalisée et en mode Multijoueur. L'écran Editeur de cartes présente des options supplémentaires permettant de définir l'emplacement des donjons et des structures de départ des joueurs. Le nombre de donjons placés sur la carte détermine le nombre maximum de joueurs pouvant utiliser la carte.

Dans l'éditeur de scénario personnalisé, vous pouvez créer des cartes constructeurs de château, croisé ou scénario personnalisé. Les cartes de scénario personnalisé vous permettent de créer un type de carte économique ou d'invasion avec leurs propres événements.

Lorsque vous vous trouvez dans l'Editeur de cartes, vous avez à votre disposition un ensemble d'outils d'édition de paysages, ainsi qu'un créateur de scénario personnalisé, qui vous permettent de créer la plus belle carte ou la mission la plus difficile.

Vous pouvez partager ces missions dans le cadre de la partie, mais toute utilisation commerciale des missions est strictement interdite. Firefly Studios Ltd. se réserve les autres droits sur les éditeurs et les fichiers.

## 1.9 Escarmouche.

Lors des parties d'escarmouche, vous affrontez des adversaires géérés par l'ordinateur. Lorsque vous choisissez Crusader dans le menu principal, vous avez ensuite le choix entre deux options.

La première, 'Série d'escarmouches', consiste en une série d'escarmouches déterminées à l'avance et liées entre elles. Lorsque vous choisissez cette option, une carte indiquant le chemin que vous avez parcouru apparaît. Le drapeau des croisés indique votre position actuelle et les régions que vous avez conquises.

Lorsque vous cliquez sur le bouton d'arrêter, en bas à droite de l'écran, un écran d'information apparaît. Il présente vos adversaires et vos alliés, la carte sur laquelle vous allez jouer et la quantité d'or dont chacun dispose au début de la partie. Les équipes sont séparées par des épées croisées, indiquant les différentes alliances.

Plus vous avancez dans la série d'escarmouches, plus les parties deviennent difficiles. Vous et vos alliés devez en effet affronter des adversaires de plus en plus forts et toujours mieux préparés que vous.

La date, en haut à gauche de l'écran de la série d'escarmouches, vous indique le temps que vous avez mis pour arriver où vous en êtes. Si vous revenez en arrière pour rejouer une escarmouche que vous avez déjà terminée et que vous la terminez



# STRONGHOLD CRUSADER EXTREME

plus rapidement, la date générale sera réduite en conséquence. Combien de temps mettez-vous pour remporter toutes ces escarmouches, si vous y parvenez un jour évidemment...

Le second choix à votre disposition en mode Crusader est la Partie personnalisée.

Lorsque vous cliquez sur cette option, vous arrivez sur un écran qui vous permet de déterminer le type de partie auquel vous voulez jouer.



La fenêtre en haut à gauche de l'écran permet de déterminer le niveau de l'intelligence artificielle des adversaires et des équipes. Le bouton représentant un bouclier et une épée, situé en haut à droite de cette fenêtre, permet d'ajouter des adversaires supplémentaires. Le bouton en forme de flèche, situé à droite du nom de chaque adversaire permet lui de supprimer les adversaires que vous ne souhaitez pas affronter. Les adversaires que vous choisissez se différencient sur de nombreux points. Ils ne construisent pas le même type de châteaux, utilisent de la nourriture, des ressources et des armes différentes et n'ont pas les mêmes tactiques de combat.

Lorsque vous cliquez sur le bouton représentant une table ronde, vous arrivez sur l'écran de sélection des équipes suivant.



Vous pouvez déplacer les photos des différents joueurs en les sélectionnant avec le bouton gauche de la souris et en le maintenant enfoncé. En déposant une photo au-dessus d'une autre, vous pouvez former des équipes. Pour retirer un joueur d'une équipe, il vous suffit de déposer sa photo sur la herse au centre de l'écran. Lorsque vous êtes satisfait de vos équipes, cliquez sur OK pour revenir à l'écran précédent. Vous voyez alors qu'une couleur a été attribuée à chaque équipe.

Les boutons en dessous de la fenêtre de sélection des joueurs permettent de modifier le type de partie (Normal, Croisé, Match à mort). Vous pouvez ainsi déterminer la quantité d'or et de troupes dont disposent les joueurs et les adversaires générés par l'ordinateur en début de partie.

Vous pouvez choisir la carte parmi celles proposées en bas à droite de l'écran. Une rapide description de la carte apparaît au-dessus de la liste de sélection des cartes.

Durant la partie, vous pouvez demander de l'aide à vos alliés en appuyant sur la touche Entrée ou en cliquant sur le cor au bas de l'écran.

En cliquant sur le bouton Donner ordres dans le menu qui apparaît, vous pouvez donner des ordres militaires comme attaquer un ennemi ou défendre le château.

Le bouton Envoyer biens vous permet d'envoyer à vos alliés les biens dont ils ont besoin.

Le bouton Demander biens vous permet de demander à vos alliés une certaine quantité de nourriture, de ressources ou d'armes dont vous avez besoin.

Lorsque vous effectuez une demande, le personnage généré par l'ordinateur l'étudie avant de vous répondre.

Divers icônes apparaissent autour des portraits de vos alliés. Ils indiquent les biens dont ils manquent, s'ils ont besoin d'aide et s'ils attaquent ou se défendent. Un icône dans l'angle supérieur droit de leur portrait indique le bien dont ils ont besoin. Un point d'exclamation clignotant vous signale que votre allié subit une attaque et que votre intervention est nécessaire. Un bouclier dans l'angle inférieur gauche indique qu'il se défend, une épée qu'il attaque.

En cliquant sur le bouclier représentant une couronne, vous accédez au menu de l'ordre du mérite. Il indique le nom du seigneur le plus puissant ainsi que la quantité d'or et de troupes dont dispose chaque joueur. Vous pouvez effectuer des tris en cliquant sur les icônes situés en haut de la fenêtre.

Écran du maître des escarmouches : cet écran répertorie les cartes que vous avez jouées soit lors d'une partie personnalisée, soit lors d'une série d'escarmouches. Vous pouvez ranger les noms par score, par nom, par temps de jeu ou par date. Vous pouvez également cliquer sur le nom de la carte et ainsi consulter de plus amples informations sur cette dernière. Lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur le nom d'une carte, vous pouvez l'effacer. Les scores sont sauvegardés dans le fichier skmasters.dat. Jusqu'à 250 parties peuvent être affichées à l'écran.

## 2.0 Fonctions principales.

Cette rubrique vous présente les principales fonctions disponibles dans CRUSADER. Si vous êtes un joueur occasionnel, nous vous conseillons d'effectuer l'entraînement en cliquant sur le bouton Entraînement. En revanche, si vous jouez régulièrement, vous pouvez l'omettre pour vous familiariser avec ces principales fonctions.

### 2.1 Présentation de la fenêtre principale et navigation sur la carte.

Lorsque vous démarrez une nouvelle partie, voilà à quoi ressemble l'écran:



Pour vous déplacer sur la carte, poussez le pointeur de la souris vers le bord de l'écran. Lors du déplacement, la mini carte d'aperçu se déplace avec vous.

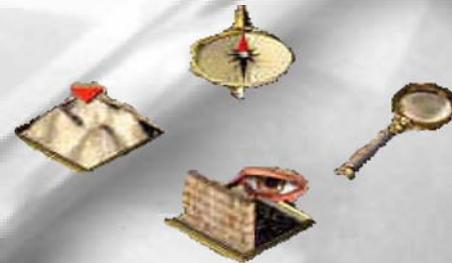


Conseil: vous pouvez également utiliser les touches directionnelles pour vous déplacer.

Une autre technique pour se positionner dans une zone de la carte consiste à cliquer avec le bouton gauche de la souris sur la mini-carte en bas à droite de l'écran.

### 2.2 Interface de la caméra.

Lorsque vous appuyez sur le bouton droit de la souris et que vous le maintenez enfoncé dans la fenêtre principale, vous voyez apparaître les quatre icônes d'interface de la caméra.



Pour effectuer une rotation de la carte :



Déplacez le pointeur de la souris vers le haut sur l'icône de rotation, celle-ci est alors sélectionnée et la carte effectue une rotation de quatre-vingt-dix degrés. La rotation se poursuit tant que le pointeur reste sur l'icône de rotation. Relâchez le bouton droit pour arrêter la rotation.

Conseil: vous pouvez également effectuer une rotation de la carte en appuyant sur les touches 'X' ou 'C'.

Pour zoomer :



Maintenez enfoncé le bouton droit et déplacez le pointeur de la souris sur l'icône Zoom pour avoir une vue plus générale de la carte. Répétez l'opération pour reculer d'avantage.

Conseil: vous pouvez également effectuer un zoom vers l'avant ou l'arrière en appuyant sur la touche 'Z'.

Pour voir derrière les objets:

Déplacez le pointeur de la souris vers le bas sur l'icône Coup d'oeil pour abaisser le paysage, les arbres, les murs et les bâtiments au même niveau. Relâchez le bouton pour redonner au paysage sa taille normale.

Conseil: vous pouvez également activer cette fonction avec la touche 'V'.

Astuce: cette fonction s'avère très utile lorsque vous voulez épier ce qu'il se passe derrière les murs.

Pour démolir le paysage et les bâtiments:

Déplacez le pointeur de la souris vers la gauche sur l'icône Démolir pour aplatir le paysage et les bâtiments. Appuyez une nouvelle fois pour leur rendre leur taille normale.

Conseil: la barre Espace permet également de démolir le paysage et les bâtiments.

Pour masquer le panneau de gestion:

Pour masquer le panneau de gestion et afficher la partie en plein écran, appuyez sur la touche Tabulation. Appuyez une nouvelle fois pour le faire réapparaître.

## 2.3 Comment placer votre donjon.



Vous devez placer le donjon et le grenier de départ sur la carte avant que tout autre bâtiment soit disponible. Pour construire un bâtiment, sélectionnez-le parmi les différentes catégories de bâtiments présentées en bas de la fenêtre, puis cliquez avec le bouton gauche sur la fenêtre principale lorsque vous êtes satisfait de sa position.

Remarque: si vous placez une structure sur une zone inaccessible, une partie du curseur deviendra rouge, vous avertissant que vous ne pouvez pas construire à cet emplacement.



Lorsque le donjon est en place, un grand nombre de choses commencent à se produire. Vos ressources seront tout d'abord transférées de vos biens de départ à votre réserve. Vous pouvez désormais utiliser ces ressources pour construire vos unités.

## 2.4 Croissance de la population.



Outre le donjon et la réserve, vous verrez apparaître un feu de camp. Déplacez le pointeur de la souris au-dessus du feu de camp pour faire apparaître l'indicateur de croissance de la population. Plus vous êtes populaire, plus il se remplira vite et plus votre population s'agrandira. Chaque fois que l'indicateur effectue une rotation complète, un paysan arrive et se place à côté du feu de camp jusqu'à ce qu'un travail lui soit proposé.

Remarque: seuls 24 paysans peuvent se rassembler autour du feu de camp. Lorsque vous avez atteint cette limite, vous devez leur trouver du travail pour que d'autres puissent y venir.

Si le halo devient rouge, cela signifie que vous devenez impopulaire. Le halo affiche ensuite la vitesse à laquelle le peuple quitte votre château.

## 2.5 Rationnement et grenier.



Lorsque vous construisez un grenier, la nourriture contenue dans vos biens de départ y est transférée.

Remarque: pour les missions d'invasion du mode solo, le minuteur ne démarre pas tant que vous n'avez pas placé votre donjon et votre grenier, à l'inverse du mode multijoueur.

Cliquez avec le bouton gauche sur le grenier pour faire apparaître le panneau Grenier.

Conseil: Cliquez avec le bouton gauche sur un bâtiment ou une personne pour faire apparaître des informations complémentaires. Cliquez avec le bouton droit après avoir placé un bâtiment pour que votre curseur reprenne son apparence habituelle.



Ce panneau vous permet de voir les détails concernant la nourriture et de modifier les rations. À droite de ce panneau se trouvent cinq assiettes contenant une quantité variable de nourriture. Ces assiettes symbolisent les différents paramètres de rationnement, qui vont de 'Aucune ration' à 'Double ration'.

Si vous réduisez le niveau des rations sous la valeur par défaut 'Rations complètes', cela aura un effet négatif sur votre popularité. À l'inverse, si le niveau des rations est supérieur au niveau par défaut, l'effet sera positif. Pour voir la vitesse à laquelle est consommée la nourriture, il vous suffit de regarder la vitesse de la barre dans le panneau Grenier ou de regarder les unités de nourriture disparaître de votre grenier.

## 2.6 Définition des impôts.

Cliquez avec le bouton gauche sur votre donjon pour faire apparaître le panneau des impôts, qui vous permet de voir le détail de vos impôts et de modifier le montant des impôts prélevés.



Vous pouvez définir vos impôts entre un généreux pot de vin et un impôt impitoyable et injuste, simplement en déplaçant l'indicateur vers la gauche ou vers la droite. L'augmentation du montant des impôts au-delà de la valeur par défaut 'Pas d'impôt' aura un effet négatif sur votre popularité, tandis que la réduction à un simple pot de vin aura un effet positif.

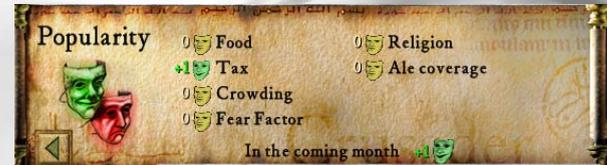
## 2.7 Popularité.



Vous verrez six écus apparaître dans le coin inférieur gauche de la fenêtre. Le scribe qui rédige le livre des rapports vous permet de visualiser d'un simple coup d'œil les informations essentielles. L'expression de son visage reflète votre popularité. Il vous fait également savoir ce qu'il pense de certaines de vos actions ! Cliquez avec le bouton gauche sur le livre des rapports pour faire apparaître le panneau des rapports.



Cliquez avec le bouton gauche sur le bouton Popularité pour afficher toutes les informations relatives à votre popularité.



En bas du panneau, à côté des mots 'Le mois prochain', se trouvent indiqués les effets généraux que vos actions auront sur la popularité du château pour le mois à venir. Le montant des impôts et le rationnement sont deux des principaux facteurs que vous pouvez modifier pour influencer votre popularité. Assurez-vous que votre popularité est supérieure à 50, sans quoi le peuple commencera à quitter votre fief.



