

AGE *of* EMPIRES

Bâissez votre civilisation.

Services de Support Technique de Microsoft

Microsoft propose une large gamme d'offres de support technique destinées à répondre aux besoins des entreprises, des développeurs et des utilisateurs individuels.

- Les Services d'Information vous permettent un accès rapide et facile à toute notre information technique (questions/réponses, base de connaissances, Services Packs, pilotes...). Pour y accéder, connectez-vous à notre site Internet (<http://www.microsoft.com/france/support/>) ou abonnez-vous à Microsoft TechNet (programme d'information technique sur CD-ROM) en composant, depuis la France, le 0 800 916 097.
- L'Assistance Utilisateur Microsoft vous assure un support technique gratuit, accessible du lundi au vendredi de 9h à 19h, et le samedi de 10h à 18h, en composant le 01 69 86 10 20. Cette assistance s'adresse à tous les clients ayant fait l'acquisition d'un produit complet Microsoft (version coffret uniquement) appartenant à la famille des jeux et multimédia, applications bureautique, systèmes d'exploitation personnels (y compris Windows NT Workstation) et outils de développement. Ce support est proposé dans la limite de 2 incidents* (opérations d'assistance), pour toute la durée de vie du produit. Pour savoir si votre produit est couvert par ce service, reportez-vous à la liste des produits pris en charge par l'Assistance Utilisateur en vous connectant à notre site Internet (<http://www.microsoft.com/france/support/>) ou en faisant la demande à Microsoft par téléphone, fax ou courrier.

* hors question réseau et connectivité

· Le Support à l'Incident Microsoft vous garantit une assistance téléphonique, du lundi au jeudi de 9h à 12h et de 14h à 17h (16h le vendredi), pour chacune de vos demandes ponctuelles de support sur l'ensemble de nos produits. Ce service fait l'objet d'une facturation spécifique.

Pour en bénéficier, veuillez composer le 01 69 86 10 20.

· Le Support Microsoft Priority, disponible sous forme de contrat annuel, vous permet de bénéficier d'un accès prioritaire à notre Support Technique. Il se décline en plusieurs offres, selon le niveau d'assistance souhaitée et le type de produits couverts. Cette offre inclut du support téléphonique et, selon les contrats, du support via Internet et des services électroniques complémentaires.

Pour toute information complémentaire, veuillez contacter par téléphone le 01 69 86 44 88 (le support technique n'est pas accessible par ce numéro) ou consulter notre site Internet à l'adresse suivante : <http://www.microsoft.com/france/support/>.

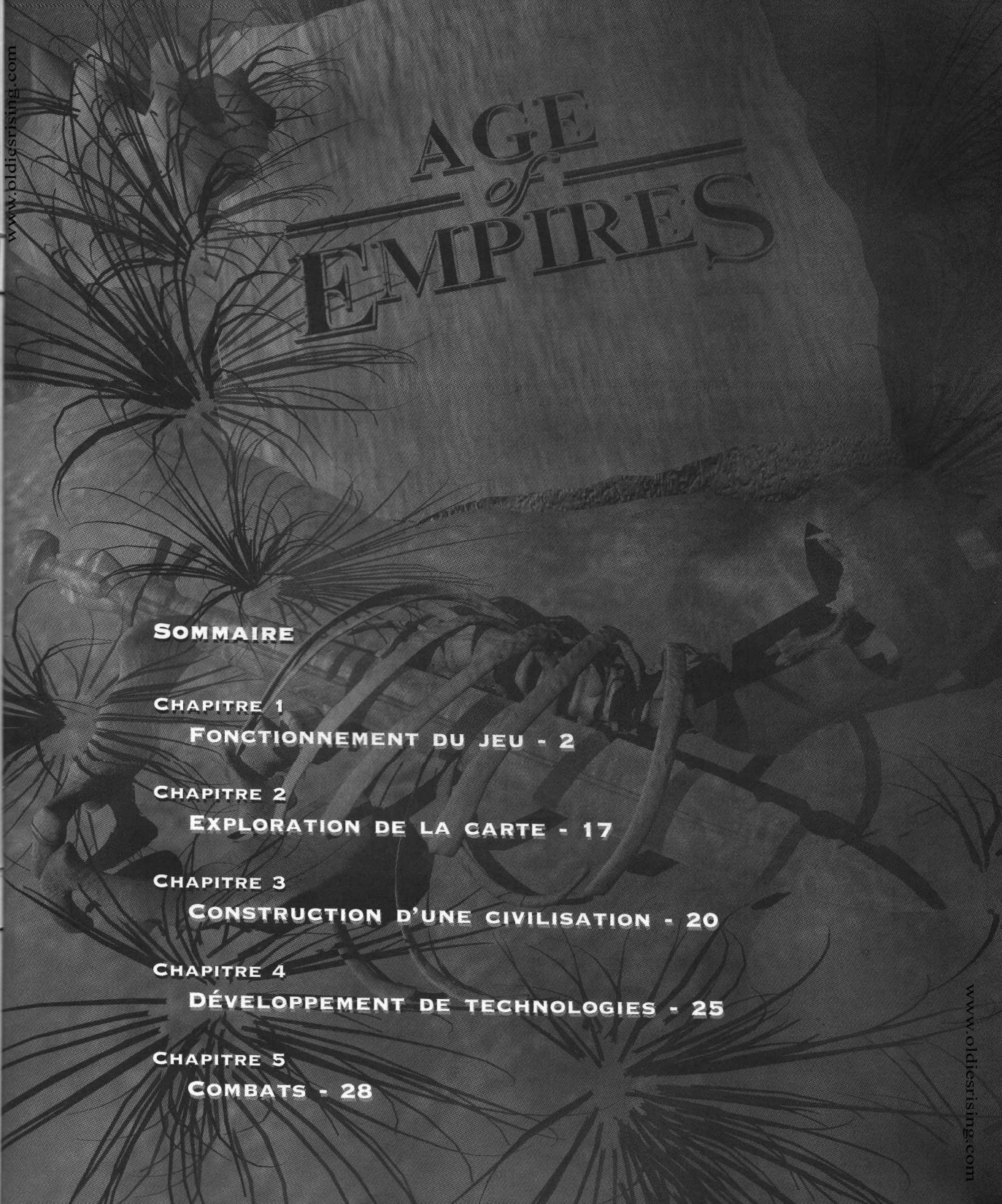
Les informations contenues dans ce document pourront faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les sociétés, les noms et les données utilisés dans les exemples sont fictifs. L'utilisateur est tenu d'observer la réglementation relative aux droits d'auteur applicable dans son pays. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, sans la permission expresse et écrite de Microsoft Corporation. Si toutefois, votre seul moyen d'accès est électronique, le présent document vous autorise une et une seule copie.

Microsoft peut détenir des brevets, avoir déposé des demandes d'enregistrement de brevets ou être titulaire de marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle portant sur tout ou partie des éléments qui font l'objet du présent document. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la fourniture de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

© & © 1997 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

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

Développé par Ensemble Studios Corp. pour Microsoft Corporation. Technologie de moteur Genie © Copyright 1995, 1996, 1997 par Ensemble Studios Corp. Tous droits réservés. Les noms de produits, services et sociétés mentionnés ici sont soit des marques, soit des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.



AGE of EMPIRES

SOMMAIRE

CHAPITRE 1

FONCTIONNEMENT DU JEU - 2

CHAPITRE 2

EXPLORATION DE LA CARTE - 17

CHAPITRE 3

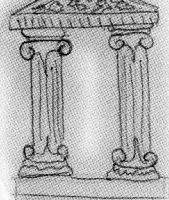
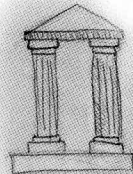
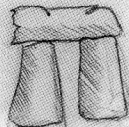
CONSTRUCTION D'UNE CIVILISATION - 20

CHAPITRE 4

DÉVELOPPEMENT DE TECHNOLOGIES - 25

CHAPITRE 5

COMBATS - 28



CHAPITRE 1 FONCTIONNEMENT DU JEU

À PROPOS DE AGE OF EMPIRES

Age of Empires vous fait vivre l'avènement des premières grandes civilisations au cours des 12 000 ans qui ont suivi la dernière Ère glaciaire. Vous êtes le guide spirituel d'une tribu à l'origine d'une des grandes cultures de l'Antiquité. Votre objectif est de faire de votre tribu une puissante civilisation régnant sur le monde (et de remporter ainsi la partie). Le jeu commence à l'Âge de pierre, avec une petite tribu placée sur une carte encore inexplorée. À mesure que vous déplacez les membres de votre tribu sur la carte, vous découvrez différents types de terrain et de ressources naturelles ; nourriture, bois, pierre et or que les villageois peuvent mettre en valeur en chassant, pêchant, cueillant, cultivant, déboisant et en exploitant des mines. Vous devez recueillir suffisamment de ressources et construire suffisamment d'habitations pour assurer l'essor de votre civilisation.

La construction de bâtiments vous permet d'entraîner des unités militaires et des navires qui défendront votre civilisation ou attaqueront des civilisations ennemies par voie de terre ou de mer. La construction de bâtiments vous permet également de développer des technologies qui bénéficient à votre civilisation, tout en augmentant vos ressources disponibles ou la puissance de vos unités militaires par exemple.

À mesure que vous avancez dans les âges, vous pouvez construire de nouveaux bâtiments, créer de nouveaux navires et de nouvelles unités militaires, et développer de nouvelles technologies.

Vous pouvez forger des alliances avec d'autres civilisations, échanger des tributs et établir des routes commerciales. Les autres civilisations sont contrôlées par d'autres joueurs ou par l'ordinateur.

Les conditions de victoire du scénario déterminent le vainqueur de la partie. Vous pouvez jouer l'une des campagnes prédéfinies ou jouer à l'aide des scénarios ou des cartes aléatoires, conçus pour un seul ou plusieurs joueurs. Enfin, vous pouvez également utiliser le constructeur de scénario pour créer votre propre scénario.

INSTALLER AGE OF EMPIRES

Pour installer Age of Empires, vous devez utiliser Microsoft Windows 95 ou une version ultérieure, ou Microsoft Windows NT 4.0 avec Service Pack 3 (Pour plus d'informations sur l'obtention de Service Pack 3, connectez-vous à l'adresse <http://www.microsoft.com/ntserversupport/content/servicepacks/cdsp.htm>).

Pour installer Age of Empires sur votre ordinateur

- 1 Allumez votre ordinateur et lancez Microsoft Windows 95 ou une version ultérieure, ou Microsoft Windows NT 4.0 avec Service Pack 3.
- 2 Placez le CD-ROM de Age of Empires dans le caddie (si nécessaire), puis insérez-le dans votre lecteur de CD-ROM.

- 3 Si la fonction d'exécution automatique est activée, cliquez sur **Installer Age of Empires**, puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

-ou-

Si la fonction d'exécution automatique est désactivée, double-cliquez sur l'icône **Poste de travail** sur le bureau, double-cliquez sur l'icône de votre lecteur de CD-ROM, puis double-cliquez sur l'icône AOESetup.exe. Lorsque l'écran d'installation apparaît, cliquez sur **Installer Age of Empires** et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Si vous rencontrez des difficultés pour installer Age of Empires, reportez-vous aux informations de dépannage qui se trouvent dans le fichier Lisez-moi sur le CD-ROM de Age of Empires.

DÉSINSTALLER AGE OF EMPIRES

Pour désinstaller Age of Empires

- 1 Allumez votre ordinateur et lancez Microsoft Windows 95 ou une version ultérieure, ou Microsoft Windows NT 4.0 avec Service Pack 3.
- 2 Placez le CD-ROM de Age of Empires dans le caddie (si nécessaire), puis insérez-le dans votre lecteur de CD-ROM.
- 3 Si la fonction d'exécution automatique est activée, cliquez sur **Désinstaller Age of Empires**, puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

-ou-

Si la fonction d'exécution automatique est désactivée, double-cliquez sur l'icône **Poste de travail** sur le bureau, double-cliquez sur l'icône de votre lecteur de CD-ROM, puis double-cliquez sur l'icône AOESetup.exe. Lorsque l'écran d'installation apparaît, cliquez sur **Désinstaller Age of Empires** et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

-ou-

Cliquez sur le bouton **Démarrer** de la Barre des tâches, pointez sur **Paramètres**, puis cliquez sur **Panneau de configuration**. Double-cliquez sur **Ajout/Suppression de programmes**, sélectionnez **Microsoft Age of Empires**, puis cliquez sur **Ajouter/Supprimer**.

DÉMARRER AGE OF EMPIRES

Le CD-ROM de Age of Empires doit se trouver dans votre lecteur de CD-ROM pour jouer en solo ou utiliser le constructeur de scénario. Si vous avez installé Age of Empires mais ne disposez pas du disque, vous ne pourrez que créer ou participer à des parties multijoueur. Une partie en mode multijoueur nécessite le nombre de disques suivant en fonction du nombre de joueurs :

<u>Joueurs</u>	<u>Nombre de CD-ROM</u>
2-3 joueurs	1 disque
4-6 joueurs	2 disques
7-8 joueurs	3 disques

Pour démarrer Age of Empires

- ▶ Placez le CD-ROM de Age of Empires dans le caddie, puis insérez-le dans votre lecteur de CD-ROM et cliquez sur **Jouer à Age of Empires**.

-ou-

Si le CD-ROM de Age of Empires se trouve déjà dans le lecteur de CD-ROM, cliquez sur le bouton **Démarrer**, pointez sur **Programmes**, puis sur **Microsoft Games**, puis cliquez sur **Age of Empires**.

Vous pouvez éviter le film de présentation en cliquant avec la souris ou en appuyant sur ENTRÉE, ESPACE ou sur ÉCHAP.

Si vous rencontrez des difficultés pour démarrer Age of Empires, reportez-vous au fichier Lisez-moi qui se trouve dans le dossier où est installé Age of Empires.

APPRENDRE À JOUER

La meilleure façon de vous familiariser aux principes de Age of Empires consiste encore à jouer la campagne Naissance de l'Égypte qui est fournie avec le jeu. Vous apprendrez ainsi à chasser, stocker des ressources, édifier des bâtiments et livrer des combats.

