AVERTISSEMENT

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

I Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



SOMMAIRE

1. CARACTÉRISTIQUES DU JEU 4
2. CONTEXTE HISTORIQUE 9
2.1 Brève introduction à l'histoire de la Chine impériale 9
2.2 L'apogée de la dynastie Han 9
2.3 Le déclin d'une dynastie 11
2.4 L'époque des Trois royaumes 13
2.5 Les trois personnages majeurs 15
3. INSTALLATION ET DÉSINSTALLATION 17
3.1 Installation 17
3.2 Désinstallation 17
4. MENU PRINCIPAL....18
4.1 Partie à un joueur 18
4.2 Partie multijoueur 19
4.2.1 Partie avec connexion à un réseau local 20
4.3 Options 22
4.4 Crédits 23
4.5 Quitter la partie 23
5. INTERFACE DU JEU 23
5.1 Panneau de configuration....23
5.2 Zone d'info 24
5.3 L'Interface du Menu 25
5.4 Interface de l'Aide de la partie 26
5.5 Interface de contrôle 27
5.6 Informations sur les ressources....27
5.7 Informations sur les catastrophes 28
6. DÉMARRAGE D'UNE NOUVELLE PARTIE 28
6.1 Fonctionnement de base 28
6.2 Gestion administrative 30
6.3 Production 31
6.4 Sciences 33
6.5 Sacrifice 34
6.6 Catastrophes 34
6.7 Diplomatie....34
6.8 Commerce 35
6.9 Préparation militaire....35
6.10 Guerre et ravitaillement 36
6.11 Occuper une ville 38
7. BÂTIMENTS 38
7.1 Bâtiments indestructibles 39
7.2 7.2 Bâtiments courants 41
7.3 Bâtiments militaires 45
7.4 Bâtiments-repère 49
7.5 Construction des bâtiments - coûts et conditions 50
8.0 Interface du royaume 51
9.0 Matériel....52
10.0 TOUCHES DE RACCOURCI 55
10.1 Barre d'espacement 53
10.2 Autres touches de raccourci 55
10.3 Touches de raccourcis pour les aptitudes des guerriers 56
10.4 Touches de raccourci pour les travailleurs 57
11.0 CRÉDITS 58
SUPPORT TECHNIQUE 60

1. CARACTÉRISTIQUES DU JEU

INTERFACE



Dans LE DESTIN DU DRAGON, deux fenêtres d'observation vous permettent de garder un œil sur l'état du champ de bataille et le développement de votre ville. Sur la droite se trouve la carte du territoire qui vous donne une vue d'ensemble du champ de bataille. Sur la gauche se trouve la fenêtre d'observation de la ville qui vous permet de suivre de près l'évolution de la cité sélectionnée. Cliquez sur les boutons de ville situés à droite dans cette fenêtre pour faire défiler les différentes cartes de ville disponibles.

CONCEPTION DES CARTES

Dans la plupart des jeux, vous avez pris l'habitude d'une carte d'observation générale. Nous avons ajouté à ce système de gestion un système multicarte. Sur la carte de territoire, les villes sont représentées par des bâtiments-repère. Pour afficher la carte de la ville que l'un de ces bâtiments représente, cliquez sur le bouton de défilement des villes dans le coin inférieur gauche de l'écran. Lorsque, des unités quittent la carte de la ville, vous les voyez sortir du bâtiment-repère et apparaître sur la carte de territoire (et vice versa).

RAVITAILLEMENT





Sans un ravitaillement régulier, les différentes troupes ne combattent pas au maximum de leur puissance. En effet, en recevant un ravitaillement en vivres insuffisant, leurs forces s'affaiblissent et leur aptitude au combat diminue. De plus, de longues pénuries de nourriture risquent de nuire à leur niveau de formation. Il est possible de restaurer le niveau de formation dans les quartiers militaires dès que le ravitaillement est de nouveau assuré. L'introduction de ce concept de ravitaillement nous permet de vous offrir un jeu de stratégie en temps réel au potentiel tactique révolutionnaire.