Si votre scribe cesse de sourire et si votre niveau de popularité est affiché en rouge, vous commencez à perdre des ouvriers. Votre popularité s'affiche en rouge si elle est inférieure à 50 et en vert si elle est égale ou supérieure à 50.

Conseil: écoutez ce que vous dit votre conseiller. Il vous fera savoir si vous vous apprêtez à avoir des ennus

## 2.8 Rassemblement de la nourriture et des ressources.

Vous verrez six écus apparaître dans le coin inférieur gauche de la fenêtre.



Bâtiments du château   Bâtiments de production   Bâtiments de ferme   Bâtiments urbains   Ateliers de production d'armement   production des aliments

Il s'agit des différentes catégories de bâtiments. Ces boutons permettent de modifier le type de bâtiments qui s'affiche au-dessus dans la sélection. Déplacez le pointeur de la souris sur ces écus pour les sélectionner et faire apparaître une brève description du bouton au-dessus de la sélection.

Conseil: si vous ne parvenez pas à utiliser la fonction d'un des icônes du jeu, déplacez le pointeur de la souris sur l'icône pour faire apparaître une description.



La ressource essentielle dans le jeu est le bois, puisqu'il est indispensable à la construction de la quasi-totalité des bâtiments. Cliquez avec le bouton gauche sur l'écu du marteau pour sélectionner la catégorie des bâtiments de production. Lorsque vous placez une hutte de bûcheron sur la carte, un paysan se transforme en bûcheron et va couper les arbres.



Un moyen simple et rapide pour avoir de la nourriture consiste à chasser le daim en construisant des huttes de chasseurs que vous sélectionnez dans la catégorie Bâtiments de ferme. Lorsque la viande est préparée, les chasseurs la transportent dans votre grenier, ce qui a pour effet de gonfler votre réserve de viande. Vous devez toujours veiller à équilibrer la vitesse à laquelle vous consommez la nourriture avec la vitesse à laquelle celle-ci est apportée dans votre grenier.



**Annuler** – si vous changez d'avis lorsque vous placez un bâtiment, cliquez avec le bouton gauche sur le bouton Annuler de la mini carte pour annuler votre dernière action. Toutes vos ressources seront récupérées.



**Supprimer** – pour retirer un bâtiment de votre colonie, cliquez avec le bouton gauche sur le bouton Supprimer situé à gauche de la mini carte, puis sélectionnez l'élément que vous souhaitez supprimer. La moitié des ressources utilisées pour la construction seront récupérées.

## 2.9 Augmentation de la population.



Pour augmenter votre capacité d'accueil, construisez davantage de maisons, que vous sélectionnez dans la catégorie Bâtiments urbains. La capacité d'accueil disponible est alors multipliée par huit et votre colonie poursuit sa croissance. Bien sûr, le nombre de bouches à nourrir augmente lui aussi.

Résumé: Utilisez la caméra et la mini-carte pour trouver un emplacement adapté. N'oubliez pas d'utiliser la barre d'espace pour aplatir le paysage !

- Le donjon et le grenier doivent être placés avant que les autres bâtiments ne deviennent disponibles.
- Votre popularité est la variable essentielle du jeu.
- Votre popularité change si vous modifiez le taux d'imposition et le rationnement.
- Assurez-vous de commencer à rassembler bois et nourriture dès le début.
- Construisez plus de logements pour augmenter votre population, mais gardez toujours un œil sur vos réserves de nourriture et votre popularité.

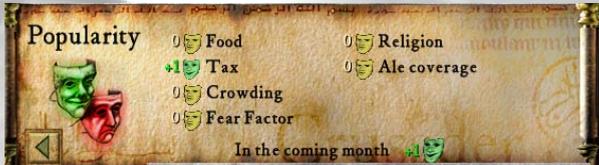
## 2.10 Création de votre identité

Vous pouvez choisir le type de seigneur que vous incarnez dans le jeu. Vous avez le choix entre Seigneur Croisé ou Seigneur Arabe. Ceci n'influe pas sur le type d'unités que vous pouvez construire, mais uniquement sur vos unités de départ.

Vous pouvez également choisir le portrait qui s'affiche lorsque vous déplacez la souris sur des sections du château (cette image s'affiche également pour les autres joueurs lors des parties multijoueur). Vous pouvez créer votre propre portrait, si vous chargez le fichier faces.bmp (situé à la racine du dossier du jeu) dans un logiciel de traitement des images. Vous remarquerez que nous avons laissé deux emplacements libres pour votre propre portrait. La taille de ce portrait doit être de 64 x 64 pixels.

## 3.0 Comment influencer sur votre popularité.

Ce chapitre présente les différents facteurs qui déterminent votre popularité. Ils apparaissent sous la forme d'une liste lorsque vous ouvrez la fenêtre Popularité du menu Rapport.



A gauche de chaque élément se trouve un visage. Un visage vert souriant signifie que vous bénéficiez d'un effet positif pour ce facteur. Un visage jaune signifie que vous ne bénéficiez d'aucun effet, tandis qu'un visage rouge signale un effet négatif. Ces effets additionnés reflètent soit un bonus, soit une pénalité sur votre popularité générale. Ce résultat s'affiche derrière les mots 'Le mois prochain'. Il existe au total sept manières d'influencer la popularité, les deux principaux facteurs étant la nourriture et les impôts.

### 3.1 Nourriture.

Changer le rationnement est un moyen rapide d'influencer votre popularité. Le nombre de types d'alimentation, ainsi que la ration affectée à la population déterminent le bonus ou la pénalité sur votre popularité en matière d'alimentation. Ces influences séparées peuvent être visualisées sur la fenêtre Grenier.



Votre peuple est plus heureux si vous lui donnez plusieurs types de nourriture. Des rations incomplètes heurtent votre popularité, tandis qu'une augmentation des rations la stimule.

Les bonus et les pénalités résultants des types de nourriture mangés et du rationnement sont les suivants :

Types de nourriture consommée	Bonus de popularité	Rations	Bonus de popularité
1	0	Pas de rations	-8
2	+1	Demi-rations	-4
3	+2	Rations complètes	0
4	+3	Extra-rations	+4
		Double rations	+8

Conseil: appuyez sur la touche 'G' pour centrer la vue sur votre grenier et faire apparaître le panneau grenier

### 3.2 Impôts.

Le peuple de CRUSADER n'aime pas payer d'impôt, aussi tout impôt que vous fixez a un effet négatif sur votre popularité.



Lorsque vous aurez suffisamment d'or dans votre trésor, vous pouvez décider d'aider vos paysans en leur versant un pot de vin mensuel.



Une telle action a un effet positif sur votre popularité.

Astuce: vous découvrirez que la corruption est bien utile lorsque vous êtes à cours de nourriture. Donnez une demi-ration à votre peuple et versez-lui un pot de vin pour atténuer la pénalité jusqu'à ce que vous trouviez un moyen pour restaurer le stock de votre grenier.

Le tableau ci-dessous indique les bonus de popularité ainsi que les pénalités que vous recevrez en fonction des impôts que vous aurez définis.

Pot de vin généreux	Gros pot de vin	Petit pot de vin	Pas d'impôts	Faibles impôts	Impôts moyens
+7	+5	+3	+1	-2	-4
Impôts élevés	Impôts sadiques	Extorsion	Franchement cruels	Impôts encore plus cruels	Impôts on ne peut plus cruels
-6	-8	-12	-16	-20	-24

Remarque : essayer de verser un pot de vin alors que votre trésor est vide n'a aucun effet sur votre popularité.

Conseil : appuyez sur la touche 'H' pour centrer la vue sur votre donjon et faire apparaître la fenêtre du donjon.

### 3.3 Population.

Votre donjon constitue un hébergement de départ pour votre peuple, mais vous devez songer à construire des maisons pour augmenter votre niveau de population maximum. Chaque maison abrite 8 personnes.



L'encombrement point lorsque la population excède les capacités d'hébergement disponibles. L'indicateur de population devient rouge si vous rencontrez des problèmes de surpopulation. La surpopulation peut survenir si une maison est supprimée ou détruite par l'ennemi. Pour remédier à la surpopulation, il vous suffit de construire de nouvelles maisons.

### 3.4 Foires et autres événements.



Occasionnellement, au cours d'une partie, des foires itinérantes rendent visite à votre château et apportent quelques divertissements. Pendant leur présence en ville, vous bénéficiez temporairement d'un bonus de popularité.

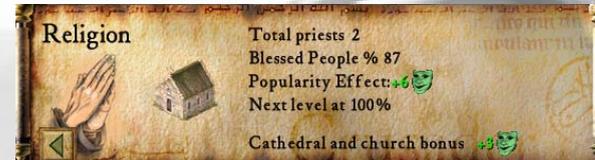
D'autres événements comme les attaques de lions ou les maladies modifient de manière temporaire votre popularité.

### 3.5 Religion.



Lorsqu'un bâtiment religieux est placé, les prêtres arrivent et commencent à bénir votre peuple.

Si vous ouvrez la fenêtre Religion dans le menu Rapport des conseillers, vous voyez le pourcentage de personnes déjà bénies, ainsi que le bonus dont bénéficie votre popularité.



La bénédiction donnée par le prêtre se dissipe après un certain temps et une nouvelle bénédiction est nécessaire. La réponse aux besoins religieux de la communauté est un processus perpétuel. Plus le pourcentage de personnes bénies est élevé, plus le bonus que vous recevez pour votre popularité est élevé.

Plus votre population grandit, plus le pourcentage de personnes bénies diminue, ce qui a pour effet de réduire votre bonus. Pour rectifier cette diminution, vous devez placer des bâtiments religieux supplémentaires. Vous gagnez les bonus suivants en faisant bénir votre peuple :

Pourcentage de la population béni	Bonus de popularité
25%	+2
50%	+4
75%	+6
100%	+8

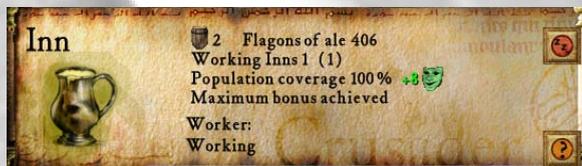
Outre ces bonus, vous gagnez un bonus supplémentaire de +1 en popularité si vous avez une église dans votre château. Si vous faites construire une cathédrale, le bonus est de +2 .

La cathédrale vous permet aussi de recruter des moines guerriers.

Les bâtiments religieux disponibles sont visibles dans la catégorie Bâtiments urbains.

## 3.6 Auberges en fonctionnement.

Une auberge qui fonctionne est une auberge qui écoule de la bière et qui possède un aubergiste. Celui-ci collecte la bière dans la réserve et la livre automatiquement à l'auberge. Lorsque la bière est disponible dans une auberge, votre peuple commence à la boire. Pour vérifier si une auberge fonctionne, sélectionnez-la et regardez son panneau.



Ce panneau indique le nombre de fûts et de cruchons de bière qui se trouvent dans le stock de l'auberge. Il indique également le nombre d'auberges en fonctionnement, autrement dit celles qui disposent de bière et le pourcentage de la population qui en profite. Plus ce pourcentage augmente, plus votre popularité se renforce.

Mais l'augmentation de votre population réduit ce pourcentage. Vous devez donc construire de nouvelles auberges. La bière est bue à la même vitesse dans chaque auberge, quel que soit son emplacement. Toutefois, l'aubergiste met plus de temps pour réapprovisionner les auberges éloignées de la réserve. Les auberges font partie de la catégorie Bâtiments de transformation alimentaire. Vous gagnez les bonus suivants en fournissant de la bière à votre peuple :

Pourcentage de la population approvisionnée en bière	Bonus de popularité
25%	+2
50%	+4
75%	+6
100%	+8

## 3.7 Facteur peur.

Le facteur peur vous permet de savoir comment votre peuple vous perçoit : cruel et impitoyable ou accommodant et indulgent. Votre facteur peur détermine le degré de productivité de vos ouvriers et le moral de vos troupes.

L'installation de structures agréables autour de votre château vous fera paraître plus accommodant et augmentera votre popularité. Cela réduira toutefois l'efficacité de vos ouvriers.



Construisez des jardins dans le château, par exemple, pour rendre le peuple plus heureux. Vous découvrirez aussi qu'il a tendance à errer dans les jardins après avoir livré les biens au lieu de retourner directement au travail.

Pour visualiser ces structures, cliquez avec le bouton gauche sur le bouton des structures positives dans la catégorie Bâtiments urbains.



D'un autre côté, vous pouvez avoir envie de paraître plus cruel et impitoyable. Vous pouvez accroître l'efficacité au travail de votre peuple en plaçant des structures négatives autour de votre château. Ceci aura bien évidemment un effet négatif sur votre popularité et le moral des troupes.

Placer quelques potences, par exemple, n'est sans doute pas la décision la plus populaire, mais elle a pour effet d'encourager votre peuple à travailler dur. Il commence même à vous livrer des biens supplémentaires lors de ses livraisons à la réserve, au grenier ou à l'armurerie.



Les structures positives et négatives infligent les bonus et les pénalités suivants au moral des troupes :

Facteur peur	Bonus au facteur d'attaque
-5	-25%
-4	-20%
-3	-15%
-2	-10%
-1	-5%
0	0
+1	+5%
+2	+10%
+3	+15%
+4	+20%
+5	+25%

Conseil: Pour connaître le nombre d'éléments positifs et négatifs dont vous disposez ou savoir ce qu'il vous manque pour atteindre le niveau suivant de Facteur peur, cliquez sur le bouton Facteur peur dans le menu Rapport des conseillers.

## 4.0 Gestion de l'économie.

Cette rubrique vous explique comment gérer la nourriture, les ressources et l'argent. Dans CRUSADER, trois types de biens sont disponibles :

- Nourriture
- Ressources
- Armes

Remarque: Pour plus d'informations sur les armes, consultez la rubrique 5.1.



Au démarrage d'une nouvelle partie, un chariot se déplace en haut de l'écran pour signaler l'arrivée de vos biens de départ.

Vos biens de départ sont affichés dans le coin supérieur gauche de la fenêtre principale et ce, jusqu'à ce que vous ayez construit une réserve, un grenier ou une armurerie pour les y placer.