Pour jouer la campagne d'apprentissage

- 1 Dans le menu de Age of Empires, cliquez sur **Un joueur**.
- 2 Cliquez sur **Campagne**.
- 3 Tapez votre nom de joueur, ou cliquez sur un nom de joueur dans la liste **Nom**.
- 4 Cliquez sur **OK** pour afficher la liste des campagnes.
- 5 Sélectionnez **Campagne d'apprentissage Naissance de l'Égypte**. Seul le premier scénario s'affiche alors. Une fois ce scénario achevé, le scénario suivant de la campagne apparaît à la fin de la liste.
- 6 Sélectionnez le **Niveau de difficulté** (le niveau de développement des civilisations contrôlées par l'ordinateur). Le niveau va de facile à extrêmement difficile.
- 7 Cliquez sur **OK** pour commencer le scénario.

Après l'animation, les instructions du scénario apparaissent. Pour afficher les instructions au milieu d'une partie, cliquez dans la barre de menus sur le bouton **Menu**, puis cliquez sur **Instructions du scénario**.



CHOISIR UNE PARTIE

Vous pouvez jouer des parties en mode Un joueur ou Multijoueur sur des cartes, des scénarios ou des campagnes générés de manière aléatoire.

- **Campagne** - Un joueur - Série de scénarios prédéfinis qui illustre le développement d'une des puissantes civilisations antiques. Il est conseillé au joueur débutant de jouer la campagne d'apprentissage Naissance de l'Égypte pour se familiariser aux principes du jeu. Pour plus d'informations sur les campagnes, voir « Jouer une campagne » dans ce chapitre.
- **Scénario** - Un joueur ou multijoueur - Partie prédéfinie ne faisant pas partie d'une campagne. Pour plus d'informations sur les scénarios à un joueur, voir « Jouer une carte aléatoire, un combat à mort ou un scénario » dans ce chapitre. Pour plus d'informations sur les scénarios multijoueur, voir « Jouer une partie multijoueur » dans ce chapitre.

- **Carte aléatoire** - Un joueur ou multijoueur - Partie basée sur une carte du monde générée de manière aléatoire. Vous pouvez modifier les paramètres du jeu et la condition de victoire. Pour plus d'informations sur les cartes aléatoires, voir « Jouer une carte aléatoire, un combat à mort ou un scénario » dans ce chapitre.
- **Carte aléatoire (combat à mort)** - Un joueur ou multijoueur - Variante de la carte aléatoire dans laquelle les joueurs débutent avec une réserve de 20 000 points de nourriture, de bois et de pierre et de 10 000 points d'or, et se lancent dans une lutte à mort. Pour plus d'informations sur les combats à mort, voir « Jouer une carte aléatoire, un combat à mort ou un scénario » dans ce chapitre.
- **Carte aléatoire (score)** - Un joueur ou multijoueur - Variante de la carte aléatoire dans laquelle la victoire revient au joueur qui réalise le meilleur score. Pour plus d'informations sur les cartes aléatoires, voir « Jouer une carte aléatoire, un combat à mort ou un scénario » dans ce chapitre.
- **Carte aléatoire (limite de temps)** - Un joueur ou multijoueur - Variante de la carte aléatoire dans laquelle la victoire revient au joueur qui réalise le meilleur score à l'échéance de la limite de temps. Pour plus d'informations sur les cartes aléatoires, voir « Jouer une carte aléatoire, un combat à mort ou un scénario » dans ce chapitre.
- **Jeu en coopération - Multijoueur** - Carte aléatoire, combat à mort ou scénario dans lequel au moins deux joueurs humains se partagent le contrôle d'une même civilisation. Les joueurs peuvent donner les ordres qu'ils souhaitent (même en contradiction avec ceux donnés par les joueurs avec qui ils jouent en coopération) à toutes les unités. Pour plus d'informations sur le jeu en coopération, voir « Jouer une partie multijoueur » dans ce chapitre.

REMPORTER LA PARTIE

Dans le cas d'une carte aléatoire ou d'un combat à mort, vous remportez la victoire en remplissant n'importe quelle condition de victoire standard : Reliques (le premier joueur qui contrôle et détient toutes les reliques gagne), Ruines (le premier joueur qui contrôle et détient toutes les ruines gagne), Merveilles (le premier joueur qui construit et détient une merveille gagne) ou Conquête (le premier joueur qui conquiert toutes les autres civilisations gagne). Les joueurs peuvent essayer de remplir la condition de victoire de leur choix pour gagner. Par exemple, le joueur 1 peut essayer de contrôler toutes les reliques, le joueur 2 essayer de construire une merveille et le joueur 3 essayer de vaincre ses adversaires. Le premier joueur à atteindre son objectif remporte la partie.

Si vous ne souhaitez pas utiliser les conditions de victoire standard, vous pouvez choisir votre propre condition de victoire : Conquête (tous les joueurs doivent obtenir une victoire militaire), Score (tous les joueurs s'efforcent d'atteindre le score spécifié) ou Limite de temps (tous les joueurs s'efforcent d'atteindre le meilleur score dans la limite de temps imposée).

Pour changer la condition de victoire d'une partie à un joueur, voir « Jouer une carte aléatoire, un combat à mort ou un scénario » dans ce chapitre. Pour changer la condition de victoire d'un jeu multijoueur, voir « Jouer une partie multijoueur » dans ce chapitre.

RELIQUES

Les reliques sont des objets tels que l'Arche d'Alliance, qui ont été forgés par des civilisations aujourd'hui disparues et apportent du prestige à la civilisation qui les possède. Elles peuvent être dérobées à d'autres civilisations du jeu. Le contrôle d'une relique influence votre score. Une carte aléatoire contient cinq reliques ou aucune.

Dans le cas d'une carte aléatoire avec des conditions de victoire standard, la première civilisation (ou équipe) qui contrôle toutes les reliques pendant 2 000 ans remporte la partie. Une relique est contrôlée par la dernière civilisation qui déplace un villageois, une unité ou un navire à proximité de la relique. La couleur de la relique identifie la civilisation qui la contrôle. Le possesseur de la relique peut la déplacer par voie de terre ou sur un navire de transport. Les reliques ne peuvent pas être détruites. Ainsi, si un navire de transport coule avec une relique à son bord, cette dernière apparaît ensuite sur une côte voisine.

Lorsqu'une civilisation contrôle toutes les reliques, les autres civilisations en sont averties et une horloge égrène un compte à rebours dans le coin supérieur droit de l'écran de jeu. La première civilisation qui contrôle toutes les reliques 2 000 ans d'affilée (jusqu'à ce que l'horloge atteigne zéro, soit 15 minutes de jeu environ), remporte la partie. Si une relique passe sous le contrôle d'une autre civilisation, le compte à rebours prend fin.

RUINES

Les ruines sont des structures anciennes, telles que Stonehenge ou les alignements de Carnac, bâties par des civilisations aujourd'hui disparues et qui apportent du prestige à la civilisation qui les contrôle. Il est impossible de déplacer les ruines, mais d'autres civilisations peuvent en prendre le contrôle. Le contrôle des ruines influence votre score. Une carte aléatoire contient cinq ruines ou aucune.

Dans le cas d'une carte aléatoire avec des conditions de victoire standard, la première civilisation (ou équipe) qui contrôle toutes les ruines pendant 2 000 ans remporte la partie. Une ruine est contrôlée par la dernière civilisation qui déplace un villageois, une unité ou un navire à proximité. La couleur de la ruine identifie la civilisation qui la contrôle. Les ruines ne peuvent pas être détruites.

Lorsqu'une civilisation contrôle toutes les ruines, les autres civilisations en sont averties et une horloge égrène un compte à rebours dans le coin supérieur droit de l'écran de jeu. La couleur de l'horloge identifie les civilisations qui contrôlent les ruines. La première civilisation qui contrôle toutes les ruines pendant 2 000 ans d'affilée (jusqu'à ce que l'horloge atteigne zéro, soit 15 minutes de jeu environ), remporte la partie. Si une ruine passe sous le contrôle d'une autre civilisation, le compte à rebours prend fin.

MERVEILLES

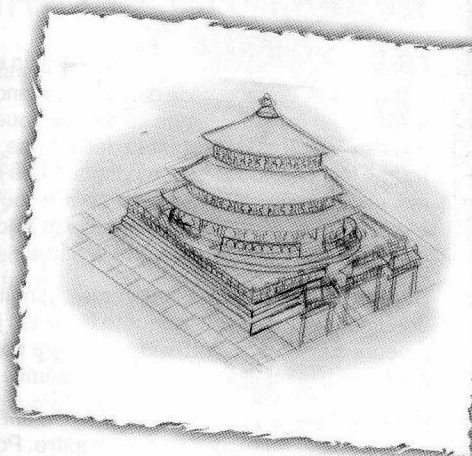
Une merveille est la réalisation majeure d'une civilisation. Parmi les grandes merveilles historiques, on peut compter les Pyramides d'Égypte, la grande muraille de Chine et l'Acropole d'Athènes. Une civilisation peut construire une merveille lorsqu'elle atteint l'Âge du fer.

Dans le cas d'une carte aléatoire avec des conditions de victoire standard, la première civilisation qui construit une merveille qui reste debout pendant 2 000 ans remporte la partie. Lorsqu'une civilisation commence à construire une merveille, les autres civilisations en sont averties et la position de la merveille apparaît sur la carte en losange située dans le coin inférieur droit de l'écran de jeu. Lorsque la merveille est achevée, les autres civilisations en sont également averties et une horloge égrène un compte à rebours dans le coin supérieur droit de l'écran de jeu. La couleur de l'horloge identifie la civilisation qui possède la merveille. La première civilisation qui construit une merveille tenant debout pendant 2 000 ans (jusqu'à ce que l'horloge atteigne zéro, soit 15 minutes de jeu environ), remporte la partie. Si une merveille est détruite avant 2 000 ans, le compte à rebours est annulé.

Une civilisation peut construire plusieurs merveilles. Les merveilles qui sont encore debout à la fin de la partie (même celles qui n'ont pas été les premières à résister 2 000 ans) rapportent des points à la civilisation qui les a érigées, comme l'explique la section « Score » de ce chapitre.

CONQUÊTE

Dans le cas d'une carte aléatoire avec des conditions de victoire standard, vous pouvez remporter la partie en parvenant à conquérir militairement toute la carte, et ce même si les autres joueurs s'efforcent de remplir d'autres conditions de victoire standard (Reliques, Ruines ou Merveilles). Si vous ne voulez pas jouer avec les conditions de victoire standard, vous pouvez choisir la condition de victoire Conquête.



Pour remporter une partie par conquête militaire, votre civilisation (ou équipe) doit détruire tous les villageois, unités militaires, navires de guerres et bâtiments ennemis. Vous n'avez pas besoin de détruire les navires de commerce, les navires de transport, les navires de pêche, les reliques, ruines ou murailles.

LIMITE DE TEMPS

Si vous ne voulez pas jouer avec les conditions de victoire standard, vous pouvez choisir la condition de victoire Limite de temps. Dans une partie dont la durée est limitée, vous définissez la limite de temps au-delà de laquelle la partie se termine automatiquement. Une horloge égrene un compte à rebours dans le coin supérieur droit de l'écran de jeu. La civilisation (ou l'équipe) dont le score est le plus élevé lorsque l'horloge atteint zéro remporte la partie. Le score d'équipe est égal à la moyenne des scores des membres de l'équipe.

SCORE

Si vous ne voulez pas jouer avec les conditions de victoire standard, vous pouvez choisir la condition de victoire Score. Dans une partie de ce type, le scénariste détermine le score à atteindre. La première civilisation (ou équipe) qui atteint ce score ou conquiert la carte remporte la partie. Dans ce jeu, la construction de merveilles et la possession de ruines et de reliques rapportent des points mais ne garantissent pas la victoire automatique. Le score d'une équipe est la moyenne des scores des membres de l'équipe. Le Score peut être une condition de victoire ou une simple mesure de la réussite.

Les grandes civilisations ont légué un héritage architectural, littéraire, linguistique, philosophique et technologique, qui ont influencé les civilisations qui leur ont succédé. Age of Empires prend en compte cette dimension historique dans le calcul du score. La grandeur de votre civilisation se mesure aux points que vous gagnez à la faveur des réalisations que vous menez à bien pendant la partie. Le score de votre civilisation peut être comparé à ceux des autres joueurs. Les scores de civilisation sont calculés pour tous les joueurs (humains et ordinateur) au fur et à mesure de la partie.

Pour afficher les scores de civilisation

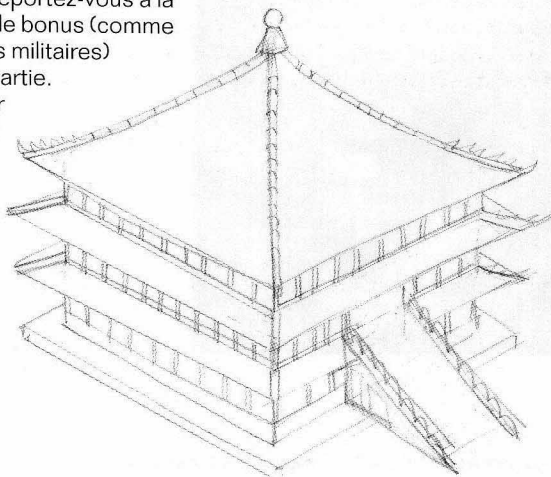
Les scores de civilisation sont affichés dans le coin inférieur droit de l'écran de jeu.

- Pour activer ou désactiver l'affichage, cliquez sur le bouton **S** au-dessus de la carte en losange, dans le coin inférieur droit de l'écran de jeu.

Les scores s'affichent sous la forme suivante : score de civilisation/score d'équipe. La liste des joueurs est classée par score d'équipe, puis par score de civilisation. Le score d'équipe est la moyenne des scores des membres de l'équipe.

- Pour afficher le détail de votre score, cliquez sur le bouton **Menu** de la barre de menus, puis cliquez sur **Réalisations**.