CAMPS ET GARNISONS

Des troupes envoyées hors de leur ville de garnison doivent disposer d'un chariot logistique adéquat. Dans le cas contraire, affamées et affaiblies, elles ne résistent pas longtemps en mission. Si ce chariot suit les troupes auxquelles il est rattaché, il se déplace moins vite qu'elles. Pour ravitailler des troupes postées à l'extérieur de villes ennemies, et leur permettre de conserver tout leur potentiel, vous devez établir des camps de ravitaillement. Vous pouvez envoyer des travailleurs et un convoi de chevaux jusqu'à l'un de ces camps afin d'assurer un ravitaillement continu. N'oubliez jamais qu'un chariot logistique et des unités de transport de vivres sont essentiels pour les troupes qui partent en campagne et augmentent considérablement leurs chances de victoire.

CAMPAGNES ET PRISE DE VILLES

LE DESTIN DU DRAGON est le premier jeu à mettre en scène, avec un réalisme inégalé, le siège et la prise de cités de la Chine ancienne ; vos guerriers peuvent par exemple escalader des échelles et prendre pied sur les remparts, il ne leur reste plus alors qu'à submerger au corps à corps les malheureux défenseurs d'une ville.

RANGS ET APTITUDES DES GUERRIERS

Lorsque l'un de vos guerriers participe à une bataille ou occupe un poste de responsabilité dans votre cité, il monte en niveau d'expérience et voit ses attributs s'améliorer. Dans le jeu, la possession des aptitudes résulte directement de la valeur des attributs ; ainsi, lorsque les attributs de l'un de vos guerriers satisfont aux exigences particulières attachées à une aptitude, il dispose aussitôt de celle-ci. Les choix tactiques concernant l'affectation de vos guerriers conditionnent donc le potentiel de combat de vos sergents.

ATTRIBUTS INTERCHANGEABLES ENTRE INFANTERIE ET CAVALERIE. RÔLE DES CHEVAUX.

Les chevaux jouent un rôle crucial dans LE DESTIN DU DRAGON. Le jeu ne fait pas de distinction arbitraire entre les attributs de l'infanterie et ceux de la cavalerie ; les fantassins deviennent des cavaliers dès lors qu'ils acquièrent des chevaux et un cavalier qui descend de son cheval ou dont la monture a été tuée devient un fantassin. D'autre part, en recourant à un groupe de chevaux, des travailleurs peuvent transporter de grandes quantités de matériel. Il n'existe pas de différence entre chevaux de trait et chevaux de bataille, tous les chevaux sont identiques et peuvent donc être utilisés par les civils et les soldats. L'acquisition des chevaux se fait, soit par le biais de l'élevage, soit, lors de batailles, en tuant des cavaliers ennemis ou des travailleurs qui conduisent un convoi de ravitaillement.

VOTRE GESTION EST INDISSOCIABLE DE VOS CHOIX TACTIQUES

Le jeu propose plusieurs facteurs de gestion dont le destin de votre royaume, le moral, la réputation, la politique intérieure, la diplomatie, les catastrophes, les sacrifices, les sciences et le commerce, et d'autres encore, qui affectent tous l'état général de votre royaume. Un bon souverain veille au bon équilibre entre tous ces facteurs en permanence, et c'est cet équilibre qui conditionne ses choix tactiques relatifs tant à

l'affectation des fonctionnaires qu'à ses décisions économiques. Le sens de la justice et plus précisément de l'équilibre est la meilleure garantie de victoire.

INFLUENCE DE LA CULTURE À L'ÉPOQUE DES TROIS ROYAUMES

Vous allez découvrir plus d'une centaine d'aptitudes issues de la culture liée à la période des Trois royaumes. Ces aptitudes concernent tous les facteurs du jeu. Désignés par leur nom ancien, elles sont toutes présentées en détail à travers une description illustrée. Ainsi, tout en vous divertissant vous apprenez à connaître la société de l'époque.

AFFECTATION DE CHAQUE TRAVAILLEUR

Outre l'abattage des arbres et le travail dans les mines, les travailleurs peuvent également être affectés à certains bâtiments pour y effectuer les tâches idoines comme, par exemple, s'occuper des cultures ou des porcs dans les fermes ou produire de la nourriture et de l'alcool dans les ateliers.

SOUCI DE RÉALISME

Les bâtiments, les silhouettes des personnages, les types de troupes et d'armements ont tous été conçus à l'échelle d'après des modèles réels issus de documents historiques. En outre, les personnages peuvent entrer et sortir des bâtiments et interagir avec ceux-ci.