### 4.1 Réserve

Toutes les ressources que vous rassemblez ou produisez sont placées dans votre réserve. Chaque carré de la réserve peut contenir quatre types de ressources.



Vous pouvez évaluer le volume approximatif de vos ressources en regardant la réserve. Pour connaître la quantité exacte de chaque ressource, cliquez sur la réserve.

Conseil: Vous pouvez également utiliser le bouton Magasins dans le menu Rapport des conseillers pour afficher le panneau correspondant.



Lorsque vous n'avez plus assez de place, vous pouvez ajouter des carrés de réserve supplémentaires en les accolant à votre réserve initiale.

Astuce: nous vous conseillons de toujours laisser de la place autour de la réserve pour pouvoir ensuite l'agrandir si le besoin s'en faisait sentir.

## 4.2 Ressources.

Au total, huit types de ressources peuvent être stockées dans votre réserve. Certaines sont des matières premières, d'autres des produits finis.

	Blé: il pousse sur vos fermes céréalières et représente le premier maillon de la plus productive chaîne alimentaire de CRUSADER. Le blé est indispensable à la fabrication de la farine. Vous ne pouvez disposer les fermes céréalières que sur des oasis.
	Farine: vous la produisez dans votre moulin à partir du blé. La farine est indispensable à la fabrication du pain.
	Houblon: il pousse dans vos fermes à houblon. Si vous voulez brasser de la bière, vous devez commencer par faire pousser du houblon. Ce n'est cependant possible que dans les oasis.
	Bière: vous la produisez dans une brasserie à partir du houblon de vos fermes. Lorsque la bière est distribuée dans les auberges, vous obtenez un bonus de popularité.
	Pierre: les carrières dont la pierre est extraite doivent être placées sur les roches blanches. La pierre est indispensable à la construction de la plupart des structures de défense des châteaux.
	Fer: les mines dont le fer est extrait doivent être placées sur des roches de couleur rouille en haut des collines. Vous aurez besoin de fer pour fabriquer des armes avancées et certains types d'armures.
	Bois: il est rassemblé par les bûcherons et sert à la construction d'un grand nombre de bâtiments. Il peut également être utilisé pour fabriquer des armes rudimentaires.
	Brai: il bouillonne dans les marais. Lorsque vous aurez placé une plate-forme d'extraction de brai dans les marais, les ouvriers mineurs commenceront à l'extraire. Le brai sert à faire de l'huile bouillante et les fosses à brai.

## 4.3 Grenier.

C'est ici que votre nourriture est stockée. Cliquez sur votre grenier pour définir le niveau des rations, c'est-à-dire la quantité de nourriture qui sera distribuée à votre population.



La barre verte, située dans le coin supérieur gauche est l'indicateur de consommation de nourriture. Chaque fois qu'il se remplit entièrement de vert, c'est qu'une unité de nourriture de votre grenier a été consommée. Votre grenier se vide évidemment plus rapidement lorsque votre population s'accroît ou que vous augmentez le niveau des rations.

Les trois chiffres sous la barre indiquent les unités de nourriture restant dans le grenier, le temps qu'il vous reste avant qu'elles ne soient consommées et le nombre de types de nourriture que consomme la population.

À droite de ce panneau se trouvent cinq assiettes contenant une quantité variable de nourriture. Ces assiettes symbolisent les différents paramètres de rationnement, qui vont de 'Aucune ration' à 'Double ration'. Si la distribution de ration est inférieure à la valeur par défaut 'Rations complètes', le rationnement a un effet négatif sur votre popularité. Si au contraire vous distribuez plus, vous serez adulé.

Si vous maintenez le pointeur de la souris sur le grenier, son toit disparaît vous permettant de voir ce qu'il contient. Vous pouvez ainsi vous faire une idée générale de la quantité et des types de nourriture en stock.



Pour connaître précisément le nombre d'unités de chaque type de nourriture en stock, cliquez sur le bouton Rapport de nourriture sur le panneau du grenier.

Conseil: vous pouvez également afficher ce panneau en sélectionnant Nourriture dans le menu Rapport du scribe.



Vous pouvez voir ici de quelle nourriture vous allez manquer. Cliquez sur les différents types de nourriture pour arrêter ou commencer à consommer ce type de nourriture. Pour augmenter votre capacité de stockage de nourriture, vous pouvez placer des greniers supplémentaires, ils doivent être accolés au grenier existant.

## 4.4 Types de nourriture.

Il existe quatre types de nourriture dans CRUSADER qui sont tous stockés dans le grenier. Chaque type de nourriture possède ses qualités et ses inconvénients.



**Viande:** les chasseurs la rassemblent pour vous lorsque vous placez un abri de chasse. Il est rapidement opérationnel et génère une quantité appréciable de nourriture, bien que la migration des animaux et la chasse intensive puissent faire de la viande une source d'alimentation peu fiable.



**Pommes:** elles poussent dans vos vergers, qui doivent être placés dans des oasis. Les vergers peuvent être rapidement exploités, mais chacun nécessite une grande parcelle de terre. La production de pommes s'avère généralement plus fiable que celle de la viande et bien plus productive que celle du fromage.



**Fromage:** il est produit dans vos laiteries. Ce type d'exploitation est long à mettre en place. Trois vaches doivent y être nourries pour que le fermier puisse les traire et produire du fromage. Une fois l'exploitation lancée, elle s'avère plus efficace que la chasse. Si vous produisez des armures en cuir, ou si vous lancez vos vaches contre vos ennemis, votre production en souffrira.



**Pain:** il est fabriqué dans la boulangerie et nécessite un approvisionnement en farine, qui nécessite à son tour un approvisionnement en blé. Il faut beaucoup de temps et de ressources pour mettre en place la chaîne alimentaire du pain, mais lorsque vos fermes céréalières, vos moulins et vos boulangeries sont en place, elle s'avère être la meilleure source de nourriture du jeu. Tout comme les vergers, les fermes céréalières doivent être placées dans des oasis, et vous devrez parfois réfléchir attentivement à la manière d'agrandir cet espace limité.

## 4.5 Taux d'imposition.

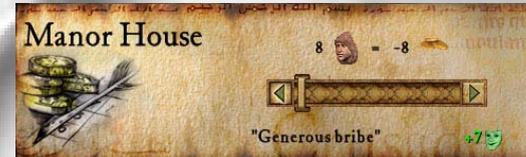
Cliquez sur votre donjon pour afficher le panneau des impôts.



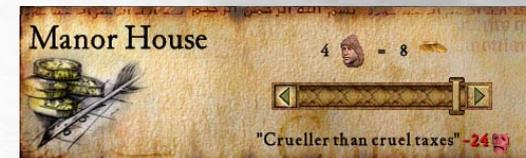
La réglette vous permet d'augmenter les impôts ou d'acheter le silence de vos gens.

Remarque: la rubrique 3.2 Impôts vous explique comment le taux d'imposition influe sur votre popularité.

Si vous avez une grande quantité d'or dans votre trésor, vous pouvez choisir d'abaisser le taux d'imposition et de verser des primes à vos paysans pour les encourager à rester. Vous bénéficiez ainsi d'un bonus de popularité.



Dans le cas contraire, vous pouvez décider d'augmenter le montant des impôts pour récolter des fonds. Ceci aura bien évidemment un effet négatif sur votre popularité. Le montant le plus élevé que vous pouvez définir est 'Franchement cruel' qui vous permet d'extorquer vos paysans jusqu'au dernier sou. Vous avez alors un taux de popularité détestable. Ce type d'impôt ne peut être utilisé que pour une brève période.



Consultez le rapport Trésor pour connaître dans le détail la situation financière actuelle des châteaux.

Astuce: un moulin peut moudre le blé de trois fermes céréalières et approvisionner jusqu'à douze boulangers.

## 4.6 Marché.

Le marché vous permet d'acheter et de vendre des biens. Cliquez sur le marché pour faire apparaître le panneau du commerce.



L'icône sur la droite fait apparaître la liste de tous les biens disponibles. Elle vous indique le prix de vente et d'achat de tous les biens dont dispose un commerçant.



Remarque: selon l'avancement de la partie, certains biens ne sont pas disponibles à la vente.

Les trois premiers icônes vous conduiront au panneau du commerce pour la nourriture, les ressources ou les articles militaires.



Vous pouvez ici cliquer sur le bien qui vous intéresse, puis sélectionner le bouton Acheter ou Vendre.

Remarque: les marchés ne font que du commerce de gros, vous devez donc acheter ou vendre des lots de cinq biens à la fois



Conseil: appuyez sur la touche 'M' pour faire apparaître le panneau du commerce et centrer la vue sur le marché

## 5.0 Forces armées.

Ce chapitre présente tout ce que vous devez connaître pour lever et commander une armée.

### 5.1 Articles militaires et armurerie.

Il existe huit types d'armes dans CRUSADER, tous stockés dans l'armurerie. Pour voir de combien d'armes et d'armures vous disposez, cliquez sur l'armurerie.

Arme	Artisan	Ressources nécessaires
Arc	Fabricant de flèches	2 Bois
Arbalète	Fabricant de flèches	3 Bois
Lance	Tourneur de perches	1 Bois
Pique	Tourneur de perches	2 Bois

 Masse	 Forgeron	 1 Fer
 Epée	 Forgeron	 1 Fer
 Armure en cuir	 Tanneur	 Une vache fournit suffisamment de cuir pour trois costumes.
 Armure en métal	 Armurier	 1 Fer

## 5.2 Casernes.

C'est là que vous engagez et formez vos troupes. Sélectionnez ce bâtiment pour faire apparaître le panneau de la Caserne.



Pour connaître les armes nécessaires à la construction d'une unité militaire, déplacez le curseur de la souris sur chaque type de troupe, les biens nécessaires seront mis en surbrillance en bas du panneau.



Si des paysans sont innocupés, que vous disposez des articles militaires appropriés

et que vous avez l'or nécessaire dans votre trésor, cliquez sur un type de troupe pour l'enrôler et la former. Vos troupes se retrouvent alors autour du feu de camp et se dirigent vers la caserne. Elles ne sont pas considérées comme faisant partie de la force de travail et ne requièrent donc aucun hébergement supplémentaire.

Conseil: appuyez sur la touche 'B' pour centrer la vue sur la caserne et faire apparaître le panneau Caserne.

## 5.3 Poste de mercenaires.

Plus tard dans le jeu, vous pourrez créer un poste de mercenaires. En y effectuant un clic gauche vous pourrez engager des mercenaires arabes contre de l'or.



Pour connaître la quantité d'or nécessaire pour engager un mercenaire, placez votre curseur au-dessus du type de troupe désiré. La quantité d'or nécessaire s'affiche en bas du panneau.

## 5.4 Unités disponibles.

Sept types de troupes européennes se trouvent dans la caserne, trois unités spéciales sont formées dans vos guildes, tandis que les mystérieux Moines Noirs et sept unités supplémentaires sont disponibles au poste de mercenaires.

	Archers: ils constituent vos troupes longue portée standards. Leur manque d'armure en fait une des unités les plus rapides du jeu, mais dans un combat à main nue, les archers sont relativement inutiles. Ils ont une bonne portée de tir et sont très efficaces face aux unités ne portant pas d'armure en métal.
	Arbalétriers: ces unités sont lentes dans leur déplacement et le rechargement de leur arme. Leur portée de tir est moins importante que celle des archers. Ils sont cependant très précis et leurs tirs meurtriers peuvent facilement transpercer une armure en métal.
	Lanciers: il s'agit des premières troupes auxquelles vous avez accès, ce sont aussi les moins chères à produire. N'ayant pas d'armure, elles sont plus rapides que la plupart des autres troupes et s'avèrent utiles pour repousser les porteurs d'échelle qui auraient escaladé les murs, ou encore pour creuser des douves. Les lanciers constituent également l'une des rares unités capables d'utiliser les échelles pour partir à l'assaut des murs.
	Piquiers: en raison de leur lourde pique et de leur armure en métal, les piquiers sont lents dans leur déplacement mais constituent également la meilleure unité de défense. Ils peuvent subir de nombreux dommages et sont parfaits pour bloquer l'accès à certaines zones du château.
	Massiers: ces brutes sont rapides et provoquent des dégâts importants, ce qui en fait des troupes d'assaut idéales. S'ils ne sont pas lourdement armés, ils sont toutefois susceptibles de lancer des projectiles. À l'image des lanciers, ils peuvent utiliser des échelles pour escalader les murs des châteaux.
	Spadassins: ils constituent l'élite de votre infanterie. Leur lourde armure en fait l'unité la plus lente du jeu, mais lorsqu'ils atteignent leur cible, ils s'avèrent dévastateurs. Ils ont d'excellentes capacités à la fois offensives et défensives.
	Chevaliers: ce sont les soldats les mieux entraînés. Les chevaliers sont à la fois rapides et mortels au combat. Ils sont également particulièrement utiles dans les attaques surprises car ils sortent gaiement du château à l'assaut de l'équipement de siège. Chaque chevalier doit avoir un cheval qui lui est réservé dans vos écuries.

	Tunneliers: ces unités spéciales peuvent creuser sous les fondations des murs et des tourelles ennemis pour les faire s'effondrer. Ils sont formés (contre une somme en or) à la guilde des tunneliers.
	Porteurs d'échelle: si vous ne pouvez pas abattre un mur, ces unités vous permettront de passer par-dessus. Les porteurs d'échelle sont peu onéreux à produire mais très vulnérables et doivent donc se déployer rapidement.
	Engénéieurs: ce sont probablement les unités les plus polyvalentes et les plus utiles du jeu. Ils sont nécessaires pour construire et entretenir votre équipement de siège à l'intérieur et à l'extérieur du château. Ces unités sont formées à la guilde des ingénieurs.
	Moines noirs: ce sont des individus pour le moins mystérieux. Ils apparaissent au hasard de la partie, partagent leur savoir avec vous, et vous aident à combattre.
	Archers arabes: ces unités sont semblables à leur équivalent européen. Vous pouvez louer leurs services pour une somme relativement modeste.
	Esclaves: il s'agit des unités les moins chères du jeu. Elles sont armées de torches enflammées et si elles percent vos défenses, elles peuvent réduire votre château en un tas de tisons fumants.
	Frondeurs: ces unités tirent de petits cailloux sur leurs ennemis et bien qu'elles n'aient qu'une faible portée de tir elles peuvent infliger à l'ennemi des dégâts importants.
	Assassins: ces unités peuvent utiliser un grappin pour escalader les murs ennemis. Elles sont très utiles pour capturer les corps de garde ennemis. Les assassins sont désormais invisibles aux yeux de vos ennemis et ne peuvent être vus que lorsqu'ils ont été repérés par les unités ennemies. Un '!' s'affiche au-dessus de la tête des assassins pour vous indiquer qu'ils se sont fait repérer.