Pour plus d'informations sur le calcul des scores, reportez-vous à la carte Arborescence des technologies. Les points de bonus (comme le bonus attribué pour le plus grand nombre d'unités militaires) peuvent changer de propriétaire tout au long de la partie. Ainsi, si le joueur 1 a 30 unités militaires et le joueur 2 en possède 35, le joueur 2 reçoit le bonus de 25 points. Toutefois, si le joueur 1 crée 6 unités militaires supplémentaires (ou s'il détruit 6 unités appartenant au joueur 2), le joueur 1 reçoit le bonus de 25 points.



CHOISIR UNE CIVILISATION

Dirigez l'une des douze plus grandes civilisations de l'Histoire !

Chaque civilisation a ses forces et ses faiblesses et peut développer différentes technologies. Pour plus d'informations sur les attributs propres à chaque civilisation, reportez-vous à la carte Arborescence des technologies. Les arborescences des technologies pour chacune des civilisations se trouvent dans l'Annexe et dans le dossier Docs du CD-ROM de Age of Empires.

Le choix de votre civilisation dépend des conditions de victoire de la partie ainsi que des forces et des faiblesses de vos adversaires. Par exemple, si le monde est entouré de vastes mers, choisissez une civilisation qui présente des compétences en termes de construction de navires ou de vitesse (Yamato, Phénicienne, Minoenne). Si vous êtes en compétition avec les Perses, préparez-vous à devoir affronter des éléphants de combat. Plusieurs joueurs peuvent choisir la même civilisation. Dans une partie multijoueur en coopération, deux joueurs ou plus peuvent choisir le même numéro de joueur et partager le contrôle d'une même civilisation.

JOUER UNE CARTE ALÉATOIRE, UN COMBAT À MORT OU UN SCÉNARIO

Une carte aléatoire est une partie à un joueur ou multijoueur basé sur une carte du monde générée de manière aléatoire. Vous remportez la partie en remplissant n'importe quelle des conditions de victoire standard, ou vous pouvez choisir les conditions de victoire Conquête, Score ou Limite de temps.

Un combat à mort est une carte aléatoire dans laquelle les joueurs commencent avec des stocks de 20 000 points de nourriture, bois et pierre et 10 000 points d'or. Vous pouvez remporter la partie en réalisant une conquête militaire, en construisant une merveille ou en atteignant le score le plus élevé.

Un scénario est une partie prédéfinie qui ne fait pas partie d'une campagne. Les conditions de victoire sont révélées au début du scénario. Vous pouvez créer des scénarios personnalisés à l'aide du constructeur de scénario, et les partager avec d'autres joueurs.

Pour plus d'informations sur la manière de jouer une carte aléatoire, un combat à mort ou un scénario à plusieurs joueurs, voir « Jouer une partie multijoueur » dans ce chapitre..

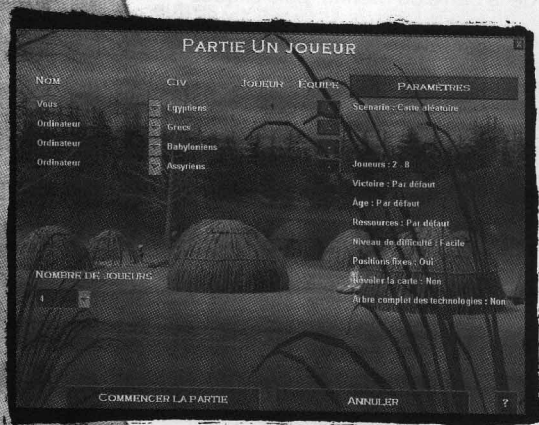
Pour jouer une carte aléatoire, un combat à mort ou un scénario

- 1 Dans le menu de Age of Empires, cliquez sur **Un joueur**.
- 2 Cliquez sur **Carte aléatoire, Combat à mort** ou **Scénario**.

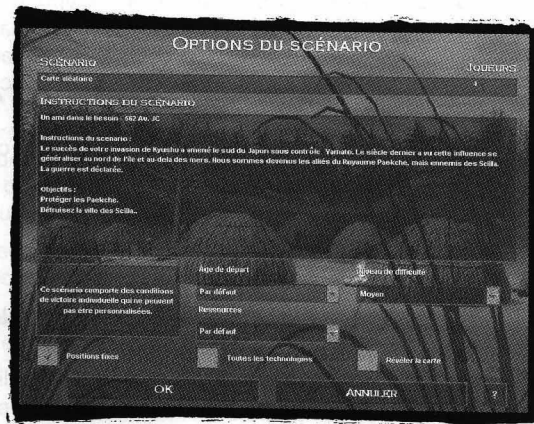
Si vous jouez un scénario, sélectionnez le scénario, puis cliquez sur **OK**.

- 3 Sélectionnez les options du joueur :

- **Civ** - Chaque civilisation possède des aptitudes particulières et peut développer des technologies différentes, comme il est expliqué dans « Choisir une civilisation » dans ce chapitre. Plusieurs joueurs peuvent choisir la même civilisation.
- **Joueur** - Position de départ sur la carte. Pour modifier l'option, cliquez sur le numéro du joueur. La couleur du numéro de joueur correspond à la couleur de la civilisation.
- **Équipe** - Les joueurs qui souhaitent commencer la partie comme alliés peuvent sélectionner une équipe en cliquant sur un numéro **d'Équipe**. Un tiret (-) dans la zone **Équipe** indique qu'il n'y a pas d'équipe. L'attitude diplomatique des joueurs d'une même équipe est définie par les paramètres **Allié** et **Victoire en alliance**. Pour modifier cette option au cours de la partie, cliquez sur **Diplomatie** sur la barre de menus.
- **Nombre de joueurs** - Dans une partie à un seul joueur, vos adversaires sont joués par l'ordinateur.



- 4 Si vous souhaitez modifier les options de scénario, cliquez sur **Options**. Vous pouvez modifier les options suivantes :



- **Taille de la carte** - (Carte aléatoire et combat à mort uniquement) La durée de la partie est proportionnelle à la taille de la carte.
 - **Type de carte** - (Carte aléatoire et combat à mort uniquement) Répartition des terres et des sources d'eau sur la carte.
 - **Condition de victoire** - La première civilisation (ou équipe) qui remplit la condition de victoire remporte la partie. Pour plus d'informations sur les conditions de victoire, voir « Remporter la partie » dans ce chapitre. Certains scénarios comportent des conditions de victoire particulières qui ne peuvent être modifiées.
 - **Âge de départ** - Âge au cours duquel la partie commence. Par exemple, si la partie démarre à l'Âge du bronze, les joueurs se trouvent au tout début de l'Âge du bronze, ce qui signifie que l'on dispose de toutes les technologies acquises à l'Âge de pierre et à l'Âge des outils. Nomade commence à l'Âge de pierre et vous permet de choisir l'emplacement de votre forum. L'option par défaut pour une carte aléatoire est l'Âge de pierre. Pour utiliser l'âge de départ pour lequel un scénario a été conçu, sélectionnez **Par défaut**.
 - **Niveau de difficulté** - Expertise des civilisations contrôlées par l'ordinateur. Le niveau va de facile à extrêmement difficile.
 - **Ressources** - Détermine la quantité de ressources (nourriture, bois, pierre et or) dont dispose chaque joueur dans ses réserves. L'option par défaut pour une carte aléatoire est le plus bas niveau de ressources possible. Pour utiliser le niveau de ressources pour lequel un scénario a été conçu, sélectionnez **Par défaut**.
 - **Positions fixes** - Dans le cas d'une partie à carte aléatoire, détermine si les civilisations débutent à des positions aléatoires sur la carte ou à des positions fixes (sens des aiguilles d'une montre) en fonction du numéro des joueurs. Les membres d'équipes dont les numéros de joueur sont consécutifs sont placés à côté les uns des autres si vous sélectionnez **Positions fixes**.
 - **Arborescence des technologies complète** - Permet à toutes les civilisations de développer l'ensemble des technologies disponibles dans le jeu. Les attributs propres à chaque civilisation sont supprimés.
 - **Révéler la carte** - Détermine si le terrain de la carte est visible au début de la partie, ou s'il se révèle à mesure que les joueurs l'explorent.
- 5 Cliquez sur **Commencer la partie**.

JOUER UNE CAMPAGNE

Une campagne est une série de scénarios prédéfinis qui illustre le développement d'une des puissantes civilisations antiques. Vous devez jouer les scénarios qui composent une campagne dans un ordre bien défini, en respectant les options et les conditions de victoire prédéfinis pour chaque scénario. Il est conseillé aux joueurs débutants de jouer la campagne d'apprentissage Naissance de l'Égypte pour se familiariser aux principes de Age of Empires.

Vous pouvez créer vos propres campagnes en utilisant l'éditeur de campagne, comme il est expliqué dans « Utiliser l'éditeur de campagne » au chapitre 6.

Pour jouer une campagne

- 1 Dans le menu de Age of Empires, cliquez sur **Un joueur**.
- 2 Cliquez sur **Campagne**.
- 3 Tapez votre nom de joueur, ou cliquez sur un nom de joueur dans la liste **Nom**.
Pour ajouter un nom à la liste, cliquez sur **Nouveau**, puis tapez un nom.
Pour supprimer un nom de la liste, cliquez sur le nom à supprimer, puis cliquez sur **Supprimer**.
- 4 Cliquez sur **OK** pour afficher la liste des campagnes.
- 5 Sélectionnez la campagne voulue.

Les scénarios de la campagne sont affichés dans la liste **Sélectionner un scénario**. Si vous n'avez pas déjà joué cette campagne sous votre nom de joueur actuel, seul le premier scénario est affiché. Une fois le scénario achevé, le scénario suivant de la campagne s'affiche dans la liste.

- 6 Si plusieurs scénarios apparaissent dans la liste, sélectionnez le scénario de votre choix.
- 7 Sélectionnez le **Niveau de difficulté** (l'expertise des civilisations contrôlées par l'ordinateur). Le niveau va de facile à extrêmement difficile.
- 8 Cliquez sur **OK** pour commencer le scénario.

Après l'animation, les instructions du scénario apparaissent. Pour afficher les instructions au milieu d'une partie, cliquez dans la barre de menus sur le bouton **Menu**, puis cliquez sur **Instructions du scénario**.

La carte qui s'affiche avant le début d'un scénario de campagne montre la zone dans laquelle se déroule le scénario actuel, et la ou les zones des scénarios précédents pour cette campagne.



JOUER UNE PARTIE ENREGISTRÉE

Pour jouer une partie enregistrée

- 1 Dans le menu de Age of Empires, cliquez sur **Un joueur**, puis cliquez sur **Partie enregistrée**.
-ou-
Au cours de la partie, cliquez dans la barre de menus sur le bouton **Menu**, puis cliquez sur **Charger**.
- 2 Sélectionnez le jeu souhaité, puis cliquez sur **OK**.

JOUER UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Huit joueurs connectés en réseau ou via l'Internet, ou deux joueurs connectés par modem ou par une liaison série peuvent jouer une carte aléatoire ou un scénario. Pour plus d'informations sur le partage des disques de Age of Empires dans une partie multijoueur, voir « Démarrer Age of Empires » dans ce chapitre. Nous recommandons au joueur qui possède l'ordinateur le plus puissant d'être l'hôte de la partie.

Deux joueurs ou plus peuvent jouer en coopération et se partager le contrôle d'une même civilisation. Pour jouer en coopération, les joueurs doivent sélectionner le même numéro de joueur avant le début de la partie multijoueur.

Si la connexion d'un joueur est coupée au cours d'une partie multijoueur, le joueur ne peut plus participer à la partie.

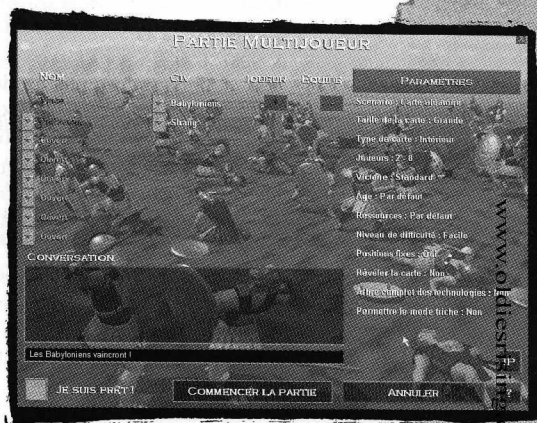
Pour sélectionner une connexion multijoueur

- 1 Dans le menu de Age of Empires, cliquez sur **Multijoueur**.
- 2 Tapez votre **Nom** de joueur.
- 3 Sélectionnez le **Type de connexion**. Les types de connexion affichés varient en fonction du matériel, du logiciel et des services que vous utilisez. Les types de connexion les plus fréquents sont :
 - **Connexion IPX pour DirectPlay** - Connexion sur un réseau utilisant le protocole IPX. Si vous ne connaissez pas le protocole utilisé par votre réseau, consultez votre administrateur réseau.
 - **Connexion Internet TCP/IP pour DirectPlay** - Connexion via Internet ou un réseau utilisant le protocole TCP/IP. Si vous ne connaissez pas le protocole utilisé par votre réseau, consultez votre administrateur réseau.
 - **Connexion modem pour DirectPlay** - Connexion de deux ordinateurs par le biais de modems. Age of Empires nécessite une vitesse de modem minimale de 28,8 kbps.
 - **Connexion série pour DirectPlay** - Connexion de deux ordinateurs par le biais d'un câble null-modem.
 - **Microsoft Internet Gaming Zone** - L'activation de cette option entraîne la fermeture de Age of Empires, le démarrage de votre navigateur Web et la connexion au site Internet Gaming Zone de Microsoft. Ce site vous permet de trouver facilement et rapidement d'autres joueurs pour Age of Empires. Pour plus d'informations sur la manière de créer et de participer à des parties sur le site Internet Gaming Zone, reportez-vous à la documentation fournie sur le site Internet Gaming Zone.
- 4 Cliquez sur **OK**, puis créez ou participez à une partie multijoueur, de la manière expliquée dans les sections suivantes.