SYSTÈME D'AFFECTATION PROFESSIONNELLE

Ce système permet de former un travailleur pour qu'il atteigne le niveau de sergent. Si nécessaire, il peut ensuite retourner à son occupation d'origine. Les guerres entraînent une importante dépense en ressources, résultant en des périodes de pénurie aiguë. Le cas échéant, vous pouvez affecter vos sergents à la production grâce au système d'affectation professionnelle, de façon à accélérer le processus de collecte des ressources et de transformation de celles-ci. Vous restaurez ainsi rapidement les niveaux de production et de ravitaillement, réorganisez votre armée, et pouvez espérer retourner une situation même critique.

DIVERS TYPES D'ARMEMENTS

Lorsque vous atteignez certains niveaux de recherche technique, des types d'armements deviennent accessibles et vous pouvez aussitôt les fabriquer. Parmi ceux-ci, certains augmentent substantiellement votre puissance de frappe, d'autres facilitent le siège des cités ennemies ; certains concernent le combat sur terre, d'autres celui sur mer. Enfin, passé un certain seuil technologique, vous pouvez même transporter vos troupes par voie aérienne pour prendre votre ennemi à revers.

UNE AIDE CONTEXTUELLE CONVIVIALE ET PRATIQUE

En amenant le curseur sur certains objets ou certaines zones de l'interface, vous obtenez des informations en temps réel sur des événements importants du jeu, assorties de conseils et d'instructions. Aussi, que vous soyez un joueur aguerri ou un novice en quête de nouvelles sensations, vous pouvez commencer à jouer rapidement et entrer directement dans le vif de l'action.

JEU EN RÉSEAU

Le DESTIN DU DRAGON propose deux modes de partie multijoueur : le mode en réseau local et le mode escarmouche. Lors d'une partie sur un réseau local, vous avez le choix entre différentes cartes. Le mode escarmouche permet de simuler une partie en réseau sur un seul ordinateur.

2. CONTEXTE HISTORIQUE

2.1 Brève introduction à l'histoire de la Chine impériale

L'histoire de la Chine impériale couvre une période de quelques 4 000 ans, allant de l'avènement de la dynastie Xia aux environs de l'an 2.100 av. J.-C. jusqu'à l'abdication du dernier Empereur, Pu Yi, en 1911.

2.2 L'apogée de la dynastie Han

La dynastie des Han dura 400 ans, de sa fondation en l'an 206 av. J.-C. par le paysan Liu Bang jusqu'à sa chute en 220 apr. J.-C., interrompue seulement pendant 14 ans (de l'an 9 à l'an 23 de notre ère) lorsque Wang Man usurpa le trône. Cette dynastie fut connue sous le nom de dynastie Han occidentale, avec pour capitale la ville de Chang'an située à l'Ouest jusqu'en l'an 9 de notre ère. Lors de sa restauration, en 23, la dynastie prit le nom de dynastie Han orientale, avec pour capitale la ville de Luoyang, située à l'Est.

A l'exception des dernières années, la dynastie Han connut une période de grande prospérité et de progrès social. Les dix-neuf empereurs Han qui se succédèrent, s'appuyèrent sur les systèmes juridique et administratif mis en place par la précédente dynastie des Qin. Néanmoins, les lois de ces derniers furent assouplies dans le souci de mieux respecter les principes du confucianisme.

A cette époque, la Chine connut une expansion rapide. Dès l'an 2, elle englobait la Corée du Nord, la côte sud-est, les régions du Sud-Ouest, couvrant le Vietnam et de vastes territoires de l'Asie centrale. Les frontières au Nord étaient défendues par la Grande Muraille qui fut prolongée sous la dynastie Han.

En l'an 165 av. J.-C., Liu Heng, le troisième Empereur Han, soumit le recrutement des fonctionnaires à des concours, qui exigeaient une bonne connaissance des textes de Confucius. Cette pratique resta en vigueur pendant des siècles, si l'on excepte quelques brèves périodes, et contribua largement à l'excellence de l'administration de la Chine impériale.

La plus grande invention de l'époque fut celle du papier (105), attribuée à l'eunuque Cai Lun. Dès le IIIe siècle, le papier avait définitivement remplacé le bambou, le bois et la soie. Cette invention ne devait être introduite en Europe qu'au XIIe siècle.

La boussole fut également une invention marquante de cette époque. Vers l'an 100, les Chinois découvrirent que l'aimant naturel (une sorte de minerai de fer) pouvait servir à indiquer le Nord. Ils réalisèrent qu'ils pouvaient magnétiser des aiguilles en fer pour obtenir le même résultat. La boussole fut ensuite utilisée par les marins afin de résoudre les problèmes d'orientation posés par les longues traversées.