	Archers montés : ces archers sont très rapides et causent de sérieux problèmes aux camps européens. Ils peuvent tirer en se déplaçant et donc harceler les adversaires en leur tournant autour.
	Spadassins arabes : leur armure n'est pas aussi résistante que celle de leurs équivalents européens, mais ils sont en revanche un peu plus rapides.
	Lanceurs de feu : ces unités projettent des grenades enflammées sur les ennemis et font des ravages aussi bien parmi les troupes que sur les bâtiments.

## 5.5 Comment rassembler vos forces.

Sélectionner les unités :



Pour sélectionner une seule unité, cliquez dessus. Pour sélectionner un groupe d'unités, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, puis faites glisser le curseur pour créer un cadre autour d'elles. Lorsque vous relâchez le bouton, toutes les unités se trouvant dans le cadre sont alors sélectionnées.

Options supplémentaires pour sélectionner des unités :

Pour ajouter ou supprimer des unités d'une sélection, maintenez enfoncée la touche Maj. tout en cliquant sur les unités. Il est possible d'ajouter plusieurs unités à une sélection en maintenant enfoncée la touche Majuscules et en faisant glisser un cadre autour des unités. Double-cliquez sur une unité pour sélectionner toute l'unité de ce type visible à l'écran.

Panneau d'interface de l'armée :



Lorsque les unités sont sélectionnées, vous voyez apparaître le panneau d'interface de l'armée en bas de l'écran, la boîte de commande des unités sur la gauche et le panneau d'informations sur l'unité à droite.

Le panneau d'informations sur l'unité présente le type et la quantité d'unités actuellement sélectionnés, il vous permet de sélectionner ou désélectionner des types d'unités spécifiques.

Cliquez sur un type d'unité dans ce panneau pour ne sélectionner que ce type d'unité, ou effectuez un clic droit pour le supprimer de la sélection active.

Grouper les unités :

Le groupement d'unités vous permet de former un groupe d'unités que vous pouvez commander simultanément.

1. Pour former un groupe d'unités, vous devez d'abord faire une sélection.
2. Maintenez la touche Ctrl enfoncée et appuyez sur un chiffre du clavier pour l'affecter au groupe.
3. Vous pouvez ensuite appuyer sur ce chiffre sur le clavier pour sélectionner le groupe. Par exemple, si vous appuyez sur 1 sur le clavier, vous sélectionnez le groupe 1. Appuyez de nouveau sur ce chiffre, et vous aurez la position actuelle du groupe sur la carte.

## 5.6 Ordres de marche.



Lorsqu'une unité est sélectionnée, votre pointeur se transforme en curseur de déplacement. Le curseur vert signifie que vous pouvez vous rendre sur un point spécifique, tandis que le rond barré et la croix rouge indiquent que la zone est inaccessible.

Déplacer des unités en haut des murs et des tours :



Pour positionner des troupes en haut de vos murs et de vos structures de défense, sélectionnez une unité puis, lorsque le curseur de la souris prend la forme d'une fortification, cliquez pour envoyer des unités dans cette destination.

Remarque : si la croix rouge apparaît, elle indique très certainement l'absence d'escalier pour conduire vos troupes en haut du bâtiment ou du mur.

Patrouiller:



Vous pouvez également définir des unités pour effectuer des patrouilles entre deux points. Déplacez les unités sur ce que vous voulez être le point de départ, sélectionnez le bouton Patrouiller puis cliquez sur le point d'arrivée de la patrouille. L'unité fera l'aller-retour entre ces deux points.

Configurer des patrouilles avancées:

1. Sélectionnez une unité puis appuyez sur le bouton Patrouiller.
2. Appuyez sur la touche Maj. et effectuez un clic gauche pour placer des patrouilleurs supplémentaires (vous pouvez en placer jusqu'à 10).
3. Lorsque vous êtes satisfait, effectuez un clic droit pour terminer.
4. Les unités vont alors patrouiller en respectant l'ordre dans lequel vous avez placé les patrouilleurs.



Remarque: si un groupe d'unités sélectionnées est en mouvement, vous pouvez l'empêcher d'aller plus loin en cliquant sur le bouton Stop.

## 5.7 Modifier la position des unités.



Les trois boutons situés en haut de la boîte de commande modifient le comportement des unités au combat

**Tenir la position** – les unités devant tenir une position ne quittent pas leur poste, sauf si elles en reçoivent l'ordre. Elles se défendent en cas d'attaque et s'il s'agit d'une unité lanceuse de projectiles, elle ouvre le feu sur les unités ennemies dès qu'elles sont à portée de tir.

**Position défensive** – les unités affectées à une position défensive ne se déplacent qu'à une faible distance de leur poste pour combattre les unités ennemies s'approchant de leur position. Elles retournent à leur position initiale à la fin du combat.

**Position offensive** – les unités affectées à une position offensive engagent le combat avec des unités pourtant éloignées, ou les pourchassent. Une fois l'ennemi vaincu, vos unités recherchent une nouvelle cible potentielle avant de retourner à leur position initiale. Les unités en position offensive répondent également aux attaques de projectiles.

## 5.8 Commandements militaires.

Attaquer l'ennemi:



Pour attaquer l'ennemi, sélectionnez une unité, puis cliquez sur l'ennemi que vous voulez attaquer lorsqu'apparaît le curseur rouge de déplacement.

Outre l'attaque standard, certaines unités ont une option d'attaque supplémentaire que vous pouvez activer à l'aide du bouton d'Attaque spéciale situé dans le coin inférieur gauche de la zone de contrôle de l'unité. Ce bouton change d'apparence en fonction de l'unité sélectionnée.



Si vous avez des unités d'attaque à distance, le bouton représente la fonction Attaquer ici. Il permet de délimiter un rayon d'attaque.



Un cercle de torches apparaît pour désigner la zone d'attaque de l'unité. C'est un type d'attaque particulièrement utile contre les unités qui s'abritent derrière les murs du château.



Lorsqu'un engeigneur armé d'un seau d'huile bouillante est sélectionné, le bouton représente la fonction Verser l'huile.



Une fois ce bouton sélectionné, un cercle apparaît au-dessus des engeigneurs pour indiquer la direction dans laquelle l'huile sera déversée. En déplaçant la souris vous modifiez la direction du versement. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour verser l'huile.

Dès qu'il a effectué cette tâche, votre engeigneur court automatiquement vers la fonderie à huile pour remplir de nouveau son seau, puis il retourne à son poste.

**Astuce:** si vous configurez les engeigneurs en mode offensif, ils verseront leur huile sur la première unité ennemie se trouvant à leur portée. En mode défensif, ils attendront que trois unités soient à leur portée.



Si vous avez sélectionné un tunnelier, ce bouton représente l'action Creuser ici. Lorsque vous avez sélectionné ce bouton et que vous maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé sur la carte, le tunnelier commence par creuser un trou vertical puis le continue en direction de la cible potentielle la plus proche.

**Remarque:** la rubrique 7.8 vous explique dans le détail comment creuser les tunnels.

En plus des attaques spéciales, certaines unités possèdent des commandes supplémentaires. Si vous avez sélectionné des ingénieurs, vous voyez apparaître un bouton de Construction dans la zone de contrôle de l'unité. Sélectionnez-le pour faire apparaître une liste des machines de sièges pouvant être construites.

Remarque: pour obtenir plus d'information sur la construction de l'équipement de siège, consultez la rubrique 7.0.



Catapultes et trébuchets possèdent également pour certaines missions, un bouton Lancer la vache que vous pouvez utiliser disponible tant que vous avez des carcasses à disposition (leur nombre s'affiche sur l'icône).



Catapultes et trébuchets disposent d'une quantité de pierres limitée et cessent donc de tirer lorsque le stock est épuisé. Si vous disposez d'assez de pierres dans votre réserve, vous pouvez les réapprovisionner en cliquant sur l'icône se trouvant au-dessus. Avec 10 pierres vous pouvez lancer 20 rochers.



Pour qu'une unité se replie, sélectionnez-la puis cliquez sur le bouton de repli dans la zone de contrôle des unités. Celles-ci reprennent alors leur statut de paysan et reviennent autour du feu de camp, jusqu'à ce que vous leur affectiez une tâche.

Remarque: si le feu de camp est inaccessible, les paysans disparaissent de la carte.

Astuce: lorsque vos troupes sont rentrées, construisez suffisamment d'habitations pour que votre popularité ne retombe pour cause de surpopulation.

Attaquer des unités avec votre seigneur:

Vous pouvez utiliser votre seigneur pour cibler et attaquer les unités ennemies, mais il n'obéit pas aux ordres de déplacement. Si des unités ennemies se trouvent sur la carte, le seigneur rentre se réfugier dans le donjon, à moins que vous ne lui donniez l'ordre d'attaquer. Durant une partie multijoueur ou une partie d'escarmouches, vous avez le contrôle total de votre seigneur.

Puissance seigneur: les différents seigneurs de l'ordinateur possèdent des puissances différentes. Ceci est indiqué par des points de couleur au-dessus de la tête du seigneur. Les points bleus sont affichés pour un ennemi plus fort et les points jaunes pour les plus faibles. Ils peuvent avoir jusqu'à 5 points au-dessus de leur tête. Le seigneur d'un joueur possède une puissance moyenne lorsqu'aucun point n'est affiché.

## 5.9 Poser des repères sur la carte.

Pour repérer des zones de la carte, maintenez enfoncées les touches Ctrl et Alt, puis appuyez sur un chiffre. Vous pouvez ainsi revenir par la suite à cet endroit en maintenant la touche Alt enfoncée et en appuyant sur le chiffre correspondant. Par exemple, rendez-vous à votre carrière pour y placer un repère. Appuyez sur Ctrl+Alt puis sur le chiffre 1 sur votre clavier. Si vous souhaitez par la suite revenir rapidement à votre carrière, il vous suffit d'effectuer sur votre clavier la combinaison de touche Alt + 1. Les autres raccourcis claviers sont les suivants:



- Donjon



- Grenier



- Marché



- Caserne



- Poteau indicateur

## 6.0 Défendez vos gens.

Cette rubrique présente les différentes manières de défendre ce que vous avez bâti.

### 6.1 Corps de garde



Votre principal souci lors de la construction de vos structures de défense doit être de positionner des corps de garde, car une fois les murs construits, vos ouvriers en auront besoin pour entrer et sortir du château. Pour construire un corps de garde, sélectionnez la catégorie Bâtiments du château puis cliquez sur le bouton Corps de garde. Cliquez sur le corps de garde de votre choix puis sélectionnez l'orientation appropriée avant de le positionner.

Astuce: faites en sorte d'avoir toujours des troupes sur place pour pouvoir défendre votre corps de garde! En effet, si jamais l'ennemi parvenait à escalader un corps de garde, il pourrait en prendre possession et l'ouvrir.

## 6.2 Construire des murs de toutes tailles.



Vous sélectionnez les murs dans la catégorie Bâtiments du château. Maintenez ensuite le bouton gauche de la souris enfoncé sur la fenêtre principale puis glissez doucement. Si vous avez suffisamment de bois ou de pierres dans votre réserve, le mur apparaîtra alors devant vous. Lâchez le bouton de la souris, et votre mur sera positionné où vous l'avez déposé.

Astuce: vous pouvez construire des murs de l'épaisseur que vous voulez, sachant que vos assaillants auront plus de mal à détruire des murs épais que fins.

Pour mieux vous protéger, vous pouvez ajouter des murs crénelés devant vos murs standard. Les murs bas coûtent moins cher à la construction que les hauts mais sont plus faciles à démolir.

Remarque: lorsque vous faites glisser la souris pour construire un mur, si une partie de celui-ci se trouve dans un endroit où il n'est pas possible de construire, le mur tout entier devient rouge.

## 6.3 Tours et tourelles.

Vous les trouverez dans la section Défense de Bâtiments du château. Elles sont imperméables aux attaques à l'échelle et supportent mieux les dégâts que les murs. De plus elles augmentent la portée de tir des unités équipées d'armes à distance et fournissent à toutes vos unités un avantage défensif contre les troupes d'unités équipées d'armes à distance ennemies.



Les tours de guet et les tourelles ne sont pas chères mais elles ne peuvent accueillir qu'un petit nombre d'unités, ne supportent pas les équipements de siège et peuvent s'effondrer sous l'effet d'une attaque de tunneliers.

Les tours sont plus chères mais laisseront plus de place à vos unités militaires. Elles peuvent être utilisées pour soutenir un siège et résistent aux attaques de tunneliers. Vos troupes doivent passer par les murs pour y entrer. Accolez donc un mur à votre tour pour pratiquer une porte par laquelle vos troupes accéderont aux escaliers. (Voir ci-dessous).

## 6.4 Construire des escaliers.



Pour que vos troupes puissent monter sur les murs, il faut des escaliers ou y relier un corps de garde. Les escaliers se construisent de la même façon que les murs mais vous devez les adosser à un mur ou à un corps de garde. Pour ce faire, sélectionnez-les et déplacez le curseur de la souris près du morceau de mur. Maintenez ensuite le bouton gauche de la souris enfoncé puis faites-la doucement glisser. La silhouette de vos escaliers apparaîtra alors. Lorsque leur emplacement vous satisfait, vous pouvez relâcher le bouton pour les construire réellement.

Conseil: pour relier des murs hauts aux murs bas, faites glisser deux morceaux d'escaliers à partir du mur haut. La partie la plus basse de l'escalier rejoint alors le haut du mur bas.

## 6.5 Pièges.

Deux types de pièges sont possibles dans CRUSADER.



Vous avez tout d'abord la fosse piégée qui est un trou recouvert dont le fond est tapissé de pics acérés. Les pieux sont visibles et donc inoffensifs pour vos gens, vos ennemis en revanche ne les voient pas et viennent y finir leurs jours.