PARTICIPER À UNE PARTIE MULTIJOUEUR

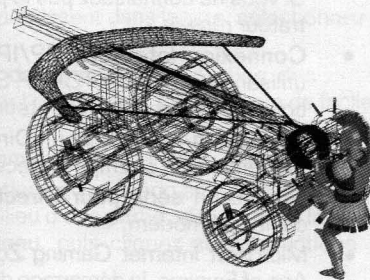
Pour participer à une partie multijoueur

- 1 Sélectionnez une connexion multijoueur, de la manière expliquée dans la section précédente.
- 2 Cliquez sur **Afficher les parties** pour mettre à jour la liste des parties multijoueur.
- 3 Suivez les instructions apparaissant à l'écran en fonction de votre type de connexion.
Si vous effectuez une connexion TCP/IP sur un réseau local, vous pouvez la plupart du temps cliquer sur **OK** plutôt que d'entrer une adresse IP.
- 4 Sélectionnez la partie à laquelle vous souhaitez participer, puis cliquez sur **Participer**.
- 5 Sélectionnez les options de joueur :



JOUER UNE PARTIE

- **Civ** - Chaque civilisation possède des aptitudes particulières et peut développer des technologies différentes, comme il est expliqué dans « Choisir une civilisation » dans ce chapitre. Plusieurs joueurs peuvent choisir la même civilisation.
 - **Joueur** - Position de départ sur la carte et couleur de la civilisation. Pour modifier l'option, cliquez sur le numéro du joueur. Pour jouer en coopération, deux joueurs ou plus peuvent sélectionner le même numéro de joueur pour partager le contrôle d'une même civilisation. Les joueurs peuvent donner les ordres qu'ils souhaitent (même en contradiction avec ceux donnés par les joueurs avec qui ils jouent en coopération) à toutes les unités.
 - **Équipe** - Les joueurs qui souhaitent commencer la partie comme alliés peuvent sélectionner une équipe en cliquant sur un numéro d'**Équipe**. Un tiret (-) dans la zone **Équipe** indique qu'il n'y a pas d'équipe. L'attitude diplomatique des joueurs d'une même équipe est définie par les paramètres **Allié** et **Victoire en alliance**. Pour modifier cette option au cours de la partie, cliquez sur **Diplomatie** sur la barre de menus
- 6 Le scénariste détermine les autres options de jeu apparaissant à l'écran. Vous pouvez discuter des options du jeu avec le scénariste et les autres joueurs en vous servant de la zone **Dialogue**. Pour envoyer vos messages, appuyez sur ENTRÉE. Pour discuter avec d'autres joueurs au cours de la partie, appuyez sur ENTRÉE ou cliquez sur le bouton **Dialogue** de la barre de menus. Pour plus d'informations sur l'échange de messages en cours de partie, voir « Utiliser l'interface » dans ce chapitre.
- 7 Lorsque vous êtes prêt à commencer la partie, cliquez sur **Je suis prêt !** Le nom des joueurs prêts est affiché en vert. Si vous changez d'avis avant le début de la partie, cliquez de nouveau sur le bouton. La partie ne commence pas avant que tous les joueurs ne soient prêts et que le scénariste donne le départ.



CRÉER UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Pour créer une partie multijoueur

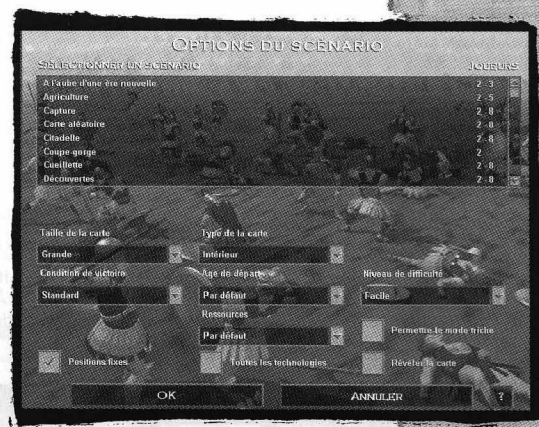
- 1 Sélectionnez une connexion multijoueur, comme il est expliqué au début de cette section.
- 2 Cliquez sur **Créer**.
- 3 Tapez le nom de la partie.
- 4 Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran en fonction de votre type de connexion.
- 5 Sélectionnez les options de joueur :
 - **Nom** - Si vous souhaitez limiter le nombre de joueurs pouvant participer à la partie, fermez certaines des positions. Fermer une position occupée par un joueur exclut ce joueur de la partie. **Ouvert** indique que la position est disponible pour un joueur humain. **Ordinateur** indique que la position est jouée par l'ordinateur. **Fermé** indique que la position n'est pas disponible.
 - **Civ** - Chaque civilisation a des aptitudes particulières et peut développer des technologies différentes, comme il est expliqué dans « Choisir une civilisation » dans ce chapitre. Plusieurs joueurs peuvent choisir la même civilisation.
 - **Joueur** - Position de départ sur la carte et couleur de la civilisation. Pour modifier l'option, cliquez sur le numéro du joueur. Pour jouer en coopération, deux joueurs ou plus peuvent sélectionner le même numéro de joueur pour partager le contrôle d'une même civilisation. Les joueurs peuvent donner les ordres qu'ils souhaitent (même en contradiction avec ceux donnés par les joueurs avec qui ils jouent en coopération) à toutes les unités.
 - **Équipe** - Les joueurs qui souhaitent commencer la partie comme alliés peuvent sélectionner une équipe en cliquant sur le numéro **Équipe**. Un tiret (-) dans la zone **Équipe** indique qu'il n'y a pas d'équipe. L'attitude diplomatique des joueurs d'une même équipe est définie par les paramètres

Allié et Victoire en alliance. Pour modifier cette option au cours de la partie, cliquez sur **Diplomatie** sur la barre de menus.

- 6 Pour afficher votre adresse IP, cliquez sur le bouton **IP**. Les autres joueurs peuvent ainsi taper votre adresse IP afin de se connecter à votre partie.
- 7 Cliquez sur **Options** pour sélectionner un type de partie (carte aléatoire, combat à mort ou scénario). Une liste de scénarios apparaît, indiquant le nom et le nombre de joueurs de chaque scénario. Sélectionnez le scénario voulu. Une description du scénario apparaît dans la fenêtre **Instructions du scénario**.

Vous pouvez modifier les options suivantes :

- **Taille de la carte** - (Carte aléatoire et combat à mort seulement) La durée de la partie est proportionnelle à la taille de la carte.
 - **Type de carte** - (Carte aléatoire et combat à mort uniquement) Répartition des terres et des étendues d'eau sur la carte.
 - **Condition de victoire** - La première civilisation (ou équipe) qui remplit la condition de victoire remporte la partie. Pour plus d'informations sur les conditions de victoire, voir « Remporter la partie » dans ce chapitre. Certains scénarios comportent des conditions de victoire particulières qui ne peuvent être modifiées.
 - **Âge de départ** - Âge au cours duquel la partie commence. Par exemple, si la partie démarre à l'Âge du bronze, on se trouve au tout début de l'Âge du bronze, ce qui signifie que l'on dispose de toutes les technologies acquises à l'Âge de pierre et à l'Âge des outils. Nomade commence à l'Âge de pierre et vous permet de choisir l'emplacement de votre forum. L'option par défaut pour une carte aléatoire est l'Âge de pierre. Pour utiliser l'âge de départ pour lequel un scénario a été conçu, sélectionnez **Par défaut**.
 - **Niveau de difficulté** - Expertise des civilisations contrôlées par l'ordinateur. Le niveau va de facile à extrêmement difficile.
 - **Ressources** - Détermine la quantité de ressources (nourriture, bois, pierre et or) dont dispose chaque joueur dans ses réserves. L'option par défaut pour une carte aléatoire est le plus bas niveau de ressources possible. Pour utiliser le niveau de ressources pour lequel un scénario a été conçu, sélectionnez **Par défaut**.
 - **Positions fixes** - Dans le cas d'une partie sur carte aléatoire, détermine si les civilisations débutent à des positions aléatoires sur la carte ou à des positions fixes (sens des aiguilles d'une montre) en fonction du numéro des joueurs. Les membres d'équipes dont les numéros de joueur sont consécutifs sont placés à côté les uns des autres si vous sélectionnez **Positions fixes**.
 - **Arborescence des technologies complète** - Permet à toutes les civilisations de développer l'ensemble des technologies disponibles dans le jeu. Les attributs propres à chaque civilisation sont supprimés.
 - **Révéler la carte** - Détermine si le terrain de la carte est visible au début de la partie, ou s'il se révèle à mesure que les joueurs l'explorent.
- 8 Lorsque vous avez fini de modifier les options, cliquez sur **Je suis prêt !** pour que les joueurs soient avertis que les options ne changeront plus. Tous les joueurs doivent cliquer sur le bouton **Je suis prêt !** avant que vous puissiez cliquer sur **Commencer la partie**. Le nom des joueurs prêts est affiché en vert.



UTILISER L'INTERFACE

Bouton Menu — Affiche le menu du jeu dans lequel vous pouvez enregistrer une partie, modifier les paramètres d'une partie, afficher l'aide en ligne, afficher vos réalisations, etc.

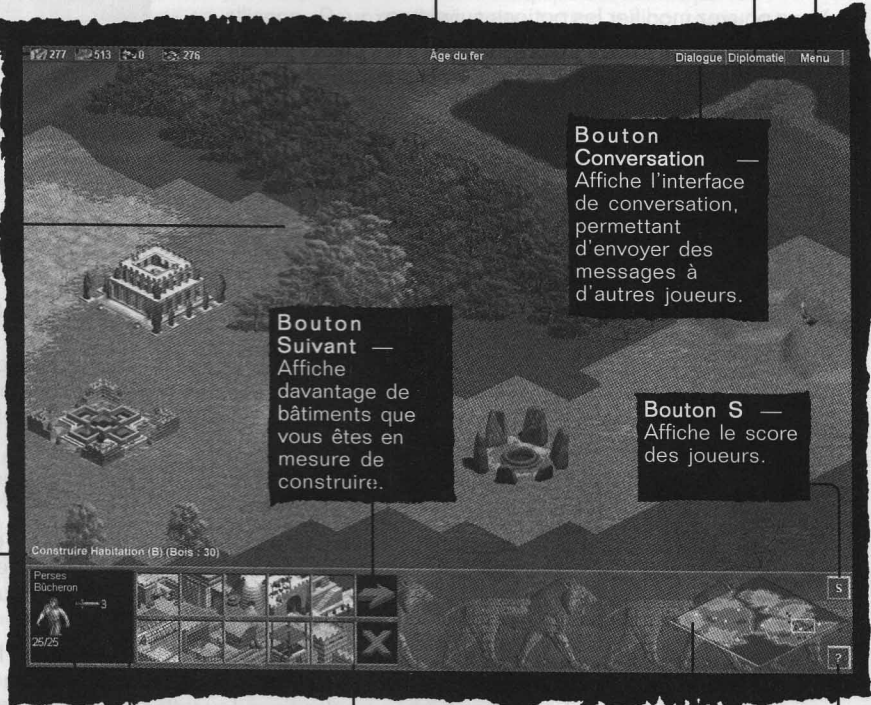
Bouton Diplomatie — Affiche la boîte de dialogue dans laquelle vous déterminez votre attitude diplomatique vis-à-vis des autres joueurs.

Indicateur d'Âge — Affiche l'âge courant (Âge de pierre, Âge de l'outil, Âge du bronze ou Âge du fer).

Inventaire — Affiche la quantité de ressources (bois, nourriture, or, pierre) que vous avez en stock.

Carte du jeu — Pour faire défiler la carte, déplacez le pointeur vers le bord de l'écran de jeu, dans la direction voulue, ou utilisez les touches direction.

Ligne d'état — Affiche les intitulés de boutons avec raccourcis, valeur et bénéfice (le cas échéant). Affiche également l'aide concernant l'objet sous le pointeur à l'écran.



Bouton Conversation — Affiche l'interface de conversation, permettant d'envoyer des messages à d'autres joueurs.

Bouton Suivant — Affiche davantage de bâtiments que vous êtes en mesure de construire.

Bouton S — Affiche le score des joueurs.

Zone d'état — Affiche les points de vie, d'attaque, d'armure, d'armure anti-armes de jet et la portée de l'unité sélectionnée. Affiche également le taux de récupération des prêtres.

Boutons Commander/Construire/Passer à/Rechercher — Affiche les commandes et bâtiments que vous pouvez construire, les unités que vous pouvez améliorer et les technologies que vous pouvez développer.

Bouton ? — Affiche la fenêtre d'aide associée aux éléments de l'écran de jeu.

Carte en losange — Affiche la carte du jeu à échelle réduite. Pour afficher un endroit figurant sur la carte, cliquez ou faites glisser la zone blanche jusqu'à l'endroit voulu.

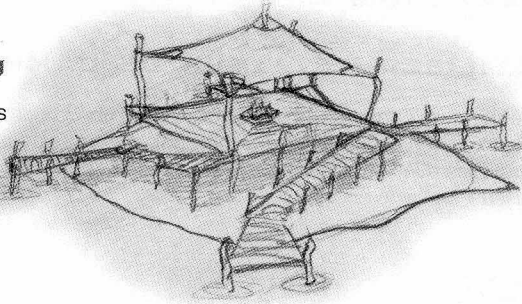
DIALOGUE

Pour discuter lors d'une partie multijoueur

- 1 Cliquez dans la barre de menus sur le bouton **Dialogue**, puis sélectionnez vos interlocuteurs : alliés, ennemis, tous les joueurs ou un joueur particulier.
-ou-
Pour afficher uniquement la zone de texte de dialogue, appuyez sur ENTRÉE.
- 2 Tapez un message. Pour titiller vos adversaires avec un message pré-enregistré, tapez un nombre entre 1 et 25.
- 3 Appuyez sur ENTRÉE pour envoyer le message.

MODIFIER LES OPTIONS DE JEU

Pour plus d'informations sur la manière de modifier les options de la partie, voir la section « Fonctionnement du jeu » de l'aide en ligne.



OBTENIR DE L'AIDE

Age of Empires propose une aide en ligne et une aide contextuelle.

Pour afficher l'aide en ligne

- Dans le menu de Age of Empires, cliquez sur **Aide**.
-ou-
Au cours d'une partie, appuyez sur **F1** ou cliquez dans la barre de menus sur le bouton **Menu**, puis cliquez sur **Aide**.
Pour retourner à la partie à partir de l'aide en ligne, cliquez sur le bouton **Partie**.