Une autre invention importante vit également le jour sous la Dynastie Han, celle du sismographe. Très utile, cet instrument permettait d'enregistrer la direction des secousses sismiques, même distantes. Son inventeur fut le scientifique Zhang Heng, en l'an 132. En l'an 138, cet instrument détecta un séisme éloigné de quelques 500 kilomètres. Dans le domaine médical, Zhang Zhongjing rédigea sa "Théorie sur la typhoïde et autres maladies ", ouvrage sur lequel repose la médecine chinoise traditionnelle.

Le règne des Han vit encore l'explosion des échanges commerciaux avec notamment l'ouverture de la célèbre "Route de la soie". Longue de 11.000 kilomètres, celle-ci s'étendait de Chang'an (Xi'an de nos jours) à la Perse et aux côtes méditerranéennes, en passant par Yumen et Kachgar. Les marchands y transportaient du thé, de la soie et d'autres biens d'un comptoir à un autre.

2.3 Le déclin d'une dynastie

Le déclin de la dynastie Han peut être imputé à trois événements majeurs. Le premier fut le soulèvement des Turbans jaunes en 184. Cette rébellion de petits exploitants agricoles fut conduite par Zhang Jue et ses deux frères Zhang Liang et Zhang Bao. Se faisant appeler respectivement Noble Général du ciel, Noble Général de la terre et Noble Général des hommes, ils exploitèrent le mécontentement populaire dû à la corruption et à l'inefficacité de la cour Han. La mise en vente des charges officielles par l'Empereur Ling au plus offrant dans le but à la fois de remplir les coffres impériaux et d'empêcher l'avancement des érudits en est un bon exemple. Les frères Zhang levèrent une armée de plusieurs centaines de milliers de paysans qui représenta une menace réelle pour la dynastie. La Cour, qui à l'époque était dominée par un groupe d'eunuques corrompus ("les Dix serviteurs attitrés"), parvint, non sans mal, à réprimer le soulèvement mais en sortit fort affaiblie.

Le deuxième événement correspondit à la prise du pouvoir par Dong Zhuo, "le Général de l'avant-garde, Seigneur de Aoxing et Préfet de Xiliang". En 189, le Général en chef He Jin lui demanda de venir à la Cour afin de l'aider à exterminer les eunuques. Lorsqu'il arriva à Luoyang avec son armée, les eunuques avaient assassiné He Jin, et la Cour, dirigée par l'Empereur Shao et son jeune frère, le Prince de Chenliu, avait fui la capitale en plein chaos. Dong Zhuo, à la tête d'une armée de 200 000 hommes parvint toutefois à affirmer rapidement son autorité. Il détrôna l'Empereur au bénéfice du Prince de Chenliu qui, à l'âge de quinze ans, devint alors l'Empereur Xian. Avec l'aide de Lu Bu, l'un des plus vaillants guerriers de l'époque, Dong Zhuo se nomma Premier ministre et prit la tête du gouvernement. Il imposa immédiatement une dictature violente et impitoyable, se servant du nom du jeune Empereur qu'il détenait secrètement en captivité.

Mais la soif de pouvoir de Dong Zhuo finit par exaspérer les seigneurs et les généraux loyaux. En 190, dix-huit d'entre eux fomentèrent un complot pour éliminer Dong Zhuo et libérer l'Empereur Xian. Cette alliance se fit sur l'initiative de Cao Cao qui avait envoyé un faux décret impérial aux dix-sept autres seigneurs et généraux.

La conspiration menée par Yuan Shao connut un succès militaire initial qui obligea Dong Zhuo à abandonner Luoyang, puis à transférer la capitale et l'Empereur à Chang'an. En quittant Luoyang, le dictateur ordonna de raser complètement la ville, laissant ainsi des millions d'habitants dans une immense misère.

Après l'abandon et la destruction de Luoyang, l'alliance éclata. Dong Zhuo fut assassiné en l'an 192 par Lu Bu qui était l'un de ses généraux et son fils adoptif. Ce meurtre mit fin au règne de l'usurpateur mais ébranla la dynastie Han. En effet, le dictateur avait détrôné l'Empereur et maintenu en captivité le nouvel empereur afin de gouverner seul. Plusieurs des dix-huit généraux et seigneurs qui prirent la tête de la révolte, en profitèrent pour prendre le contrôle de certains territoires et devenir des chefs militaires. Ce soulèvement devait déstabiliser irrémédiablement la dynastie Han.