Le deuxième piège est la fosse à brai. C'est une zone où une tranchée d'huile extraite des marécages qui s'enflamme pour devenir un véritable fourneau lorsqu'on y jette une flèche en feu. Pour enflammer ce piège, il vous faut un archer se trouvant à proximité d'un brasier. Faites-lui viser la fosse à brai et il y enverra son infernal projectile.

## 6.6 Creusement de douves.



Il s'agit d'un travail salissant mais vous obtiendrez ainsi une bonne défense. Pour creuser une douve, vous devez choisir un emplacement. Pour cela, sélectionnez Creuser ici dans la catégorie Bâtiments du château, puis cliquez sur la carte. Si l'emplacement ne vous convient pas, choisissez le bouton Ne pas creuser et cliquez sur la carte pour annuler. Lorsque

l'emplacement vous satisfait, sélectionnez quelques unités puis déplacez votre curseur vers la zone à creuser. Lorsque le pointeur se transforme en pelle, cliquez et les unités se dirigent alors vers l'emplacement pour commencer à creuser la douve. Vous pouvez ensuite supprimer la douve à l'aide du bouton Supprimer. Si vous voulez boucher une douve ennemie, sélectionnez quelques unités et cliquez sur la douve en question.

**Conseil:** certaines unités creusent avec plus d'enthousiasme que d'autres et il y en a qui refusent catégoriquement de faire équipe avec d'autres.

Vous pouvez attacher un pont-levis à votre corps de garde. Cela permet à vos gens de traverser la douve, mais il peut être relevé en période de siège, pour retarder les assaillants.

**Remarque:** vous ne pouvez creuser des douves que sur les terrains bas.

## 6.7 Machines de siège.

Les machines de siège d'un château comme les balistes et les mangonneaux doivent être placées au sommet de grandes tours pour protéger votre château. Des ingénieurs doivent les entretenir après leur construction.



Les mangonneaux lancent des pluies de pierres et font des ravages sur l'infanterie, mais ils ne sont pas précis.



Les balistes en revanche le sont plus mais ne propulsent qu'une charge à la fois, elles sont donc plus indiquées pour tirer sur les engins ennemis.

## 6.8 Huile bouillante.



L'huile bouillante est un très bon moyen de défense contre les unités assaillantes. Pour équiper un ingénieur d'un seau d'huile bouillante, vous devez l'affecter à cette tâche. Pour cela, sélectionnez un ingénieur, et déplacez votre curseur sur la fonderie à huile. Lorsqu'il prend la forme d'une flèche orientée vers le bas, effectuez un clic droit : votre ingénieur est désormais préposé à l'huile bouillante. Le premier ingénieur affecté doit veiller à ce que la fonderie ne manque pas de brai. Il a également pour tâche de remplir les seaux des autres ingénieurs d'huile bouillante. Les ingénieurs affectés à la fonderie par la suite recevront des seaux d'huile bouillante à utiliser contre les attaquants!

**Remarque:** pour de plus amples informations concernant l'utilisation de l'huile bouillante, reportez-vous à la rubrique 5.8 Commandements militaires.

## 7.0 Guerre de siège.

Ce chapitre vous expose l'art de vous introduire dans un château!

Pour que vos machines de siège soient en parfait état de fonctionnement, il vous faut des ingénieurs pour les construire et les entretenir. Lorsque vous en avez sélectionné un, cliquez sur le bouton Machine de siège pour afficher la liste des machines que vous pouvez construire.



Sélectionnez celle qui vous plaît, puis cliquez sur la carte en supposant que votre trésor contient suffisamment d'or. Une tente de siège apparaît. Sélectionnez-la pour avoir une idée de la durée de construction de cette machine.

**Astuce:** les tentes de siège se démolissent facilement et les ingénieurs qui s'y trouvent sont vulnérables jusqu'à l'achèvement de la construction. Vous devez veiller à leur fournir une bonne protection.

Toutes les machines de siège ont besoin d'entretien. Pour cela, sélectionnez un groupe d'ingénieurs puis placez le curseur sur la machine de siège que vous souhaitez entretenir. Lorsqu'il prend la forme d'une flèche orientée vers le bas, cliquez. Tous les ingénieurs se déplacent alors vers cette machine pour procéder à son entretien. Selon le type d'équipement, il faut affecter un nombre d'ingénieurs différent avant que les machines soient opérationnelles.

## 7.1 Prendre un corps de garde.

Pour prendre un corps de garde, vous devez mener vos unités au sommet de celui-ci. La meilleure méthode pour y arriver consiste à utiliser des porteurs d'échelle, des assassins ou des tours de siège. Lorsqu'une de vos unités a atteint le sommet d'un corps de garde, elle y plante un drapeau pour montrer qu'il a été pris, la porte de celui-ci s'ouvre alors.

## 7.2 Mantelets.



Ils permettent de protéger votre infanterie des pluies de flèches et tirs d'arbalètes, mais vous êtes affaibli face aux attaques d'infanterie. Il vous faut un ingénieur par mantelet pour l'entretenir avant qu'il ne soit opérationnel.

Astuce: essayez de placer un groupe de mantelets à portée de tir de l'ennemi, puis de faire battre vos ingénieurs en retraite. Vous pourrez alors les utiliser pour construire de nouvelles machines de siège, sous la protection des mantelets.

## 7.3 Béliers.



Les béliers sont lents mais peuvent causer de nombreux dégâts et se sont avérés être l'arme parfaite pour abattre les corps de garde. Ils sont également efficaces contre les murs d'un château ou ses tours lorsqu'ils parviennent à les atteindre. Il faut quatre ingénieurs par bélière pour l'entretenir avant qu'il ne soit opérationnel.

## 7.4 Tours de siège



Une fois en position, ces gigantesques constructions mobiles permettent à vos troupes d'accéder rapidement au sommet des murs ennemis. Pour utiliser une tour de siège, sélectionnez-la puis sélectionnez un mur ennemi. Lorsqu'elle est suffisamment proche, la tour s'ancre et une passerelle s'abat sur le mur ennemi. Les unités sont alors en mesure de grimper sur ces murs en passant par la tour de siège. Il faut quatre ingénieurs par tour de siège pour l'entretenir avant qu'elle ne soit opérationnelle.

## 7.5 Catapultes.



Ces machines de siège vous permettent de démolir des structures ennemies à distance. Les catapultes sont mobiles, assez précises, de portée moyenne et provoquent des dégâts d'importance moyenne. Leur trajectoire de tir assez basse en fait des armes adaptées aux attaques de précision visant à atteindre les structures ennemies. Elles peuvent également projeter des animaux malades dans le château de votre adversaire afin d'y répandre la peste. Pour cela, sélectionnez le bouton Lancer la vache dans le menu Catapulte, puis choisissez une cible. Il faut attribuer deux ingénieurs par catapulte pour l'entretenir avant qu'elle ne soit opérationnelle.

## 7.6 Trébuchets.



Les trébuchets sont de redoutables machines de sièges visant à frapper les structures même du château. Ils sont énormes et une fois construits, ils ne bougent plus. Ils n'ont pas la précision des catapultes, mais disposent d'une grande portée de tir et causent d'importants dégâts lorsque leurs projectiles touchent les structures ennemies. Leur ligne de tir en cloche en fait une arme idéale pour survoler les murs du château. Tout comme avec les catapultes, vous pouvez lancer dans les châteaux ennemis des animaux malades. Vous devez attribuer trois ingénieurs par trébuchet pour l'entretenir avant qu'il ne soit opérationnel.

## 7.7 Balistes incendiaires.



La baliste incendiaire arabe ressemble étrangement à la baliste fixe européenne, à la différence qu'elle est mobile. Elle est incroyablement précise et performante contre les unités ennemies puisqu'en un seul tir elle peut en abattre un bon nombre. Les javalots enflammés qu'elle projette peuvent faire de gros dégâts sur les bâtiments également, bien qu'ils n'endommagent pas les structures de défense.

## 7.8 Creuser des tunnels.



Il est un autre moyen de faire tomber les opposants à vos genoux : en creusant des tunnels. Les tunneliers creusent en dessous des structures de défense puis font s'effondrer leurs tunnels qui entraînent dans leur chute les fondations des bâtiments situés au-dessus. Pour ce faire, sélectionnez un tunnelier puis cliquez sur le bouton Creuser ici. Vous devez choisir une zone

près du château car le tunnel s'effondre de lui-même dès qu'il a atteint une certaine longueur. Une fois sous terre, les tunneliers se fraient un chemin en direction de l'édifice le plus proche, que ce soit un mur, une tourelle ou un corps de garde, puis ils mettent le feu aux dispositifs de soutènement du tunnel et causent alors l'effondrement. Vous endommagez ou détruisez ainsi la structure se trouvant au-dessus du tunnel. Les tunneliers ne peuvent pas creuser en-dessous des douves ou des tours bien qu'ils puissent attaquer les tourelles et tours de guet.

## 7.9 Boucher des douves.



Les unités militaires peuvent recevoir l'ordre de boucher les douves ennemies. Pour ce faire, sélectionnez un groupe d'unités puis cliquez sur la douve lorsque le curseur en forme de pelle apparaît. Vos unités se déplacent alors vers la douve et commencent à la boucher.

## 8.0 Références.

Vous trouverez dans ce chapitre des informations supplémentaires qui pourraient s'avérer bien utiles pour votre conquête.

### 8.1 Personnages non militaires:

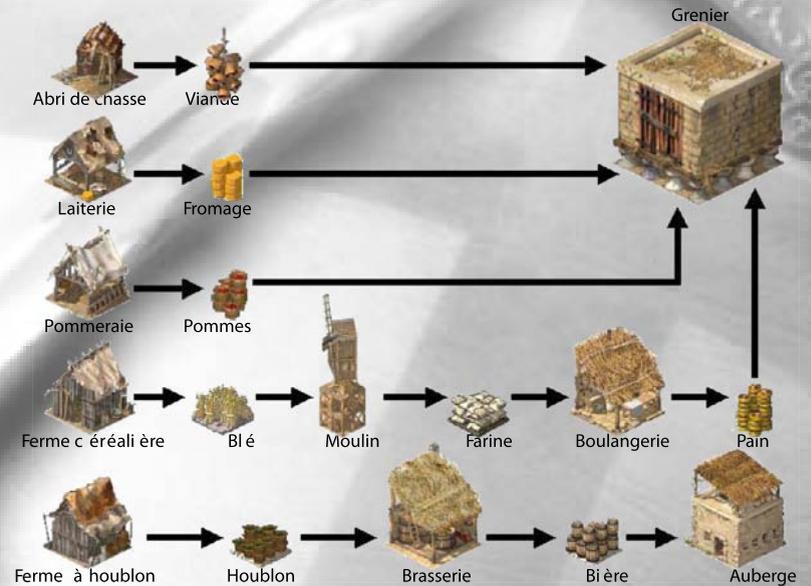
	<p><b>Seigneur:</b> sa seigneurie est le personnage le plus important du jeu. C'est un guerrier absolument redoutable ainsi que le maître de tous ceux qu'il dirige. Si jamais il venait à périr au combat, la partie serait terminée.</p>
	<p><b>Dame:</b> elle peut parfois paraître un peu autoritaire bien qu'elle n'ait que l'intérêt du château à l'esprit. Elle résidait auparavant avec son père dans un manoir luxueux, à présent elle ne manque pas de se plaindre des conditions sordides dans lesquelles elle est contrainte de vivre.</p>
	<p><b>Bouffon:</b> il passe son temps à courir dans votre château en taquinant les gens et en exécutant des acrobaties, il a donc une espérance de vie très limitée.</p>
	<p><b>Bûcherons:</b> ils s'occupent de couper les arbres, sont très vaniteux et se plaisent à montrer leurs muscles impressionnants aux passants.</p>
	<p><b>Chasseurs:</b> les chasseurs tuent les daims pour leur viande qu'ils emmènent ensuite dans votre grenier. Ce sont des gens robustes et toujours prêts qui apprécient particulièrement la bonne bière.</p>
	<p><b>Fermiers:</b> ces humbles citoyens cultivent les différentes terres arables situées autour de l'oasis. Ils aiment beaucoup se plaindre de leurs médiocres conditions de vie et entretiennent une certaine antipathie à l'égard des habitants de la ville.</p>
	<p><b>Paysans:</b> ils restent assis autour du feu de camp à longueur de journée dans l'espoir qu'on leur donne du travail.</p>

	Enfants: ces petits galopins passent leur temps à courir partout et à faire des sottises. Vous pourrez de temps en temps les voir jouer à des jeux traditionnels, à la balle par exemple.
	Mères et bébés: ils apparaissent lorsqu'une maison est construite. La mère est chargée de veiller au bonheur de son enfant et de garder la maison propre même lorsque son bébé se met à pleurer et fait des dégâts. Vous les verrez rentrer dans leur maison en courant lorsque des ennemis arrivent au château.
	Carriers: ils travaillent dans la carrière où ils taillent les pierres. Certains racontent qu'ils ont fondé leur propre société secrète de maçons dans laquelle ils se consacrent à des rituels sacrés.
	Mineurs: ils passent de longues heures sous terre à extraire le fer pour ensuite le livrer au château. Les mineurs sont des individus sans pitié avec une conception de la vie très austère c'est pourquoi ils peuvent paraître comme des gens durs.
	Ouvrier à l'exploitation de braise: ces travailleurs sont chargés d'extraire le braise des marécages aux alentours. Malheureusement, l'environnement dans lequel ils travaillent exerce un effet défavorable sur leur odorat, entraînant chez eux des problèmes d'hygiène encore plus prononcés que chez les citoyens moyens.
	Meunier: ces jeunes gens emmènent le blé à votre moulin, le moulent à toute allure et viennent puis viennent rapidement livrer la farine au château. Ces meuniers semblent avoir des réserves d'énergie inépuisables.
	Boulangier: il fabrique du pain pour contribuer à nourrir vos gens. Le boulangier agit en gentleman joyeux et sensible. Il est également au centre de nombreux commérages dans le village.
	Brasseur: il est chargé de brasser la bière pour en fournir ensuite à vos auberges. Le brasseur a quelques difficultés à se concentrer et à marcher droit. Il goûte régulièrement le breuvage qu'il produit et s'attire souvent des problèmes en lançant des insultes aux étrangers qui passent dans la rue.