Pour afficher l'aide contextuelle

- Cliquez sur le bouton ? situé dans le coin inférieur droit de l'écran de jeu, puis cliquez sur un élément de l'écran.
Pour afficher l'aide en ligne à partir de l'aide contextuelle, cliquez sur le bouton **Détails**.

ENREGISTRER ET QUITTER

Pour enregistrer une partie

- 1 Cliquez dans la barre de menus sur le bouton **Menu**.
- 2 Cliquez sur **Enregistrer**.
- 3 Tapez le nom de la partie ou sélectionnez la partie à enregistrer.
Les parties enregistrées sont placées dans le dossier Savegame, à l'endroit où vous avez installé Age of Empires.

Pour quitter une partie

- 1 Cliquez dans la barre de menus sur le bouton **Menu**.
- 2 Cliquez sur **Quitter la partie**.

Pour quitter une partie multijoueur

- 1 Cliquez sur le bouton **Menu** de la barre de menus.
- 2 Cliquez sur Cliquez sur **Abandonner**.
Toutes les unités existantes apparaissent alors sur la carte, vous permettant de suivre le déroulement de la partie, mais vous interdisant d'y participer.

TOUCHES D'ACCÈS RAPIDE

Une liste de touches d'accès rapide figure sur la carte Arborescence des technologie ainsi que dans la section « Fonctionnement du jeu » de l'aide en ligne.

UTILISER LE CONSTRUCTEUR DE SCÉNARIO

Le constructeur de scénario vous permet de créer des cartes aléatoires ou personnalisées sur lesquelles jusqu'à huit joueurs peuvent s'affronter. Pour plus d'informations sur l'utilisation du constructeur de scénario, voir la section « Fonctionnement du jeu » de l'aide en ligne.

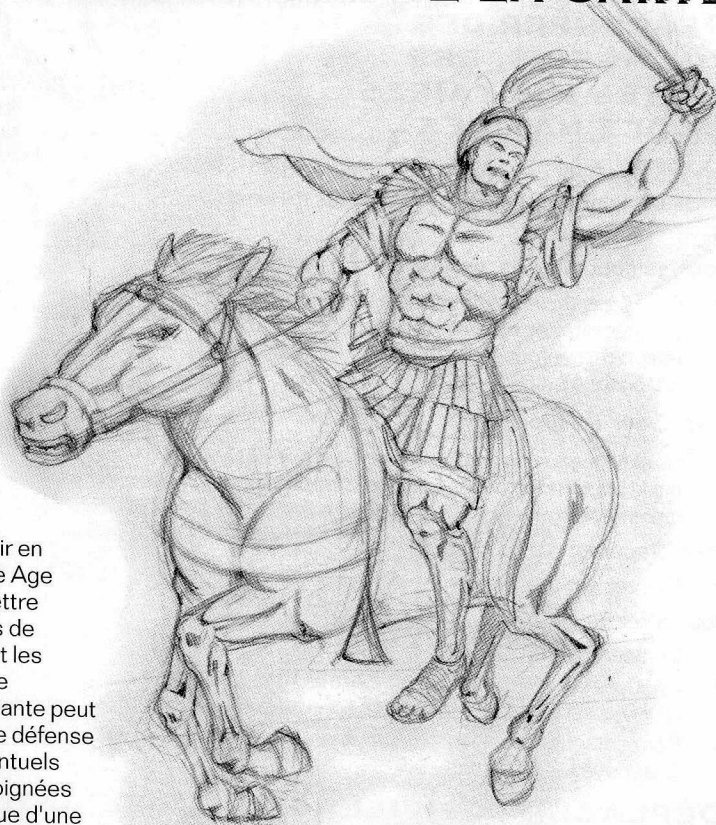
UTILISER L'ÉDITEUR DE CAMPAGNE

L'éditeur de campagne vous permet de créer vos propres campagnes en combinant des scénarios au sein d'une campagne personnalisée que vous pouvez distribuer par la suite à d'autres joueurs. Pour plus d'informations sur l'utilisation de l'éditeur de campagne, voir la section « Fonctionnement du jeu » de l'aide en ligne.



CHAPITRE 2

EXPLORATION DE LA CARTE



EXPLORER

En règle générale, il est vital de partir en exploration au début d'une partie de Age of Empires. Il est nécessaire de mettre rapidement la main sur des sources de nourriture et de bois. Les reliques et les ruines qui sont proches doivent être contrôlées. La géographie environnante peut suggérer la disposition des lignes de défense permettant de vous protéger d'éventuels attaquants. Les ressources plus éloignées doivent être prises en compte en vue d'une future expansion. Et découvrir la position de vos ennemis vous aide à planifier vos attaques.

Les parties non explorées de la carte sont en noir. Le déplacement d'un villageois, d'une unité militaire ou d'un navire dans une zone noire révèle une portion de la carte. Vous ne pouvez pas explorer au delà des bordures de la carte. Les bâtiments et les murailles ennemies ne deviennent visibles que lorsque vous explorez la zone dans laquelle ils se trouvent. Une fois qu'une zone a été explorée, les bâtiments et murailles restent visibles. Toutefois, les modifications apportées aux bâtiments, telles que les améliorations consécutives au passage d'un âge au suivant, les dommages et les destructions ne sont visibles que si le bâtiment ou la muraille est à portée de vue d'un villageois, d'une unité militaire ou d'un navire de votre civilisation. Les villageois, unités militaires et navires ennemis ne sont visibles que lorsqu'ils attaquent ou s'ils se trouvent à portée de vue d'une de vos unités.

Développer l'écriture permet aux alliés de partager les fruits de l'exploration.

REGROUPER DES VILLAGEOIS, DES UNITÉS MILITAIRES ET DES NAVIRES

Le regroupement vous permet de commander simultanément plusieurs villageois, unités militaires ou navires.

Pour sélectionner un groupe

- Faites glisser le pointeur sur les villageois, unités militaires ou navires à regrouper. Ou maintenez enfoncée la touche CTRL et cliquez sur chaque unité.

Pour créer un groupe

- Sélectionnez un groupe (voir ci-dessus), puis cliquez sur le bouton **Regrouper**. Lorsque vous cliquez sur un des membres du groupe, les autres membres sont également sélectionnés.

Pour disperser des unités

- Cliquez sur un des membres du groupe, puis cliquez sur le bouton **Disperser**.

Pour affecter un numéro à un groupe

- 1 Sélectionnez un groupe.
- 2 Appuyez sur CTRL et le numéro à affecter au groupe. Par exemple, pour affecter le numéro 2 à un groupe, appuyez sur CTRL+2. Le numéro apparaît dans le coin inférieur gauche de chaque unité du groupe.
- 3 Pour sélectionner le groupe, appuyez sur le numéro associé. Par exemple, pour sélectionner le groupe 2, appuyez sur la touche 2.

DÉPLACER DES VILLAGEOIS, DES UNITÉS MILITAIRES ET DES NAVIRES

La vitesse de déplacement des villageois, unités militaires et navires dépend de la rapidité de l'unité et de la vitesse de jeu, comme il est expliqué dans la section « Utiliser l'interface (Modifier les options de jeu) » du chapitre 1.

Sauf ordre de se déplacer vers un objet ou de l'attaquer, les unités proches les unes des autres se déplacent en formation. Vous pouvez utiliser des balises d'itinéraire pour faire que des unités suivent un chemin défini jusqu'à leur objectif.

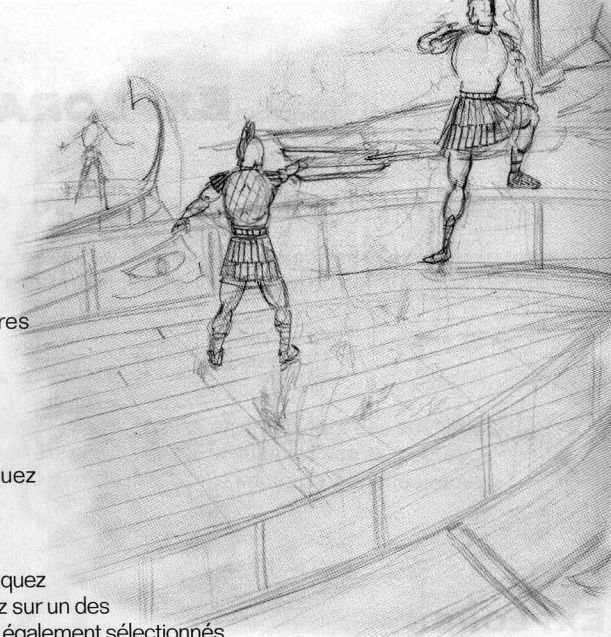
Développer la roue accroît la vitesse des villageois. Le polythéisme accroît la vitesse des prêtres et l'aristocratie la vitesse des unités Académie.

Pour déplacer un villageois, une unité militaire ou un navire

- Cliquez sur un villageois, une unité militaire ou un navire (ou sélectionnez un groupe), puis cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur un emplacement.

Pour déplacer un villageois, une unité militaire ou un navire à l'aide de balises d'itinéraire

- 1 Cliquez sur un villageois, une unité militaire ou un navire (ou sélectionnez un groupe).
- 2 Appuyez sur MAJ, puis tracez l'itinéraire voulu en plaçant des balises à l'aide du bouton droit de la souris. Un marqueur de balise apparaît alors.
- 3 Relâchez la touche MAJ, puis cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la dernière balise. L'unité ou le groupe se déplace selon l'itinéraire que vous avez défini.



TRANSPORTER DES UNITÉS PAR VOIE D'EAU

Les villageois, les unités militaires et les reliques peuvent être embarqués dans un navire de transport pour être déplacés sur l'eau. Les unités alliées peuvent également l'être. Chaque navire de transport ne peut transporter qu'un nombre limité de villageois, d'unités militaires et de reliques à chaque voyage.

Pour charger un navire de transport

- 1 Construisez un navire de transport léger ou de transport lourd au port.
- 2 Cliquez sur un villageois, une unité militaire ou une relique (ou sélectionnez un groupe), puis cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le navire de transport à charger. Les unités sont chargées dans le transport.

Pour décharger un navire de transport

- 1 Cliquez sur le navire de transport.
- 2 Cliquez sur le bouton **Décharger**.
- 3 Cliquez à un endroit situé sur une côte ou un haut-fond.



TERRAIN

Les terrains offrent des ressources et possèdent des particularités tactiques ou stratégiques lors des combats. Les types de terrain sont les suivants :

- **Eau** - Infranchissable par les villageois et les unités militaires.
- **Hauts-fonds** - Étendue d'eau franchissable par les villageois, les unités militaires et les navires.
- **Forêt** - Infranchissable par les villageois et les unités militaires.
- **Falaise** - Infranchissable par les villageois et les unités militaires. Donne 25 % de chance à une unité attaquante de causer triple dommage à chaque attaque lorsque la cible se trouve au bas de la falaise.
- **Élévation** - Donne 25 % de chance à une unité attaquante de causer triple dommage à chaque attaque lorsque la cible se trouve sur une élévation plus basse.

CONSTRUCTION D'UNE CIVILISATION

RECUEILLIR DES RESSOURCES

Dans Age of Empires, les quatre types de ressources que sont la nourriture, le bois, la pierre et l'or sont les moteurs de votre civilisation. Les stocks composés de ces ressources sont convertis en bâtiments et en population. Plus important, les ressources sont dépensées pour passer à de nouveaux âges technologiques et développer de nouvelles technologies. Cette dépense de ressource correspond au coût en temps et en recherche nécessaire aux avancées importantes.

Les villageois augmentent votre stock de ressources en cultivant, en pêchant, en chassant, etc. comme l'explique la section suivante. Vous pouvez également augmenter votre stock par le commerce (comme il est expliqué dans la section « Commerce » de ce chapitre) et en recevant des tributs offerts par d'autres civilisations (comme il est expliqué dans la section « Tributs » du chapitre 5).

Les ressources de votre stock sont affichées dans le coin supérieur gauche de l'écran de jeu. Elles sont composées de :

- **Bois** - Utilisé pour construire des bâtiments, des navires et certaines unités militaires. Vous augmentez votre stock de bois en affectant des villageois à la coupe d'arbres.
- **Nourriture** - Utilisée pour créer des villageois, entraîner et améliorer des unités militaires, développer des technologies et avancer à l'âge suivant. Vous augmentez votre stock de nourriture en affectant des villageois à la chasse, à la cueillette, à la culture et à la pêche. Les bateaux de pêche et les navires de pêche rapportent également de la nourriture. Les buissons de baies représentent des sites de cueillette, où nos ancêtres trouvaient des fruits, des noix, des racines et des céréales sauvages.
- **Or** - Utilisé pour développer des technologies dans les âges tardifs, pour créer certaines unités



militaires, pour accéder à l'Âge du bronze et pour offrir un tribut à d'autres civilisations. Vous augmentez votre stock d'or en commerçant avec d'autres civilisations et en affectant des villageois dans des mines d'or. Dans Age of Empires, « l'or » représente en fait tous les types de métaux précieux, incluant l'or, l'argent, le bronze et le cuivre.

- **Pierre** - Utilisée pour construire et améliorer les tours et les murailles et pour développer certaines technologies. Vous augmentez votre stock de pierre en affectant des villageois dans des carrières. Dans Age of Empire, la « pierre » représente en fait la pierre et l'argile.

Pour afficher les ressources d'un site

- ▶ Cliquez sur le site. Par exemple, pour afficher la quantité d'or contenue dans une mine d'or, cliquez sur la mine d'or. La quantité de ressources s'affiche alors dans la zone d'état située dans le coin inférieur gauche de l'écran de jeu.

Les sources de nourriture, de bois, de pierre et d'or s'épuisent à mesure qu'elles sont sollicitées. Ainsi, lorsqu'une carrière est épuisée, elle disparaît. Développer la monnaie accroît la production des mines d'or. La domestication, la charrue et l'irrigation augmentent la production des fermes.