La mort de Dong Zhuo fut suivie d'une période de chaos, les généraux s'entre-déchirant pour le pouvoir. En 195, la confusion et la violence atteignirent leur paroxysme lorsque l'Empereur Xian, kidnappé et emmené loin de Chang'an, demanda secrètement de l'aide à Cao Cao. C'est ce qui conduisit au troisième événement majeur qui entraîna la chute de la dynastie : Cao Cao accepta de recevoir l'empereur à Xuchang en 196 et le maintint captif sous prétexte de l'aider. Dès lors, Cao Cao assuma l'autorité de l'Empereur et le fit savoir en se proclamant roi des Wei en 216, remplaçant de facto l'Empereur Xian.

L'Empereur Xian finit par abdiquer en l'an 220 apr. J.-C., peu après la mort de Cao Cao, lorsque le fils de ce dernier, Cao Pi, créa une nouvelle dynastie, la dynastie des Wei.

2.4 L'époque des Trois royaumes

Ce fut au cours de cette période de l'effondrement du pouvoir de la dynastie Han qui s'étala sur 35 ans que les trois royaumes commencèrent à prendre forme, dirigés par les trois héros majeurs de l'époque. Au Nord, Cao Cao créa le royaume des Wei ; à l'ouest, le royaume des Shu vit le jour sous la houlette de Liu Bei et au sud, Sun Quan établit le royaume des Wu. Liu Bei et Sun Quan se proclamèrent empereurs alors qu'il fallut attendre l'an 220 pour que Cao Pi, le fils de Cao Cao, s'octroyât ce titre.

Le jeu couvre une centaine d'années de l'histoire chinoise, incluant les années du déclin de la dynastie Han de 184 à 220 et la période des Trois royaumes qui s'étend de 220 à 280. Il s'inspire du fameux récit historique " Histoire des Trois royaumes ", écrit par Chen Shou (233 – 297) et repris par Luo Guanzhong vers l'année 1350. Extrêmement populaire en Asie, cet ouvrage serait le livre le plus lu après la Bible.

Bien qu'à proprement parler l'époque des Trois royaumes ne dure que soixante ans, c'est la période de cent ans évoquée dans " Histoire des Trois royaumes " qui sert de référence et qui est prise en compte dans le jeu et le manuel.

Ce pan de l'histoire de la Chine ne se distingue pas seulement par la férocité de ses guerres interminables, mais aussi par ses prouesses en matière de stratégie militaire. De nos jours, des hommes d'affaires continuent à étudier les tactiques alors en vigueur afin de les appliquer dans le domaine économique.

Cette période fut également marquée par de grands progrès dans les domaines de la médecine, de la littérature, de la philosophie et de la science. Dans le domaine médical, par exemple, le remarquable chirurgien, Hua Tuo, inventa le premier produit anesthésique, appelé "la Poudre médicinale Mafei".

De nombreux ouvrages littéraires datant de cette époque sont encore lus de nos jours. La famille Cao contribua grandement à enrichir ce patrimoine et Cao Cao écrivit lui-même plus de 20 poèmes et

quelques 40 textes en prose. Dans le domaine philosophique, l'émergence de la métaphysique constitua un événement majeur que l'on doit à He Yan et à Wang Bi. En ce qui concerne les sciences, le célèbre mathématicien Liu Hui fut le premier à calculer le rapport entre la circonférence d'un cercle et son diamètre.

L'époque des Trois royaumes fut également remarquable pour l'exploration maritime et l'activité diplomatique. En 230, un gigantesque navire pouvant transporter 10 000 personnes atteignit pour la première fois l'île connue aujourd'hui sous le nom de Taiwan. Sur le plan diplomatique, le royaume des Wei entretint d'étroites relations avec l'Etat de Xiematai (intégré de nos jours au Japon) tandis que le royaume des Wu envoya des émissaires à Linyi (aujourd'hui dans le Sud du Vietnam) et à Funan (intégré de nos jours au Cambodge).

En 263, le royaume des Wei (officieusement dirigé par Sima Zhao) conquit le royaume des Shu lorsque Liu Shan, deuxième Empereur des Shu et fils de Liu Bei, se soumit à Deng Ai, grand Général des Wei. Trois ans plus tard, Sima Yan, fils aîné de Sima Zhao, contraignit l'Empereur de Wei à abdiquer et fonda la dynastie des Jin occidentaux. En 280, il conquit le royaume des Wu, unifiant ainsi le pays et mettant fin à l'époque des Trois royaumes. Le jeu laisse plusieurs dénouements possibles, la victoire finale pouvant également revenir au royaume des Shu et à Liu Bei, ou au royaume des Wu et à Sun Quan.