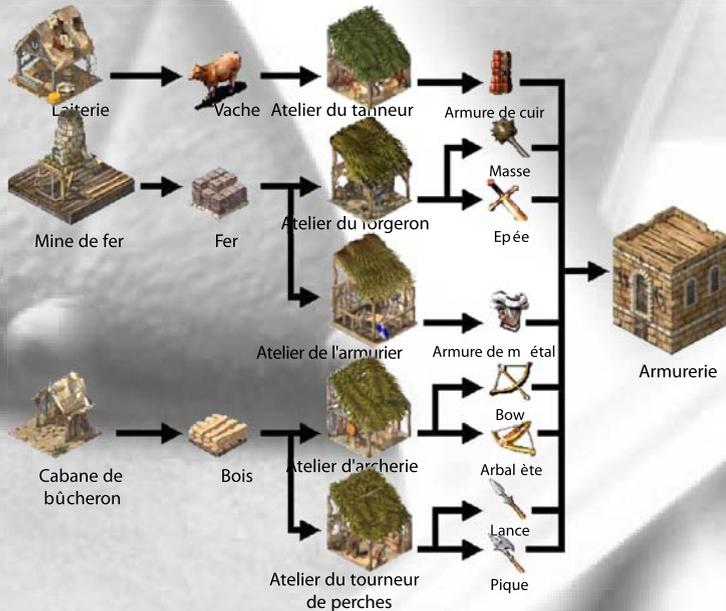
	Aubergiste: sa tâche consiste à distribuer la bière parmi vos ouvriers. L'aubergiste est un homme bon au visage rouge et jovial qui s'intéresse particulièrement au devenir de la nation et connaît tout des dernières modes.
	Ivrogne: c'est le genre d'individu à la démarche chancelante qui fait son apparition une fois que vos auberges sont en état de fonctionnement. Vous les verrez tituber et marcher en zigzags, s'arrêtant seulement pour engloutir un peu plus de bière.
	Fabricant de flèches: il produit les arcs et les arbalètes utilisés par vos troupes. Le fabricant de flèches est un homme qui aime inviter des gens à prendre le thé pour leur raconter ses malheurs.
	Armurier: il fabrique des armures de métal pour vos soldats. L'armurier est un soldat vétéran qui fait l'objet d'un grand respect au château et il est toujours prêt à raconter une nouvelle histoire aux enfants.
	Forgeron: il se charge de forger vos épées et vos masses. Le forgeron est d'ordinaire un gentleman calme et réservé. Malheureusement, il a tendance à s'emporter facilement et lui arrive parfois de rentrer sans prévenir dans des crises de rage.
	Tourneur de perches: il fabrique les lances et les piques utilisées par vos troupes. Le tourneur passe son temps à s'interroger sur le sens caché derrière les morceaux de bois qu'il tourne et il donne l'impression d'être doux et introverti. Mais il se trouve en réalité être le personnage le plus sage du jeu.
	Tanneur: cet homme n'est pas du genre à se poser des questions lorsqu'il faut abattre vos vaches et utiliser leur peau pour coudre de belles armures de cuir qui serviront à protéger vos soldats. Le tanneur a un comportement caustique ainsi qu'une personnalité particulièrement autoritaire.
	Prêtre: il répand le bonheur en donnant sa bénédiction et en organisant des mariages. En raison de l'ordre strict auquel il appartient, il ne lui est pas permis d'avoir le sens de l'humour.

	<p>Guérisseur: il s'occupe de soigner toutes les maladies qui touchent votre château. Le guérisseur passe beaucoup de temps à parcourir les bois pour ramasser des herbes et il disparaît parfois pendant plusieurs jours de suite.</p>
	<p>Commerçant: il arrive lorsqu'un marché a été mis en place. Le commerçant est un individu volubile qui a une grande confiance en lui-même. Il est toujours prêt à négocier ses marchandises au prix qui l'arrange.</p>
	<p>Jongleur: il arrive dans votre château avec la foire itinérante pour distraire vos gens. Le jongleur est un personnage espiègle qui n'arrive pas à rester tranquille deux minutes et a très peur des responsabilités.</p>
	<p>Cracheur de feu: le cracheur de feu fait lui aussi partie de la foire itinérante et il est particulièrement doué pour captiver son public grâce à ses nombreux tours de force. Il n'a plus aucun poil sur le corps depuis un malheureux incident sur un brasier.</p>

## 8.2 Tableau de la chaîne alimentaire:



### 8.3 Tableau de la fabrication des armes:



	BATIMENT	CATEGORIE	RESSOURCES NECESSAIRES	OUVRIERS NECESSAIRES	DESCRIPTION
	Manoir	Château	Gratuit	Aucun	Sélectionnez ce bâtiment pour modifier votre taux d'imposition. Le manoir vous est livré avec 8 paysans. Les donjons sont les premiers bâtiments à construire pour pouvoir continuer un château.
	Donjon en pierre	Château	Gratuit	Aucun	D'un niveau supérieur au manoir, le donjon en pierre peut loger jusqu'à 10 paysans.
	Fort	Château	Gratuit	Aucun	Le plus grand des donjons. Il dispose de suffisamment de place pour loger 12 paysans.
	Petit corps de garde en pierre	Château	10 pierres	Aucun	Le moins cher des corps de garde. Il permet à votre peuple d'entrer ou de sortir du château, tout en le protégeant des ennemis. Assurez-vous qu'il soit bien défendu pour éviter que les unités ennemies ne le capture.
	Grand corps de garde en pierre	Château	20 pierres	Aucun	Ce corps de garde coûte plus cher, mais il est aussi plus résistant aux attaques ennemies.
	Pont-levis	Château	10 bois	Aucun	Cet élément peut être rajouté devant votre corps de garde afin de ralentir les attaques ennemies.
	Tour de guet	Château	10 pierres	Aucun	Les unités équipées d'armes à distance doivent se rapprocher très près de cette tour, qui est la plus haute, avant de lancer une attaque efficace.
	Tourelle d'enceinte	Château	10 pierres	Aucun	Elle renforce la défense de votre château.

# STRONGHOLD CRUSADER EXTREME

	BATIMENT	CATEGORIE	RESSOURCES NECESSAIRES	OUVRIERS NECESSAIRES	DESCRIPTION
	Tourelle de défense	Château	15 pierres	Aucun	Cette tour résiste plus facilement au pilonnage que les tourelles d'enceinte.
	Tour carrée	Château	35 pierres	Aucun	Cette tour renforce votre défense et dispose de suffisamment de place pour supporter des machines de siège.
	Tour ronde	Château	40 pierres	Aucun	Grâce à sa forme, cette tour est plus résistante que la tour carrée. Elle peut également abriter des machines de siège.
	Armurerie	Château	5 bois	Aucun	Les armes et armures produites par vos ateliers sont conservées en ce lieu.
	Caserne	Château	10 bois	Aucun	Vos troupes peuvent s'entraîner dans ce bâtiment à partir du moment où vous avez de l'or, des paysans et des armes dans votre armurerie.
	Poste des mercenaires	Château	10 bois	Aucun	Des troupes arabes peuvent être enrôlées en ce lieu contre une certaine quantité d'or.
	Guilde des ingénieurs	Château	10 bois 100 or	Aucun	Ce bâtiment vous permet de recruter des porteurs d'échelle et des ingénieurs.
	Fosse piégée	Château	6 bois	Aucun	Cette fosse renforce la défense de votre château. Les ennemis ne la voient pas c'est pourquoi elle peut vous débarrasser plusieurs unités à la fois.

	BATIMENT	CATEGORIE	RESSOURCES NECESSAIRES	OUVRIERS NECESSAIRES	DESCRIPTION
	Fonderie à huile	Château	10 fer 100 or	1 ingénieur	Les seaux d'huile bouillante, que les ingénieurs versent sur leurs ennemis, y sont produits. Le premier ingénieur placé ici s'occupera de la fonte, tandis que les suivants récupéreront les seaux d'huile.
	Fosse à brai	Château	2 brais pour 5 carrés	Aucun	Ces tranchées sont remplies de brai inflammable. Un archer peut l'allumer lorsqu'il est proche du brasier.
	Cage à chiens	Château	10 bois 100 or	Aucun	Une fois ouverte, les chiens affamés sortiront de cette cage et attaqueront la première unité ou le premier ouvrier sur leur chemin.
	Tente de siège	Château	Aucun	1 ingénieur ou plus	Ces tentes apparaissent lorsque vous avez demandé à vos ingénieurs de des machines de siège. Protégez-les bien, car les armes de contact les détruisent facilement.
	Ecurie	Château	20 bois 400 or	Aucun	Chaque écurie comporte quatre chevaux que vous pouvez utiliser pour créer des chevaliers.
	Guilde des tunneliers	Château	10 bois 100 or	Aucun	Cette structure vous permet de recruter des tunneliers.
	Pommerie	Ferme	5 bois	1	Les pommes sont récoltées en ce lieu avant d'être envoyées au grenier.
	Laiterie	Ferme	10 bois	1	Le fromage y est produit avant d'être envoyé au grenier. Les laiteries sont également nécessaires à la production d'armures en cuir. Vous pouvez aussi lancer des vaches sur vos ennemis pour propager des maladies.

	BATIMENT	CATEGORIE	RESSOURCES NECESSAIRES	OUVRIERS NECESSAIRES	DESCRIPTION
	Ferme à houblon	Ferme	15 bois	1	C'est ici que l'on cultive le houblon. Il vous concède un bonus de popularité très important.
	Abri de chasse	Ferme	5 bois	1	La viande y est préparée avant d'être envoyée au grenier.
	Ferme céréalière	Ferme	15 bois	1	Le blé est cultivé en ce lieu avant d'être réduit en farine dans le moulin.
	Boulangerie	Transformation alimentaire	10 bois	1	La farine est transformée en pain dans ce bâtiment.
	Brasserie	Transformation alimentaire	10 bois	1	La bière y est brassée avec le houblon produit par vos fermiers. Elle peut ensuite être distribuée dans vos auberges où elle vous permet d'améliorer fortement votre popularité.
	Grenier	Transformation alimentaire	5 bois	Aucun	Endroit où votre nourriture est conservée. Vous pouvez modifier votre rationnement et votre consommation de nourriture en cliquant sur ce bâtiment. Pour augmenter sa capacité, vous devez ajouter des greniers supplémentaires.
	Auberge	Transformation alimentaire	20 bois 100 or	1	Les auberges vous permettent de distribuer votre bière et d'améliorer nettement votre popularité.
	Moulin	Transformation alimentaire	20 bois	3	Endroit où votre blé est réduit en farine avant d'être transformé en pain à la boulangerie.

	BATIMENT	CATEGORIE	RESSOURCES NECESSAIRES	OUVRIERS NECESSAIRES	DESCRIPTION
	Mine de fer	Industrie	20 bois	2	C'est là qu'est extrait le fer. On s'en sert ensuite pour forger les masses, les épées et les armures en métal. Il est également nécessaire à la construction de la fonderie à huile.
	Marché	Industrie	5 bois	Aucun	Cliquez sur ce bâtiment pour acheter ou vendre divers articles.
	Longe à bœufs	Industrie	5 bois	1	Les bœufs sont utiles pour transporter la pierre depuis la carrière jusqu'à la réserve.
	Gisement brai	Industrie	20 bois	1	Ce gisement peut se trouver dans les marécages et permet l'extraction d'huile inflammable. Le brai sert ensuite à la défense de votre château.
	Carrière	Industrie	20 bois	3	La pierre est extraite des carrières. Une fois que les bœufs l'ont transportée à la réserve, elle est utilisée pour la construction des murs et des tours.
	Réserve	Industrie	Aucun	Aucun	Endroit où toutes vos ressources sont conservées.
	Cabane de bûcheron	Industrie	3 bois	1	Le bûcheron produit le bois nécessaire à la construction de la plupart des bâtiments. Sans bois vous ne pouvez pas agrandir votre château.
	Boutique d'apothicaire	Ville	20 bois 150 or	1	Ce bâtiment réduit les dégâts causés par la maladie. Plus vous possédez, moins vos troupes subissent les effets de la maladie. En outre, chaque apothicaire vous propose un guérisseur qui va à l'avant des nuages de maladie et les disperse.

	BATIMENT	CATEGORIE	RESSOURCES NECESSAIRES	OUVRIERS NECESSAIRES	DESCRIPTION
	Masure	Ville	6 bois	Aucun	Chaque mesure mise en place vous permet de loger huit personnes supplémentaires.
	Chapelle	Ville	250 or	Aucun	Plus vous placez de chapelles et plus vous gagnez en popularité grâce à la religion.
	Eglise	Ville	500 or	Aucun	Les églises fonctionnent de la même façon que les chapelles, mais elles donnent un bonus +1 🏰 à votre popularité.
	Cathédrale	Ville	1000 or	Aucun	Ce bâtiment religieux vous confère un bonus de popularité +2 🏰 en plus des bonus habituels. Les moines Noirs peuvent être entraînés dans les cathédrales.
	Puits	Ville	30 or	1	Cette structure vous aide à maîtriser des incendies.
	Réservoir d'eau	Ville	60 or	3	Cette structure fonctionne de la même façon que le puits, mais elle est plus efficace grâce aux ouvriers qui y travaillent.
	Bons augures	Ville	De 20 à 30 or	Aucun	Ces éléments sont de tailles et de formes différentes. Ils ont l'avantage d'améliorer votre popularité et le moral des troupes. En revanche, ils diminuent la productivité. Les bons augures de grande taille coûtent moins cher que les petits.
	Mauvais augures	Ville	De 40 à 50 or	Aucun	Vous pouvez placer différents types de mauvais augures autour de votre château. Ils ont l'avantage d'améliorer la productivité, en revanche, ils affaiblissent votre popularité et le moral des troupes. Les mauvais augures de grande taille coûtent moins cher que ceux de petite taille.