TÂCHES DES VILLAGEOIS

Les villageois peuvent effectuer diverses tâches, telles que la construction et la réparation de bâtiments et l'augmentation de votre stock de ressources par la chasse, la coupe de bois, l'exploitation des mines, etc. Développer la roue accroît la vitesse des villageois.

Les villageois effectuent les tâches suivantes :

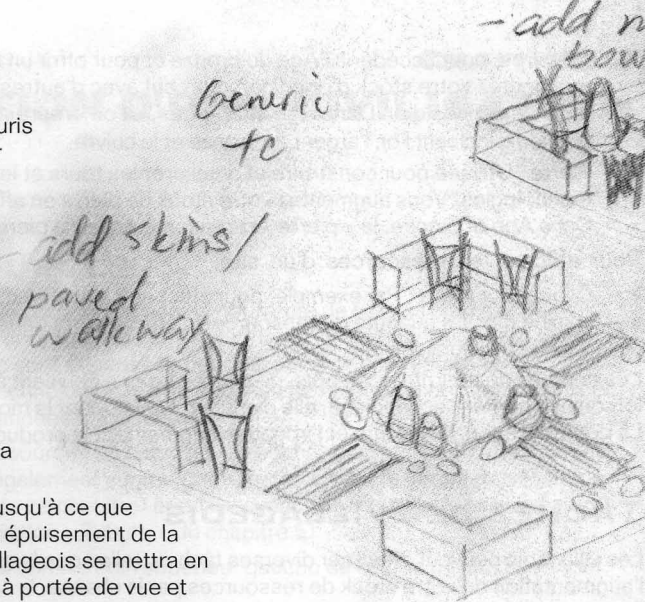
- **Constructeur** - Construit des bâtiments.
- **Fermier** - Produit de la nourriture dans une ferme. La nourriture provenant des fermes est déposée dans le forum ou dans le grenier, en fonction du bâtiment le plus proche. Développer la domestication, la charrue et l'irrigation augmente la production des fermes.
- **Pêcheur** - Recueille de la nourriture en provenance des sites de pêche (poisson qui bondit) près des côtes, dans les cours d'eau et les océans. Le produit de la pêche est déposé dans le forum ou dans le puits de stockage, en fonction du bâtiment le plus proche. Les bateaux de pêche et les navires de pêche récoltent aussi de la nourriture qu'ils déposent au port.
- **Cueilleur** - Recueille de la nourriture sur un site de cueillette (buisson de baies). La nourriture provenant de la cueillette est déposée dans le forum ou dans le grenier, en fonction du bâtiment le plus proche.
- **Mineur d'or** - Extrait l'or des mines d'or. L'or est déposé dans le forum ou dans le puits de stockage, en fonction du bâtiment le plus proche. Développer l'extraction minière de l'or accroît la productivité des mines d'or. Développer la monnaie accroît la production des mines d'or.
- **Chasseur** - Chasse du gibier (gazelles, éléphants, lions et alligators) pour la nourriture. Le produit de la chasse est déposé dans le forum ou dans le puits de stockage, en fonction du bâtiment le plus proche. Les unités militaires peuvent aussi tuer des animaux, mais aucune nourriture n'est tirée des carcasses.
- **Réparateur** - Répare les bâtiments et les navires endommagés lors des combats.
- **Mineur de pierre** - Extrait la pierre des carrières. La pierre est déposée dans le forum ou dans le puits de stockage, en fonction du bâtiment le plus proche. Développer l'extraction des pierres et la sape accroît la productivité des mines de pierre.
- **Villageois** - Engagé en combat ou affecté à aucune tâche précise. Développer la sape permet aux villageois de détruire les murs et les tours. Développer la Djihad permet d'accroître leur habileté au combat.
- **Bûcheron** - Coupe des arbres pour récupérer du bois. Le bois est déposé dans le forum ou dans le puits de stockage, en fonction du bâtiment le plus proche. Développer la menuiserie, l'artisanat et l'artisanat évolué accroît l'abattage des arbres.

Pour affecter une tâche à un villageois

- 1 Cliquez sur un villageois.
- 2 Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur un site de travail. Par exemple, pour affecter un villageois à une mine d'or, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur une mine d'or.

Le villageois se rend sur le site, produit autant de ressources qu'il peut en porter, puis les dépose dans le forum, dans le grenier ou dans le puits de stockage (augmentant ainsi votre stock), avant de revenir au site pour reprendre son travail. Les bateaux et navires de pêche déposent la nourriture au Port.

Le villageois continue d'effectuer sa tâche jusqu'à ce que vous lui affectiez une autre tâche ou jusqu'à épuisement de la ressource. Si la ressource est épuisée, le villageois se mettra en recherche d'un nouveau site de même type à portée de vue et continuera à travailler. Si le villageois ne trouve pas de nouveau site, il devient inactif.



CRÉER DES VILLAGEOIS, DES UNITÉS MILITAIRES ET DES NAVIRES

La création de villageois, d'unités militaires et de navires coûte des ressources (nourriture, bois, pierre et or). Vous devez également disposer d'un nombre suffisant de logements pour créer un nouveau villageois, une nouvelle unité militaire ou un nouveau navire (un logement subvient aux besoins de quatre unités). Le forum subvient lui aussi aux besoins de quatre unités. Si un Logement est détruit, vous ne perdez pas les unités dont il assurait la protection, mais vous devez construire de nouveaux logements pour chaque nouvelle unité.

Chaque civilisation peut subvenir au besoin d'une population allant jusqu'à 50 villageois, unités militaires ou navires. Pour des descriptions des villageois, des unités militaires et des navires, voir la section « Unités » de l'aide en ligne.

Pour créer un villageois

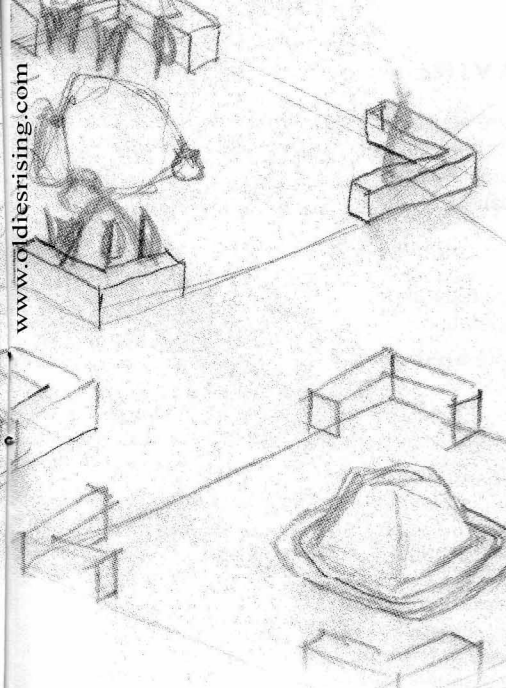
- 1 Cliquez sur le forum.
- 2 Cliquez sur le bouton **Créer villageois**.
Après une courte période d'entraînement, le villageois apparaît à côté du forum.

Pour entraîner une unité militaire

- 1 Construisez une caserne, une caserne d'archers, des écuries, un atelier de fabrication d'armes de siège, une académie ou un temple.
- 2 Cliquez sur le bâtiment.
- 3 Cliquez sur le bouton de l'unité à entraîner. Par exemple, pour entraîner un fantassin armé d'une massue (dans une caserne), cliquez sur le bouton **Entraîner Fantassin : massue**.
Après une courte période d'entraînement, l'unité militaire apparaît à côté du bâtiment.

Pour construire un navire

- 1 Construisez un port.
- 2 Cliquez sur le port.
- 3 Cliquez sur le bouton du navire à construire. Par exemple, pour construire un bateau de pêche, cliquez sur le bouton **Construire Bateau de pêche**.
Après une courte période d'entraînement, le navire apparaît à côté du port.



Pour supprimer un villageois, une unité militaire, un bâtiment ou un navire

- Cliquez sur une unité appartenant à votre civilisation, puis appuyez sur la touche SUPPR.

Vous pouvez supprimer vos propres unités et bâtiments à n'importe quel moment. Si vous supprimez un bâtiment alors qu'il est en construction, 50 % des ressources pour la partie non construite reviennent dans votre stock. Par exemple, un puits de stockage coûte 120 points de bois. Si vous supprimez un puits de stockage dont la construction vient de débiter, 60 points de bois reviennent dans votre stock. Si vous supprimez un puits de stockage alors qu'il est à moitié construit, vous récupérez 30 points de bois.

CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS

La construction de bâtiments coûte du bois ou de la pierre. Vous pouvez construire plusieurs bâtiments de même type. Pour afficher tous les bâtiments que vous pouvez construire, cliquez sur la flèche située à droite des icônes de bâtiment qui se trouvent au bas de l'écran de jeu.

On compte deux types de bâtiments :

- Les bâtiments technologiques, comme les casernes, vous permettent de créer de nouvelles unités militaires, d'améliorer des unités militaires existantes et de développer des technologies.
- Les bâtiments non technologiques, comme les murailles et les fermes, bénéficient à votre civilisation mais ne vous permettent pas de développer de nouvelles unités militaires ou de développer des technologies.

À mesure que vous avancez à travers les âges, l'aspect des bâtiments évolue et de nouveaux bâtiments, de nouvelles unités militaires, améliorations et technologies deviennent disponibles. Des civilisations alliées ne peuvent s'aider à construire des bâtiments.

Développer l'architecture accroît la quantité de points de vie et réduit le temps de construction des bâtiments et des murailles.

Pour des descriptions des bâtiments que vous pouvez construire, voir la section « Unités » de l'aide en ligne.

Pour construire un bâtiment

- 1 Cliquez sur un villageois (ou sélectionnez un groupe). La rapidité de construction d'un bâtiment est proportionnelle au nombre de villageois affectés à la construction.
- 2 Cliquez sur le bouton **Construire**.
- 3 Cliquez sur le bouton du bâtiment à construire. Par exemple, pour construire un Logement, cliquez sur le bouton **Construire Logement**. Pour afficher plus de bâtiments, cliquez sur la flèche située à droite des icônes de bâtiment.
- 4 Cliquez sur un emplacement de la carte. Le bâtiment apparaît en rouge si vous ne pouvez pas construire en cet emplacement.

-ou-

Si vous souhaitez construire plusieurs bâtiments du même type, appuyez sur MAJ, puis cliquez à plusieurs endroits sur la carte. Pour construire plusieurs murailles, cliquez sur un emplacement et faites glisser le pointeur pour indiquer le tracé des murailles.

RÉPARER DES BÂTIMENTS ET DES NAVIRES

Les bâtiments et navires endommagés prennent feu. Ils peuvent être entièrement réparés par des villageois. La réparation de bâtiments et de navires exige des ressources. Les bâtiments détruits sont transformés en ruines et finissent par disparaître. Les navires détruits coulent. Vous pouvez réparer les bâtiments de civilisations alliées. Le coût de la réparation est déduit de la civilisation qui possède le bâtiment.

Pour réparer un bâtiment ou un navire

- 1 Cliquez sur un villageois (ou sélectionnez un groupe). La rapidité de réparation d'un bâtiment ou d'un navire est proportionnelle au nombre de villageois affectés à la réparation.
- 2 Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le bâtiment ou navire à réparer.

Pour réparer un navire de transport

- 1 Cliquez sur un villageois (ou sélectionnez un groupe de villageois).
- 2 Cliquez sur le bouton **Réparer**, puis sur le navire de transport à réparer.

COMMERCE

Le commerce vous permet d'obtenir de l'or en échange des ressources (nourriture, bois et pierre) de votre stock. Vous commercez avec d'autres civilisations en établissant des routes commerciales vers des ports étrangers. Les bateaux de commerce et les navires marchands naviguent jusqu'aux ports étrangers avec leur chargement (20 points de nourriture, de bois ou de pierre), échangent ce chargement contre de l'or, et retournent dans votre port pour déposer l'or. Plus le port étranger est éloigné, plus votre cargaison prend de la valeur et plus vous recevez d'or. Les navires de commerce ne peuvent charger plus de 20 points de ressources. Si le stock des ressources échangées tombe à zéro, le navire de commerce devient inactif. Le commerce n'a pas d'effet sur le joueur avec lequel vous commercez. Les ressources que vous livrez et l'or que vous recevez ne sont ni ajoutées ni déduites du stock de l'autre civilisation.

Pour commercer avec une autre civilisation

- 1 Cliquez sur un bateau de commerce ou un navire marchand.
- 2 Cliquez sur le bouton du bas de l'écran de jeu correspondant à la ressource qui sera chargée dans bois ou pierre). La ressource sélectionnée est immédiatement déduite de votre stock chaque fois que le navire revient de son périple.
- 3 Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le port avec lequel vous souhaitez commercer.

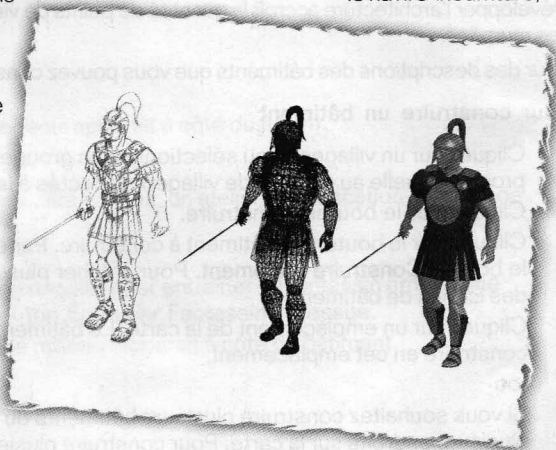
Pour afficher le chargement d'un navire

- ▶ Cliquez sur un bateau de commerce ou un navire marchand. Son chargement s'affiche dans la zone d'état du coin inférieur gauche de l'écran de jeu.