	BATIMENT	CATEGORIE	RESSOURCES NECESSAIRES	OUVRIERS NECESSAIRES	DESCRIPTION
	Atelier de l'armurier	Armes	20 bois 100 or	1	L'armurier y transforme le fer en armure en métal.
	L'atelier du forgeron	Armes	20 bois 200 or	1	Le forgeron y fabrique des masses et des épées à partir du fer de votre réserve.
	Atelier d'archerie	Armes	20 bois 100 or	1	Les arcs et les arbalètes sont fabriqués en ce lieu à partir du bois de votre réserve.
	Atelier du tourneur de perches	Armes	10 bois 100 or	1	Les lances et les piques sont confectionnées en ce lieu à partir du bois de votre réserve.
	Atelier du tanneur	Armes	10 bois 100 or	1	Le tanneur fabrique des armures en cuir à partir du cuir des vaches.
	Poteau indicateur	Divers	Aucun	Aucun	Ce poteau vous indique d'où viennent les ennemis.
	Entrée du tunnel	Divers	Aucun	Aucun	Elle apparaît lorsque vous ordonnez à un tunnelier de creuser.



## 8.5 Tableau des unités européennes.

	UNITÉ	NIVEAU D'ATTAQUE	NIVEAU DE DÉFENSE	VITESSE	ARME	ARMURE	L'UNITÉ PEUT-ELLE MONTER LE CHELLE ?	L'UNITÉ PEUT-ELLE CREUSER UNE DOUVE ?
	Archer	Faible	Faible	Rapide	Arc	Aucun	Oui	Oui
	Arbalétrier	Faible	Moyen	Lente	Arbalète	Cuir	Non	Non
	Lancier	Moyen	Très faible	Moyenne	Lance	Aucun	Oui	Oui
	Piquier	Moyen	Elevé	Lente	Pique	Métal	Non	Oui
	Massier	Elevé	Moyen	Moyenne	Masse	Cuir	Oui	Oui
	Spadassin	Très élevé	Très élevé	Extrêmement lente	Epée	Métal	Non	Non
	Chevalier	Très élevé	Elevé	Très rapide	Epée	Métal & Cheval	Non	Non
	Tunnelier	Moyen	Très faible	Rapide	Pioche	Aucun	Non	Non
	Porteur d'échelle	Aucun	Très faible	Rapide	Aucun	Aucun	Non	Non
	Engénieur	Aucun	Très faible	Moyenne	Aucun	Aucun	Non	Oui
	Moine Noir	Moyen	Moyen	Lente	Aucun	Aucun	Non	Non



## 8.6 Tableau des unités arabes.

	UNITÉ	NIVEAU D'ATTAQUE	NIVEAU DE DÉFENSE	VITESSE	ARME	ARMURE	L'UNITÉ PEUT-ELLE MONTER LE CHELLE ?	L'UNITÉ PEUT-ELLE CREUSER UNE DOUVE ?
	Archer arabe	Faible	Faible	Rapide	Arc	Aucun	Non	Non
	Esclave	Extrêmement faible	Extrêmement faible	Rapide	Torche	Aucun	Non	Oui
	Fondeur	Faible	Très faible	Rapide	Fronde	Aucun	Non	Non
	Assassin	Moyen	Moyen	Moyenne	Cimeterre	Aucun	Non	Non
	Archer montés	Faible	Moyen	Très rapide	Arc	Cheval	Non	Non
	Spadassin arabe	Elevé	Elevé	Très lente	Cimeterre	Armure en métal	Non	Non
	Lancier de feu	Elevé	Faible	Très lente	Feu grégeois	Aucun	Non	Non



## 8.7 Raccourcis clavier.



 = Pause

 +  à  = Définir un groupe d'unité

 + Clic gauche = Points de passage multiples

 +  +  à  = Sauvegarder des lieux dans les favoris :

En appuyant sur CTRL + ALT + une touche de 0 à 9, vous sauvegardez l'endroit de la carte où vous êtes actuellement, dans les favoris.

Appuyez sur ALT + le nombre correspondant pour retourner dans ce lieu.

 + Touche du bâtiment = Afficher le panneau de bâtiment à n'importe quel moment.

 + Touche du bâtiment pour aller à un autre bâtiment, vous revenez ensuite à l'emplacement précédent en appuyant sur l'une des touches définissant un bâtiment, telles que : A (Armurerie), B (Casernes), M (Marché), N (Poste de mercenaires), G (Grenier), I (Guilde des ingénieurs), T (Guilde des tunneliers). Vous pouvez ensuite appuyer sur Maj. puis sur la touche précédente afin de revenir à l'emplacement précédent.

 à  = Points de rassemblement des troupes (casernes et poste de mercenaires) : touches 1 à 7. Vous pouvez créer des points de rassemblement pour chaque type d'unités dans le panneau casernes ou le poste de mercenaires. Ouvrez la caserne (B), puis appuyez sur l'une des touches de 1 à 7. Vous pouvez alors placer un drapeau. L'unité que vous créez dans le bâtiment se déplace jusqu'au drapeau. Vous pouvez placer des points de rassemblement pour d'autres types de bâtiments, tels que les postes d'ingénieurs, les guildes de tunneliers et les cathédrales.

  
   = Faire défiler la carte

 = Panneau de gestion du château

 = Aplatir le paysage

 = Zoomer

  = Faire tourner l'écran dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse

  (du pav. num.) = Augmenter / ralentir la vitesse de jeu

 +  = Capture d'écran

 +  +  = Captures d'écran multiples

 = Masquer le paysage

 = Faire défiler les poteaux indicateurs

 (ou molette de souris vers le haut) = Vue centrale du donjon

 = Centrer sur le grenier

 = Centrer sur la caserne

 = Centrer sur le marché

 = Centrer sur le poste de mercenaires

 = Guilde des ingénieurs

 = Guilde des tunneliers

 +  = Faire défiler les Seigneurs.

 = Aller vers le Seigneur  = Tenir la position

 = Défensive

 = Offensive

 = Passer les instructions

Double-clic sur une unité : sélectionner toutes les unités de ce type  
Molette de la souris : faire défiler les emplacements

## 8.8 Commandes Multijoueur.

 = Discussion  
Enter

 à  = Provocations

## 8.9 Commandes de l'éditeur de carte.

 +  = Mettre la partie en pause.

 +  = Tuer tous les animaux.

 +  ou  = Initialiser les niveaux de départ

(dans la section Modifier le scénario)

 +  = Ressusciter le Seigneur

 +  = Afficher les couches reliées

 +  = Modifier le type de carte (sur l'écran principal)



## 9.0 Crusader Extreme

L'édition Stronghold Crusader Extreme ajoute plusieurs éléments nouveaux au jeu Crusader original afin de rendre l'expérience de jeu plus intense.

Il s'agit principalement de la barre "Aide tactique", des avant-postes et du nombre considérablement accru d'unités à contrôler.

### Menu principal:

#### La campagne Extreme.

C'est une série de 20 missions dont le niveau de difficulté augmente sans cesse.

#### Multijoueur Extreme

Mode de jeu extrême, uniquement multijoueur, proposant tous les nouveaux mécanismes extrêmes.

#### Editeur de cartes Extreme

Un éditeur de cartes vous permettant de créer des cartes Extreme jouables en mode multijoueur.

### Nouveaux éléments extrêmes :

#### Avant-postes

Les avant-postes, occidentaux ou arabes, produisent beaucoup de troupes pour vous ou vos ennemis. La quantité de troupes produites par un avant-poste augmente lentement au fil du temps. Les créateurs de cartes peuvent définir le type et la quantité de troupes directement dans l'éditeur.

#### Aide tactique

La barre Aide tactique (AT) se remplit lentement et offre au joueur des avantages tactiques de plus en plus précieux, dont il doit faire bon usage pour survivre dans son environnement extrême. En se remplissant, la barre AT active des pouvoirs AT dont l'icône s'allume. Cliquez sur un icône allumé, puis (dans la plupart des cas) cliquez sur la cible du pouvoir. Le nombre correspondant de points AT sera retiré de la barre AT. Les pouvoirs de bas niveau peuvent donc être utilisés plusieurs fois si la barre est pleine.

Les aptitudes d'aide tactique disponibles sont (par ordre croissant) :

#### Volée de flèches



Cliquez n'importe où sur la carte pour tirer une volée de flèches. Cette attaque est parfaite pour détruire instantanément de grands groupes d'ennemis faibles.

#### Soins



Cliquez sur un groupe de vos troupes n'importe où sur la carte pour soigner partiellement ou totalement les unités endommagées.

#### Spearmen



Cliquez sur une zone près de votre donjon pour déployer ces renforts.

#### Engineers



Cliquez sur une zone près de votre donjon pour déployer ces renforts.

#### Massiers



Cliquez sur une zone près de votre donjon pour déployer ces renforts.

#### Découverte d'or



Ce pouvoir vous donnera une quantité d'or aléatoire. Il est parfait pour rétablir votre économie en cas de besoin.

#### Chevaliers



Cliquez sur une zone près de votre donjon pour déployer ces renforts.

#### Volée de pierres



Cliquez n'importe où sur la carte pour tirer une volée dévastatrice de pierres. Cette attaque est parfaite pour écraser des groupes de troupes, ou pilonner un château ennemi !

#### Plus de troupes

Stronghold Crusader Extreme peut afficher simultanément plus de soldats et de travailleurs que Crusader. Jusqu'à 10 000 unités peuvent maintenant apparaître en même temps sur la carte.

#### Nouveaux ennemis

Stronghold Crusader Extreme propose aussi les huit nouveaux personnages supplémentaires, gérés par l'ordinateur, qui n'étaient disponibles jusque-là que dans l'édition Stronghold Crusader Warchest.



## Crédits

### Firefly Studios

Conception du jeu  
Simon Bradbury

Conception  
supplémentaire  
Eric Ouellette

Programmation  
Simon Bradbury  
Andrew McNab  
Andrew Prime

Producteur exécutif  
Eric Ouellette

Producteur  
Paul Harris

Responsable graphismes  
Michael Best

Graphistes  
Jorge Cameo  
Robert Thornley  
Darren White

Graphismes supplémentaires  
Darrin Horbal  
Jason Juta

Programmation  
multijoueur  
Andrew Prime

Effets sonores et  
musique originale  
Robert L. Euvino

Manuel et Story Writer  
Casimir C. Windsor

Responsable CQ  
Darren Thompson

Tests Firefly  
Niall Benzie  
Phil Busuttill  
Stephen Pomphrey  
David Robertson  
Casimir C. Windsor

Musiciens  
Bill Vanaver - Oud, Laouto,  
Lyra, Kemenche, Dumbek,  
Bouzouki, Tambura

Steve Gorn - Flûte bansuri,  
Clarinete, Sona, Mizmar

Lydia Pidlusky - Chants

Patricia Bresnahan - Chants

Nadege Foofat - Violon, Viole

Thomas Workman -  
Cor marocain, flûte  
harmonique, percussion

Voix & Production

Ingénieur du son senior  
Adam Chapman

Chef de projet senior  
Helen Pix - SDL Agency

Doubleurs  
Robert L. Euvino  
Luis Soto  
Christopher Kent  
Jay Simons  
Basel Abbas  
Issam Ikimawi  
Ray Greenoaken  
Jerry Kersey  
Anthony Mulligan  
John Tearney

Conception du scénario  
Phil Busuttill  
Eric Ouellette  
Darren Thompson  
Casimir C. Windsor

Beta test  
Alex Klotz  
David Thurston  
Denise Steele  
Francis Cermak  
Gaál Viktor  
Gill Bilski  
Hans Egon Hansen  
JanJaap van den Hurk  
Joel Pridgeon  
Jon Breckon  
Jonathan Herman  
Meredith Meadows  
Robert Philips

Robert Taylor  
Rocklyn Lien  
Thomas Kamenick  
Tom Mescher  
Trevor Cape  
Trevor Winney  
Vernon Suddaby

Remerciements  
David Lester  
Megan Ouellette

GAMECOCK MEDIA

“E I PRESIDENTE”  
Harry Miller

GRAND CHAMPEEN et PDG  
Mike Wilson

DAR KOMMISAR  
Rick Stults

VICE-PRÉSIDENT DES VENTES ET DU  
DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL  
Steve Escalante

PRODUCTEUR EXÉCUTIF  
Tim Hesse

VICE-PRÉSIDENT DU MARKETING  
Richard Iggo

RESPONSABLE ADMINISTRATIF (et manan)  
Lynair Borsch

DIRECTEUR DU CHAOS  
Sundae

DROÏ DE PRODUCTION N° 1  
Kirk Johnson

DROÏ DE PRODUCTION N° 2  
Jonathan Rosales

OBJECTEUR DE CONSCIENCE  
Rob VanAlkemade

COORDINATEUR MARKETING ET PRODUCTION  
Jason Livergood

DIRECTEUR MARKETING:  
Nigel Lowrie

CONCEPTION DU SITE INTERNET:  
F S77: Bill Nadalini et Jenny Jemison  
F REETHINK STUDIOS: Brent Hol

CONCEPTION DU PACKAGING:  
SCHIFFMAN CREATIVE: Erin and Philip  
Schiffman

CONSULTANTS MARKETING:  
Liquid Advertising  
Mediatronica

RP:  
Sandbox Strategies  
MANNCRONIN PR : Audrey Mann Cronin

GAMECOCK MEDIA EUROPE

DIRECTEUR GÉNÉRAL:  
Graeme Struthers

DIRECTRICE DES RP ET DU EUROPE:  
Sarah Seaby

DIRECTEUR DES VENTES EUROPE:  
David Noble

RESPONSABLE RP EUROPE  
Alistair Hatch

RESPONSABLE DES OPÉRATIONS:  
Lee Harris

CONCEPTION:  
Revolver Creative





En cas de problème technique avec ce produit, n'hésitez pas à Consulter notre site Web : [www.gamecockmedia.com/support](http://www.gamecockmedia.com/support) ou à nous téléphoner au +1 877 572-2211\*, du lundi au vendredi, de 9h00 à 17h00 (GMT - 6). Veuillez néanmoins noter que notre service technique ne communique ni codes ou astuces.

(\*tarif d'appel vers les Etats-Unis.



Ce Contrat de licence (contrat) pour une utilisation limitée du jeu STRONGHOLD CRUSADER EXTREME est un accord légal entre l'utilisateur final et Firefly Studios. ("Le Développeur") et Gamecock Media Group (L'Éditeur"). EN CONTINUANT L'INSTALLATION DU LOGICIEL STRONGHOLD CRUSADER EXTREME ("LE LOGICIEL"), EN CHARGEANT OU EN UTILISANT LE LOGICIEL, OU EN PLAÇANT OU EN COPIANT LE LOGICIEL SUR VOTRE DISQUE DUR, LA RAM INFORMATIQUE OU AUTRE MISE EN MÉMOIRE, VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ AUX TERMES DE CE CONTRAT. VOUS RECONNAISSEZ ET COMPRENEZ QUE POUR EXPLOITER LE LOGICIEL, VOUS DEVEZ AVOIR LA VERSION COMPLÈTE DU JEU DE FIREFLY STUDIOS CI-DÉSIGNÉ SOUS LE NOM DE STRONGHOLD CRUSADER EXTREME INSTALLÉ SUR VOTRE ORDINATEUR.