Pour afficher l'or ramené au port

- ▶ Cliquez sur le port. La quantité d'or que vous recevrez pour votre chargement s'affiche dans la zone d'état du coin inférieur gauche de l'écran de jeu (en tant que quantité d'or/coût).

le navire (nourriture,



CHAPITRE 4 DÉVELOPPEMENT DE TECHNOLOGIES

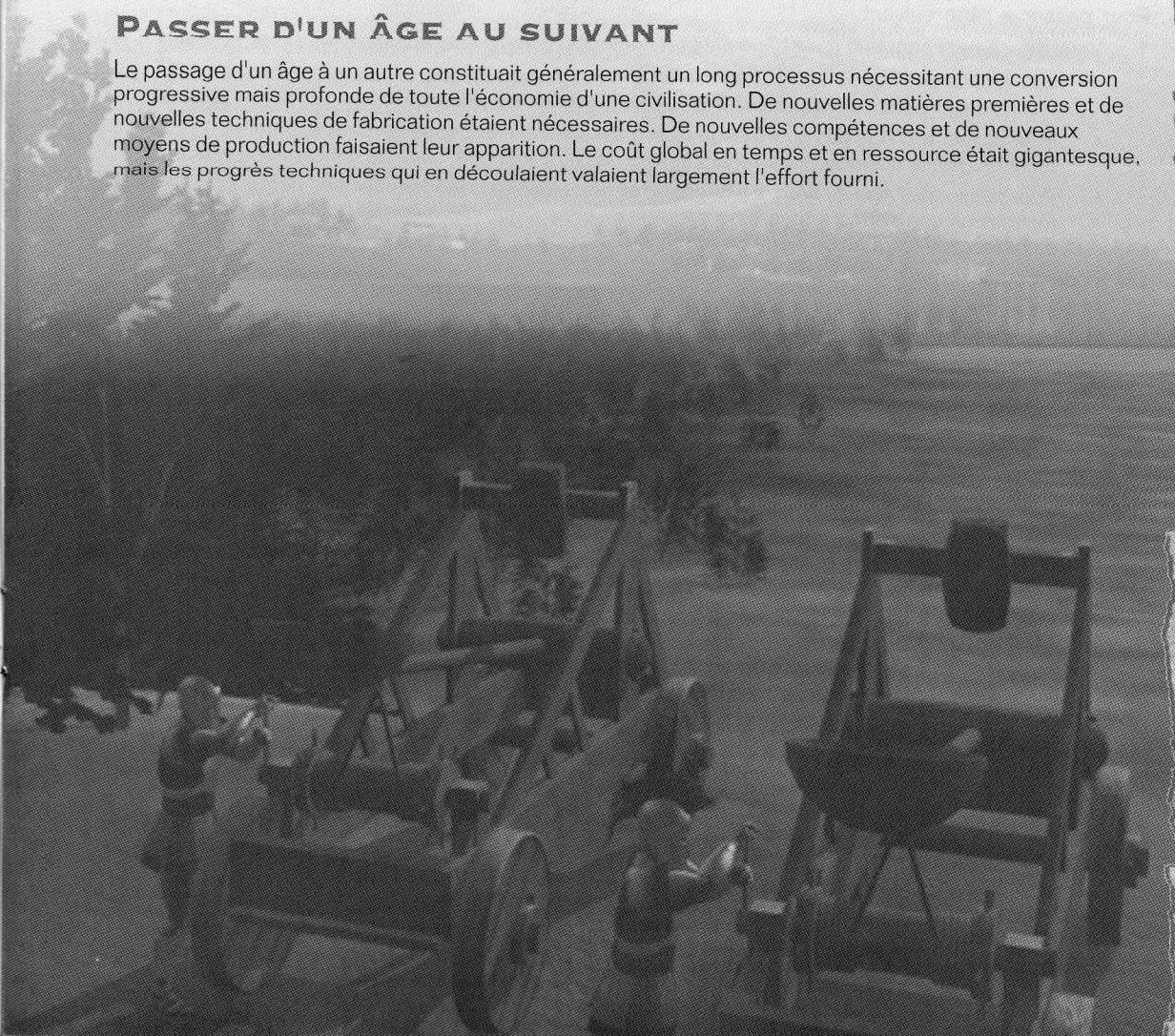
À PROPOS DES TECHNOLOGIES

La technologie fut le moteur du développement des civilisations durant toute la période couverte par Age of Empires. Les cultures qui mettaient les premières au point une technologie clé avaient souvent un avantage sur leurs voisins. La technologie constituait souvent la clé de la survie, de l'expansion et de la longévité. Égypte et Mésopotamie devinrent vite puissantes une fois maîtrisée l'irrigation. Les Minoens jouirent d'un monopole sur le commerce maritime qui assura leur prospérité. Les Grecs durent leur essor au commerce, à l'exploitation minière et à leur culture qui encourageait et récompensait l'originalité de pensée. Les Hittites se spécialisèrent dans la métallurgie et purent lever des armées bien équipées. Les Assyriens, entourés d'ennemis, durent par nécessité mettre sur pied une armée puissante et innovante.

De nouveaux bâtiments, unités militaires et technologies deviennent disponibles à mesure que vous construisez des bâtiments technologiques et avancez à travers les âges. La carte Arborescence des technologies montre les différents chemins de technologie que vous pouvez suivre dans Age of Empires. Les technologies qui vous sont accessibles dépendent de la civilisation que vous jouez. Les arborescences de technologie de chaque civilisation se trouvent dans l'Annexe.

PASSER D'UN ÂGE AU SUIVANT

Le passage d'un âge à un autre constituait généralement un long processus nécessitant une conversion progressive mais profonde de toute l'économie d'une civilisation. De nouvelles matières premières et de nouvelles techniques de fabrication étaient nécessaires. De nouvelles compétences et de nouveaux moyens de production faisaient leur apparition. Le coût global en temps et en ressource était gigantesque, mais les progrès techniques qui en découlaient valaient largement l'effort fourni.



Age of Empire couvre 12 000 ans d'histoire. Cette période a été divisée en quatre âges significatifs :

- **Âge de pierre** - Caractérisé par la recherche des outils nécessaires à la survie : construction d'abris et recherche de sources régulières de nourriture, par le biais de la chasse, de la pêche et de la cueillette.
- **Âge de l'outil** - Caractérisé par les premières fermes, la stabilité de l'approvisionnement alimentaire, la défense du territoire, l'explosion démographique, le développement d'une économie rudimentaire et l'émergence d'armées.
- **Âge du bronze** - Caractérisé par la compétition pour les ressources précieuses, la sophistication des technologies, la métallurgie, le commerce, la colonisation, les gouvernements centralisés, les religions institutionnelles, des systèmes militaires hautement organisés et la conquête.
- **Âge du fer** - Caractérisé par l'émergence des métaux précieux comme moteurs de l'économie, la création d'empires, l'expansion, la construction de grandes cités fortement peuplées, l'élaboration d'organisations militaires sophistiquées, la création de tactiques de siège, le développement d'armures et d'armement, la maîtrise des mers grâce aux galères de combat et aux trirèmes et, la construction des Merveilles du monde.

Une partie commence généralement à l'Âge de pierre. Vous essayez ensuite d'avancer à travers les âges jusqu'à l'Âge du fer. Au fil des âges, de nouveaux bâtiments, unités militaires et technologies deviennent disponibles. Passer d'un âge à un autre nécessite des ressources et du temps. Pour passer à l'Âge suivant, vous devez avoir construit deux bâtiments technologiques différents appartenant à l'âge courant.

Pour passer à l'âge suivant

- 1 Vous devez avoir construit deux bâtiments technologiques différents appartenant à l'âge courant.
 - Pour passer de l'Âge de pierre à l'Âge de l'outil, vous devez posséder un forum et deux bâtiments technologiques distincts appartenant à l'Âge de pierre (grenier, puits de stockage, port ou caserne).
 - Pour passer de l'Âge de l'outil à l'Âge du bronze, vous devez posséder deux bâtiments technologiques distincts appartenant à l'Âge de l'outil (marché, caserne d'archers ou écurie).
 - Pour passer de l'Âge du bronze à l'Âge du fer, vous devez posséder deux bâtiments technologiques distincts appartenant à l'Âge du bronze (temple, siège du gouvernement, atelier de fabrication d'armes de siège ou académie).
- 2 Cliquez sur le forum.
- 3 Cliquez sur le bouton **Passer à l'âge suivant**.

Une fois atteint l'âge suivant, les bâtiments technologiques correspondants à cet âge peuvent être construits. La construction de certains bâtiments vous permet de créer de nouvelles unités, d'améliorer des unités existantes, de développer de nouvelles technologies ou de construire de nouveaux bâtiments.

DÉVELOPPER UNE TECHNOLOGIE

Dans Age of Empires, vous pouvez développer de nouvelles technologie chaque fois que votre civilisation entre dans un nouvel âge. Vous pouvez ainsi développer des concepts entièrement nouveaux ou améliorer des concepts existants. Par exemple, l'outillage est une nouvelle technologie qui peut être développée au cours de l'Âge de l'outil. En revanche, le fantassin armé d'une latte (Âge du bronze) ou le fantassin armé d'une épée longue (Âge du fer) constituent des améliorations d'unités d'infanterie antérieures.

Pendant l'Antiquité, les civilisations qui développaient des technologies furent celles qui durèrent. Celles qui ne le faisaient pas déclinaient rapidement. Il en va de même dans Age of Empires. Pour réussir, vous devez développer sans cesse de nouvelles technologies pour égaler, ou surpasser, vos rivaux, économiquement et militairement.

Pour des descriptions des technologies que vous pouvez développer, voir la section « Technologies » de l'aide en ligne.

Pour développer une technologie

- 1 Cliquez sur un bâtiment technologique sur la carte. La technologie que vous pouvez développer apparaît au bas de l'écran de jeu.
- 2 Cliquez sur le bouton correspondant à la technologie à développer. Par exemple, pour développer la technologie d'outillage à partir du puits de stockage, cliquez sur le bouton **Développer Outillage**. La recherche de technologies prend du temps, mais une fois la technologie développée, votre civilisation en tire immédiatement les bénéfices.

AMÉLIORER DES UNITÉS MILITAIRES, DES NAVIRES, DES MURAILLES ET DES TOURS

Au fil des âges, vous pouvez améliorer vos unités militaires, navires, murailles et tours. Lorsque vous améliorez une unité, les unités existantes de ce type sont remplacées par des unités plus puissantes. Toutefois, le fantassin armé d'une hache, l'archer et l'éclaireur ne sont pas remplacés lorsque vous améliorez les unités militaires.

Pour améliorer une unité militaire, un navire, une muraille ou une tour

- 1 Pour améliorer une unité militaire, cliquez sur la caserne, la caserne d'archers, l'écurie, le temple, l'atelier de fabrication d'armes de siège ou l'académie. Pour améliorer un navire, cliquez sur le port. Pour améliorer une muraille ou une tour, cliquez sur le grenier.
- 2 Cliquez sur le bouton, situé au bas de l'écran de jeu, qui correspond à l'unité à améliorer. Par exemple, pour passer à la cavalerie lourde (dans l'écurie), cliquez sur le bouton **Passer à Cavalerie lourde**. Toutes les unités existantes (cavalerie, en l'occurrence) deviennent des unités de cavalerie lourde. Vous pouvez entraîner les nouvelles unités de cavalerie lourde.



COMBAT

Les unités militaires et les villageois peuvent livrer des combats sur terre. Les navires de guerre peuvent livrer des combats sur mer. Sauf ordre d'attaquer une unité particulière ou de défendre leur position, les unités militaires attaquent automatiquement les unités à portée de vue. Pour remporter une partie par conquête militaire, votre civilisation (ou équipe) doit détruire tous les villageois, unités militaires, navires de guerre et bâtiments ennemis. Il est inutile de détruire les navires de commerce, les navires de transport, les navires de pêche, les reliques, les ruines ou les murailles. Vous pouvez essayer de remporter une victoire par le biais d'alliances avec d'autres civilisations, comme l'explique la section « Victoire en alliance » de ce chapitre. Les héros ne se distinguent pas des autres unités militaires par l'apparence mais par un certain nombre d'attributs spéciaux qui figurent dans le coin inférieur gauche de l'écran de jeu.

Les unités militaires et les villageois blessés peuvent être soignés par un prêtre,

comme il est expliqué dans la section « Soigner des villageois et des unités militaires » de ce chapitre. Les villageois, unités militaires, bâtiments et navires ennemis peuvent être convertis à votre civilisation par un prêtre, comme il est expliqué dans la section « Convertir des unités ennemies » de ce chapitre. Les bâtiments et navires endommagés peuvent être réparés par un villageois, comme il est expliqué dans la section « Tâches des villageois » du chapitre 3.

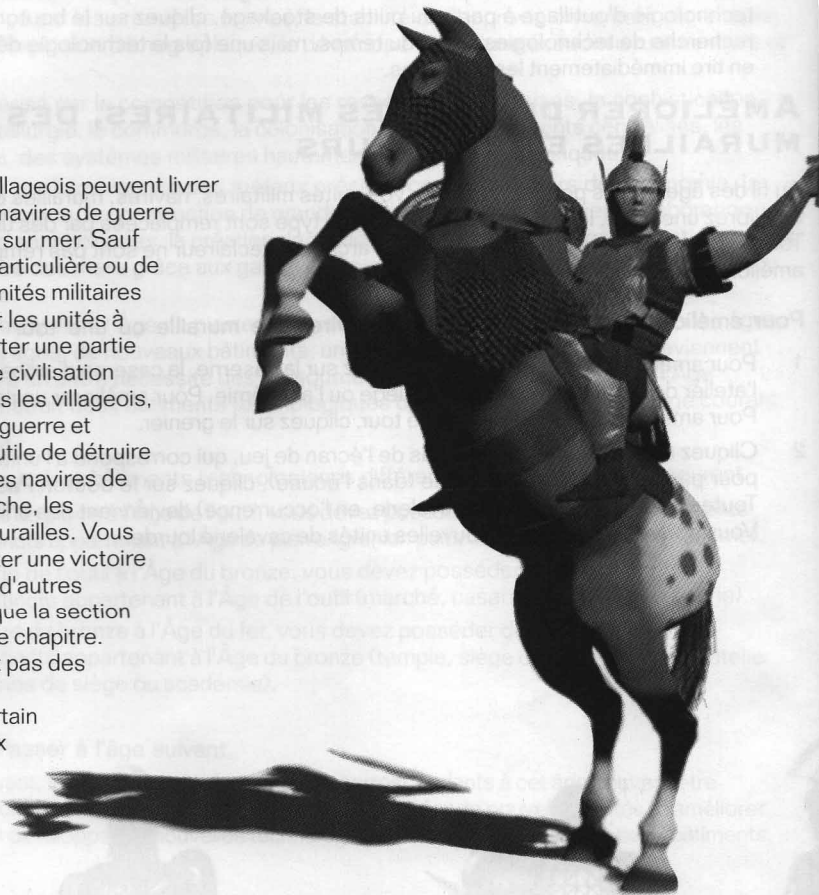
Pour faire attaquer une unité militaire, un villageois ou un navire

- Cliquez sur une unité militaire, un villageois ou un navire (ou sélectionnez un groupe), puis cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le villageois, l'unité militaire ou le navire ennemi à attaquer.

Pour ordonner à une unité militaire de tenir sa position

- 1 Cliquez sur une unité militaire ou un navire.
- 2 Cliquez sur le bouton **Tenir position**.

L'unité militaire ou le navire reste en place. Il n'attaquera que les villageois, unités militaires, navires, bâtiments ou murailles à sa portée. Pour annuler l'ordre Tenir position, déplacez l'unité.



Pour ordonner à une unité de catapulte d'attaquer une zone

Le lanceur de pierre, la catapulte, la catapulte lourde, la trirème à catapulte et le jagannâth, qui causent des dommages de zone, peuvent viser une zone générale plutôt qu'une cible déterminée (unité militaire ou bâtiment par exemple).

- 1 Cliquez sur un lanceur de pierre, une catapulte, une catapulte lourde, une trirème à catapulte ou un jagannâth.
- 2 Cliquez sur le bouton **Attaquer zone**, puis cliquez sur un emplacement de la carte.

DIPLOMATIE

Chaque civilisation peut choisir son attitude diplomatique vis-à-vis des autres civilisations. Deux civilisations peuvent avoir des attitudes différentes l'une envers l'autre. Si une civilisation est alliée à un ennemi, la civilisation ennemie attaque, mais pas la civilisation alliée.

Développer l'écriture permet aux alliés de profiter des fruits de l'exploration.

Pour définir votre attitude diplomatique vis-à-vis d'autres civilisations

- 1 Cliquez sur le bouton **Diplomatie** de la barre de menus.
- 2 Sélectionnez votre attitude diplomatique vis-à-vis de chacun des autres joueurs
 - **Allié** - Les unités militaires n'attaquent pas les bâtiments, villageois, unités militaires ou navires de l'autre joueur.
 - **Neutre** - Les unités militaires attaquent tout bâtiment ou unité militaire à portée de vue (mais pas les villageois).
 - **Ennemi** - Les unités militaires (à l'exception des éclaireurs) attaquent tous les bâtiments, unités militaires et villageois à portée de vue.

VICTOIRE EN ALLIANCE

Dans le cas d'une victoire en alliance, deux civilisations ou plus peuvent collaborer pour gagner (ou perdre) en équipe. Toute civilisation alliée qui remplit les conditions de victoire remporte la partie pour tous les alliés.

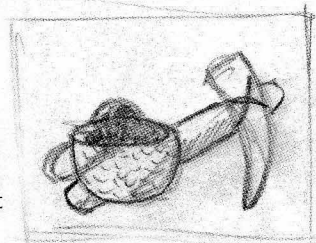
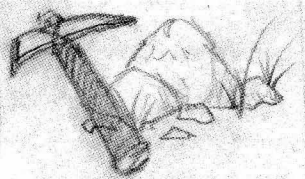
Pour passer en mode Victoire en alliance, chaque joueur doit définir comme Allié son attitude diplomatique vis-à-vis des autres civilisations, et sélectionner l'option Victoire en alliance. Si vous choisissez de jouer en équipe au début d'une partie en mode Un joueur ou multijoueur, ces options sont définies automatiquement.

Lorsque la condition de victoire standard est le contrôle de toutes les reliques ou de toutes les ruines, l'équipe remporte la victoire en alliance quels que soient les membres de l'équipe qui possèdent les reliques ou les ruines. Par exemple, si le joueur 1 contrôle deux reliques et le joueur 2 en contrôle trois, l'équipe remporte une victoire en alliance. Pour plus d'informations sur les différentes manières de remporter une victoire en alliance, voir « Remporter une partie » au chapitre 1.

Développer l'écriture permet aux alliés de profiter des fruits de l'exploration.

Pour passer en mode Victoire en alliance

- 1 Cliquez sur le bouton **Diplomatie** de la barre de menus.
- 2 Définissez comme **Allié** l'attitude diplomatique vis-à-vis de chaque civilisation de votre équipe. Tous les joueurs concernés doivent procéder de même.
- 3 Cliquez sur **Victoire en alliance**. Tous les joueurs concernés doivent procéder de même.



TRIBUTS

Les finances des gouvernements centraux des empires de l'Antiquité provenaient des tributs versés à l'empereur ou au roi par les gouverneurs de province et les états vassaux frontaliers. Les états vassaux versaient leur tribut pour continuer à jouir d'une certaine autonomie tout en bénéficiant de la protection de leur puissant voisin.

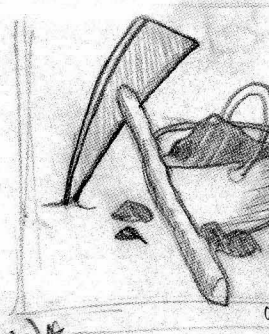
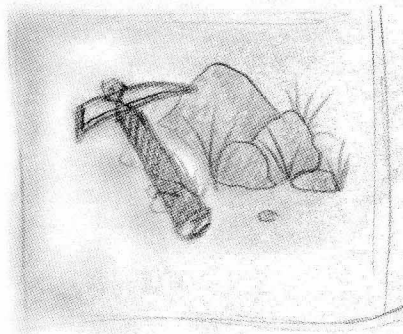
Dans Age of Empires, il est possible de verser un tribut sous forme de nourriture, de bois, de pierre ou d'or, à destination de n'importe quel autre joueur. Le but de cette opération peut être de soudoyer un éventuel attaquant ou d'encourager une attaque vers un autre joueur. On peut également verser un tribut pour aider un allié ou un autre joueur à accumuler les ressources nécessaires au passage à un nouvel âge ou à la construction d'une merveille.



Une civilisation peut à tout moment verser un tribut de nourriture, de bois, de pierre ou d'or. Il est prélevé une taxe de 25 % sur le tribut. Par exemple, si votre tribut est de 100 points d'or, 125 points d'or sont déduits de votre stock (100 points d'or sont déposés dans le stock du destinataire et 25 points d'or sont payés comme taxe). La technologie Monnaie supprime cette taxe.

Pour verser un tribut

- 1 Cliquez sur le bouton **Diplomatie** de la barre de menus.
- 2 Cliquez sur les ressources constituant le tribut (nourriture, bois, pierre ou or). Chaque fois que vous cliquez sur un des boutons, la civilisation reçoit 100 points de ressources. Si votre stock contient moins de 100 points de ressources de ce type, la civilisation reçoit la quantité disponible moins la taxe de 25 %. Votre stock pour chaque type de ressource (taxe déduite) figure au sommet de la colonne.
- 3 Pour verser le tribut, cliquez sur **OK**. Les ressources sont déduites de votre stock. Ou, si vous ne souhaitez plus verser le tribut, cliquez sur **Annuler Tributs**.



SOIGNER DES VILLAGEOIS ET DES UNITÉS MILITAIRES

Les prêtres peuvent soigner les points de vie des villageois et des unités militaires blessés, appartenant ou non à leur civilisation. Un prêtre doit être placé à côté d'une unité pour pouvoir la soigner. Une fois que le prêtre a soigné une unité, il continue à soigner automatiquement tous les villageois et unités militaires à proximité. À la différence des conversions, aucune période de repos n'est nécessaire entre une guérison et la suivante. Les prêtres ne peuvent soigner les bâtiments ou les navires.

Pour soigner un villageois ou une unité militaire

- 1 Cliquez sur un prêtre.
- 2 Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le villageois ou l'unité militaire à soigner.

-ou-

Cliquez sur le bouton **Soigner**, puis cliquez sur le villageois ou l'unité militaire à soigner.



CONVERTIR DES UNITÉS ENNEMIES

Les prêtres peuvent convertir les villageois, les unités militaires, les navires et la plupart des bâtiments ennemis. Une fois ordonnés, les prêtres tentent de convertir toute unité ennemie à portée. Rechercher l'au-delà accroît la portée des prêtres en terme de conversion d'unités militaires.

Développer le monothéisme permet aux prêtres de convertir les bâtiments et les prêtres ennemis. Pour convertir des bâtiments, le prêtre doit être placé à côté du bâtiment.

Si vous convertissez un bâtiment que vous n'avez pas encore construit, vous ne pourrez pas utiliser le bâtiment converti tant que vous n'en aurez pas construit un du même type. Par exemple, si vous convertissez une caserne, vous ne pourrez pas y entraîner d'unités militaires avant d'avoir construit votre propre caserne.

Les navires sont deux fois plus résistants à la conversion que les autres unités. Les chariots sont eux aussi résistants à la conversion. Développer l'astrologie permet aux prêtres de convertir des unités plus rapidement.

Les prêtres doivent se reposer après chaque tentative de conversion. Le pourcentage de repos apparaît dans la zone d'état située dans le coin inférieur gauche de l'écran de jeu. Développer le fanatisme permet aux prêtres de récupérer plus rapidement.

Les prêtres ne tentent pas de convertir automatiquement toutes les unités proches, à moins qu'ils ne soient attaqués. Une fois que le prêtre a converti une unité, il reste inactif jusqu'à réception d'un nouvel ordre. Si un prêtre convertit un navire de transport qui convoie des unités, le navire est converti mais pas son chargement. Les unités converties conservent leurs attributs (attaque, portée, etc.) mais ne peuvent être améliorées. Les technologies que vous développez ne s'appliquent pas aux unités converties, à l'exception du monothéisme, de l'astrologie, du fanatisme, de la balistique et de la sape. Les prêtres ne peuvent convertir les forums, les merveilles, les villageois, unités militaires ou bâtiments alliés.



Pour convertir des villageois, des unités militaires et des navires ennemis

- 1 Cliquez sur un prêtre.
- 2 Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le villageois, l'unité militaire, le bâtiment ou le navire ennemi à convertir.

-ou-

Cliquez sur le bouton **Convertir**, puis cliquez sur le villageois, l'unité militaire ou le navire ennemi à convertir.

ATTRIBUTS DES UNITÉS

Les villageois, les unités militaires, les navires et les bâtiments peuvent posséder les attributs décrits ci-après. Pour plus d'informations sur les attributs spécifiques à chaque unité, reportez-vous à la carte Arborescence des technologies, ou la section « Unités » de l'aide en ligne.



Points de vie - Quantité de dommages que peut encaisser une unité avant de mourir. Pour afficher les points de vie d'une unité, cliquez sur l'unité. La barre de couleur qui apparaît au-dessus de l'unité indique son état de santé général (vert = en bonne santé, rouge = blessé). Les points de vie de l'unité sont affichés dans la zone d'état située dans le coin inférieur gauche de l'écran de jeu (points de vie actuels/points de vie maximum). Les prêtres peuvent soigner les unités blessées, comme il est expliqué dans la section « Soigner des villageois et des unités militaires » dans ce chapitre.



Attaque - Quantité de dommages infligés par l'unité.



Armure - Réduit la quantité de dommages subis par l'unité en combat au corps à corps. Par exemple, 5 points d'armure supplémentaires (+5 armure) réduisent les dommages de 5 points.



Armure anti-armes de jet - Réduit la quantité de dommages provoqués par les armes de jet (unités de la caserne d'archers, tours, navire éclairer, galère de combat, trirème).

Portée - Portée maximale d'une arme de jet (unités de la caserne d'archers, tours, navire éclairer, galère de combat, trirème).

Vitesse de tir - Nombre de secondes s'écoulant entre chaque attaque de l'unité.

Vitesse - Vitesse de déplacement d'une unité.

ENSEMBLE STUDIOS

Conception
Rick Goodman - Responsable
Bruce Shelley
Brian Sullivan

Programmation
Angelo Laudon - Responsable
Tim Deen, Mark Terrano
Dave Pottinge, Matt Pritchard
David Lewis, Mickey Kawick
Bill Schofield

Art
Brad Crow - Responsable
Scott Winsett
Thonny Namuongo
Sean Wolff
Duncan McKissick
Don Gagen
Herb Ellwood
Duane Santos
David Deen

Musique
David Rippy
Stephan Rippy

Son
Chris Rippy
Scénarios et CQ
Ian Fischer
John Evanson
Sandy Petersen

Administration
Nellie Sherman

PR
Jackie Chapman

Production
Tony Goodman

MICROSOFT

Responsable Programme
Tim Znamenacek

Planificateur
Edward Ventura

Responsable Produit
Chris Di Cesare

Responsable Support technique
Steve Kastner

Responsable Test
Chris Haddan

Testeurs
James Evans, Scott Gerlach, Mark
Thomas, Christopher Liu, Sean
Kellog, Shelina Gowani

Testeurs Configuration
matérielle
Harold Ryan, Paul Gradwohl

Coordinateur bêta
Andy Wood

Rédacteur Instructions
utilisateur
Kelly Bell

Rédacteur Contenu
historique
Bruce Shelley

Éditeur
Amy Robison

Conception Impression
JoAnne Williams

Infographiste
Connie Braat, Anna Doherty

Coordinateur contenu
Kathleen Billington

Développeur Aide
Tom Simmons

Directeur artistique
Instructions utilisateur
Jennifer Epps

Responsable Instructions
utilisateur
Jo Tyo

Responsables localisation
Paul Delany, Jonathon Young,
Laurence K. Smith,
Peter Connelly

Testeur Fonctionnalités
japonaises
Chris Ganje

Développeur Programme
d'installation
Rich Eizenhoefer

Directeur artistique
Programme d'installation
Douglas Herring

Conception et graphisme
Programme d'installation
Leigh Kellogg

Responsable d'unité de
produit
Stuart Moulder

Chef du test
Brian Bennick

Responsable
développement
Craig Henry



* X 0 0 - 1 0 7 7 6 *

Microsoft®