Votre utilisation du Jeu est gouvernée par votre acceptation des termes inclus dans cette licence. En sélectionnant "ACCEPT" ("accepter") ci-dessous, vous attachez votre signature électronique et acceptez les termes de cette licence irrévocablement. Si vous n'êtes pas d'accord avec les termes de cette licence, vous devez choisir "DECLINE" ("DECLINER") ci-dessous, auquel cas la permission d'installer et d'utiliser le Jeu vous sera interdite. Pour avoir le droit d'utiliser ce jeu, vous devez vous soumettre aux termes de l'utilisation qui sont disponibles sur le site web officiel de celui-ci. Les termes d'utilisation y sont entièrement incorporés et font partie du contrat ci-dessous.

1. Octroi de licence. Soumis aux termes et aux dispositions de ce contrat et tant que vous vous soumettez entièrement à tout moment à ce dernier, Développeur vous accorde le droit non exclusif et limité d'utiliser le Logiciel seulement sous sa forme exécutable ou sous sa forme de code. Le terme "Logiciel" inclut tous les éléments du Logiciel, y compris, sans restriction, les fichiers de données et les affichages d'écran. Vous ne recevrez aucun droit de propriété de marque déposée, titre, ou intérêts dans ou au logiciel ou aux droits de propriété, de marque déposée ou autres droits qui s'y rattachent. La première phrase de cette Section, "Utiliser" signifie que vous pouvez charger le Logiciel dans la RAM et/ou sur le disque dur de votre ordinateur, aussi bien que l'installation du Logiciel sur un disque dur ou d'autres dispositifs de mise en mémoire, et que vous pouvez l'utiliser sous les termes permis dans les Sections 2 et 4 ci-après. Vous vous engagez à ce que le Logiciel ne soit ni téléchargé, ni expédié, transféré, exporté ou re-exporté dans quelque pays que ce soit en violation de la Loi sur l'exportation des marchandises des Etats-Unis (ou autre loi gouvernant de telles questions) par vous ou quelqu'un sous votre responsabilité et que vous n'utiliserez et n'autoriserez personne à utiliser le Logiciel d'une façon qui serait en violation de toute loi applicable. Le Logiciel ne sera pas téléchargé ou exporté autrement ou re-exporté dans (ou à un ressortissant étranger ou résident de) un pays sur lequel les Etats-Unis ont mis un embargo sur des marchandises, ou à quelqu'un ou dans un pays auquel il est interdit, selon la loi applicable, de recevoir une telle propriété. Dans l'exercice de vos droits limités ci-dessous, vous vous soumettez, à tout moment, à toutes les lois applicables, aux règlements, aux ordonnances et aux statuts. Développeur se réserve tous les droits non accordés dans ce contrat, y compris, sans restriction, tous les droits aux marques déposées de Développeur.

2. Nouvelles Créations Permissives. Soumis aux termes et aux dispositions de ce contrat et tant que vous vous soumettez entièrement à tout moment à ce dernier, Développeur vous accorde le droit non exclusif et limité de créer pour le Logiciel (à l'exception de tout code du Logiciel) vos propres modifications ("les Nouvelles Créations") qui seront exploitées seulement avec le Logiciel (mais en aucun cas avec les versions de démonstration, de test, ou autre version du Logiciel et pas avec STRONGHOLD CRUSADER EXTREME indépendant du logiciel.) Vous pouvez inclure dans les Nouvelles Créations certaines textures et autres images ("les Images du Logiciel") du Logiciel. Vous ne créez pas de Nouvelles Créations qui seraient en violation avec quelque droit que ce soit d'une tierce personne, car considérées comme diffamatoires, obscènes, fausses, qui peuvent induire en erreur, ou autrement illégales ou sans valeur légale. Vous reconnaissez que les Nouvelles Créations ne seront pas téléchargées, expédiées, transférées, exportées, ou re-exportées dans quelque pays que ce soit en violation de la loi américaine sur les exportations des marchandises (ou toute autre loi gouvernant de telles questions) par vous ou quelqu'un sous votre responsabilité et que vous n'utiliserez et n'autoriserez personne à utiliser les Nouvelles Créations d'autres façons qui seraient en violation avec toute loi applicable. Les Nouvelles Créations ne seront pas téléchargées ou exportées autrement ou re-exportées dans (ou à un ressortissant étranger ou résident de) un pays sur lequel les Etats-Unis ont mis un embargo sur des marchandises ou à quelqu'un ou dans un pays auquel il est interdit, selon la loi applicable, de recevoir une telle propriété. Vous ne louerez, vendrez, louerez avec option d'achat, prêterez, n'offrirez sur une base de paiement à la consultation, ni n'exploiterez commercialement ou distribuerez commercialement les Nouvelles Créations. Vous pouvez distribuer gratuitement les Nouvelles Créations seulement à d'autres utilisateurs finaux et tant qu'une telle distribution ne viole aucun droit d'une tierce personne ni n'est illégale ou sans valeur légale. Comme mentionné ci-dessous, en cas d'infraction à ce contrat, votre licence et ce contrat seront résiliés automatiquement, sans avertissement.

3. Interdictions relatives au logiciel. Vous vous engagez personnellement directement ou indirectement, à ne commettre aucune des actions suivantes:

- a. louer le logiciel ;
- b. vendre le logiciel ;
- c. louer avec option d'achat ou prêter le logiciel ;
- d. offrir le logiciel sur une base de paiement à la consultation ;
- e. distribuer le logiciel par quelque moyen que ce soit, y compris, mais non limité à, l'Internet ou d'autre distribution électronique, par courrier individuel, vente au détail, vente par correspondance, ou autres moyens;
- f. d'une autre façon et par n'importe quel moyen exploiter commercialement le Logiciel ou utiliser le Logiciel à des fins commerciales, quelles qu'elles soient;
- g. démonter, faire de l'ingénierie inverse, décompiler, modifier (sauf comme permis dans la section 2 ci-incluse) ou changer le logiciel.
- h. traduire le logiciel;
- i. reproduire ou copier le logiciel (sauf sous les conditions énumérées dans la section 5 ci-dessous);
- j. afficher publiquement le logiciel;
- k. préparer ou développer des travaux dérivés basés sur le logiciel;
- l. retirer ou changer les notices, signalisations ou légendes, telles que les notices de droits de propriétés ou de marques déposées qui sont apposées sur ou à l'intérieur du logiciel ou sur la documentation imprimée.

4. Reproduction autorisée. Seules les copies suivantes du logiciel sont autorisées : (i) vous pouvez copier le Logiciel à partir du CD ROM que vous avez acheté sur votre disque dur ; (ii) vous pouvez copier le Logiciel de votre disque dur sur votre RAM informatique; et (iii) vous pouvez faire une (1) copie de secours ou une copie d'archive du logiciel sur un (1) disque dur.

5. GARANTIES LIMITEES DU DÉVELOPPEUR. DEVELOPPEUR DÉMENT TOUTES GARANTIES, EXPRIMÉES OU IMPLIQUÉES, Y COMPRIS MAIS NON LIMITÉES AUX GARANTIES IMPLIQUÉES DE VALEUR COMMERCIALE ET LA QUALITE SATISFAISANTE POUR UN BUT PARTICULIER ET TOUTE GARANTIE DE NON-INFRACTION, EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL, LE MATÉRIEL IMPRIMÉ, LES IMAGES LOGICIELLES ET AUTRES. LE LOGICIEL EST FOURNI "tel quel" ET SANS GARANTIE. DEVELOPPEUR N'ASSURE PAS QUE LE LOGICIEL OU QUE LE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL SERONT ININTERROMPUS OU SANS ERREUR OU QUE LE LOGICIEL SATISFERA VOS EXIGENCES SPÉCIFIQUES OU SPÉCIALES. DES DÉCLARATIONS SUPPLÉMENTAIRES, ORALES OU ÉCRITES, NE CONSTITUENT PAS DE GARANTIES DE LA PART DE DEVELOPPEUR ET NE DOIVENT PAS ÊTRE PRISES EN CONSIDERATION. Cette Section restera en vigueur à l'annulation ou la résiliation de ce contrat.

6. Garantie Limitée de l'Éditeur. L'Éditeur assure à l'acheteur original du Logiciel que le support d'enregistrement sur lequel le logiciel est enregistré sera sans défaut pendant quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat. Si le support d'enregistrement se révèle défectueux dans les quatre-vingt-dix (90) jours qui suivent l'achat original, l'Éditeur consent à remplacer, gratuitement, tout logiciel défectueux dans une telle période, sous réserve de réception du Logiciel, affranchissement payé, avec la preuve de la date de l'achat, et ce tant que le Logiciel est toujours fabriqué par l'Éditeur. Dans le cas où le Logiciel ne serait plus disponible, l'Éditeur conserve le droit de lui substituer un logiciel semblable, de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le Logiciel original fourni par l'Éditeur et n'est pas applicable à l'usure normale. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si le défaut provient d'abus, de mauvais traitement, ou de négligence.

A L'EXCEPTION DE CE QUI A ÉTÉ EXPOSÉ CI-DESSUS, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, ORALE OU ÉCRITE, EXPRIMÉE OU IMPLIQUÉE, y compris TOUTE GARANTIE SUR LA VALEUR COMMERCIALE, LA QUALITE SATISFAISANTE POUR UN BUT PARTICULIER, OU LA NON-INFRACTION ET AUCUNE AUTRE REPRÉSENTATION OU REVENDICATION DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT N'ENGAGERA NI N'OBLIGERA L'ÉDITEUR.

Si vous retournez le Logiciel sous garantie pour qu'il soit remplacé, les disques originaux du logiciel doivent impérativement être renvoyés dans leur emballage original et inclure : (1) photocopie de votre preuve d'achat datée; (2) votre nom et l'adresse de retour tapés ou clairement imprimés; (3) une note brève décrivant le défaut, le problème(s) que vous avez rencontré et le système sur lequel vous exploitez le Logiciel. Si vous retournez le Logiciel au-delà du délai de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, mais dans l'année suivant la date d'achat, veuillez inclure un chèque ou un mandat postal d'un montant de 10 \$ (US dollar) ou £6 (Livres

Sterling) pour l'Europe par CD ou disquette de remplacement ou 15 \$ (US dollar) ou £9 (Livres Sterling) pour l'Europe par DVD de remplacement.

Remarque: Envoi par courrier recommandé. Aux Etats Unis, veuillez adresser votre pli à :

Warranty Replacements  
Gamecock Media Group  
109 E. 10 Street  
Austin, TX 78701

En Europe, veuillez adresser votre pli à :

Warranty Replacements  
Gamecock Media Europe Ltd  
8A Lonsdale Road  
Queens Park, London NW6 6RD  
Royaume-Uni

7. Loi en vigueur, lieu, Indemnité et limitation des responsabilités. Ce contrat sera interprété en conformité et gouverné selon les lois applicables de l'Etat du Texas (mais excluant les conflits de principes de lois) et selon la loi fédérale des Etats-Unis. Sauf comme exposé ci-dessous, le lieu exclusif pour tout litige quant à ce contrat sera dans le Comté de Travis, Texas et vous consentez à vous soumettre à la juridiction des cours d'état et fédérales du comté de Travis, Texas, pour un tel litige.

VOUS CONSENTEZ PAR LA PRÉSENTE A INDEMNISER, NE PAS TENIR POUR RESPONSABLE DEVELOPPEUR, L'ÉDITEUR ET LES OFFICIERS RESPECTIFS DE DEVELOPPEUR ET DE L'ÉDITEUR, SALARIÉS, DIRECTEURS, MEMBRES, AGENTS, FILIALES, CONCESSIONNAIRES (VOUS EXCLU), SOUS-CONCESSIONNAIRES (VOUS EXCLU) SUCESSEURS ET NE PAS LES TENIR RESPONSABLE POUR PERTES, PROCÈS, DOMMAGES ET REVENDICATIONS TOUCHANT ET/OU RÉSULTANT DE VOTRE MAUVAISE UTILISATION DU LOGICIEL ET/OU DE VOTRE INFRACTION A CE CONTRAT, DES NOUVELLES CREATIONS OU DISTRIBUTIONS OU AUTRES UTILISATIONS DES NOUVELLES CREATIONS OU EN RELATION/OU PROVENANT DE VOTRE INFRACTION A CE CONTRAT. VOUS RECONNAISSEZ QUE VOTRE UTILISATION NON AUTORISÉE DES IMAGES LOGICIELLES, DU MATÉRIEL IMPRIMÉ, OU DU LOGICIEL, OU TOUTE PARTIE DE CEUX-CI, PEUT IRRÉPARABLEMENT ET IMMÉDIATEMENT PORTER PREJUDICE A DEVELOPPEUR ET A L'ÉDITEUR DE FACON QUE DEVELOPPEUR ET L'ÉDITEUR POURRAIENT ÊTRE EN MESURE DE DEMANDER DES DOMMAGES ET INTERETS NUMÉRIQUES. DANS CE CAS, SUR DECISION DE DEVELOPPEUR ET/OU DE L'ÉDITEUR, DEVELOPPEUR OU L'ÉDITEUR AURONT DROIT À UN AVERTISSEMENT, EN PLUS DE TOUTE AUTRE ACTION, Y COMPRIS DES DOMMAGES ET INTERETS, AFIN D'INTERDIRE UNE TELLE UTILISATION NON AUTORISÉE SANS LA NÉCESSITÉ DE LA PART DE DEVELOPPEUR OU DE L'ÉDITEUR DE JUSTIFIER D'UNE GARANTIE OU AUTRES RESPONSABILITES. DANS TOUS LES CAS, DEVELOPPEUR, L'ÉDITEUR ET LEURS AGENTS, EMPLOYÉS, DIRECTEURS, MEMBRES, ACTIONNAIRES, REPRESENTANTS,