2.5 Les trois personnages majeurs

Les trois héros historiques de l'époque des Trois royaumes — Cao Cao, Liu Bei et Sun Quan — sont les trois personnages principaux de ce jeu. Voici un aperçu des faits marquants de leur existence.

CAO CAO

Cao Cao était un descendant de Cao Can, chef d'Etat sous la dynastie Han occidentale. Fin stratège, il avait une grande faculté d'adaptation. "Tu es à la fois assez intelligent pour gouverner le monde et assez démoniaque pour y semer le trouble", cette prédiction qui lui avait été faite n'était pas pour lui déplaire. A vingt ans, il fut recommandé par son district pour sa piété filiale et son intégrité. Il fut alors remarqué à la Cour et reçut un commandement, dans lequel il se distingua par la discipline très stricte qu'il instaura. Par la suite, il retourna se cacher dans sa ville natale après avoir échoué dans sa tentative d'assassiner Dong Zhuo.

Chez lui, à Chenliu, Cao Cao regroupa des hommes et des ressources afin de lancer ses propres opérations militaires. Il demanda ensuite à de nombreux seigneurs puissants d'unir leurs forces contre Dong Zhuo. Il s'évertuait toujours à recruter les hommes les plus compétents et les plus vertueux sur lesquels il exerçait son jugement très sûr et sa remarquable clairvoyance en matière d'affectation. Il était également passé maître en stratégie militaire. Toutes ces qualités lui permirent de s'entourer de personnes talentueuses, de troupes d'élite et d'une structure économique particulièrement favorable à ses armées.

Un jour, la Cour Han l'appela à la rescousse de l'Empereur Xian qui était retenu captif alors que les généraux de Dong Zhuo s'entre-déchiraient. Il vainquit alors les rebelles qui détenaient le Fils du Ciel et parvint à convaincre celui-ci de transférer sa capitale à Xuchang. Dès lors, Cao Cao retint à son tour l'Empereur captif et gouverna en son nom, donnant des ordres à tous les autres seigneurs. Il élimina successivement certains d'entre eux dont Yuan Shao, Ma Teng et Zhang Lu. Il finit par contrôler totalement le Nord de la Chine et par établir le royaume des Wei.

LIU BEI
Membre de la famille impériale, Liu Bei était également appelé " Liu l'Oncle impérial ". Malgré son ascendance, il avait connu la misère dans son enfance.

Celui qui voulait restaurer la dynastie Han souhaitait également être reconnu pour son humanité et sa vertu. Dès le début de sa carrière militaire, marquée par la répression des Turbans Jaunes, il essuya de nombreux revers et faillit plus d'une fois perdre la vie.

Il avait cependant la chance d'être entouré de quatre guerriers exceptionnels : Guan Yu et Zhang Fei (ses deux frères de cœur), Zhao Yun (" Zhao Zilong ") et Zhuge Liang. Rappelons que Guan Yu n'était autre que le fameux " Seigneur Guan ", adoré dans tout le pays comme le dieu de la Guerre dès la dynastie Ming. Quant à Zhuge Liang, plus connu sous le nom de Kongming, il était un génie de la stratégie et des tactiques militaires, un administrateur hors pair et un brillant inventeur. Avec le soutien indéfectible de ces grands hommes, Liu Bei parvint à fonder le royaume des Shu, à l'Ouest du pays.

SUN QUAN
Sun Quan était le fils cadet de Sun Jian, Gouverneur de Changsha, qui périt au cours d'une bataille contre Liu Biao.

Avec l'aide des hommes de Sun Jian, le fils aîné de ce dernier, Sun Ce, parvint à éliminer tous les vassaux mineurs de la région sud du Grand fleuve. Il essaya ensuite d'occuper toute la région de Wu, puis le royaume tout entier, mais fut terrassé par une maladie alors qu'il n'avait que 26 ans.

Sun Quan succéda alors à son frère. Il traita avec respect les hommes de valeur et attira de nombreuses personnes de talent à son service. En s'alliant à Liu Bei, il remporta une formidable victoire contre Cao Cao lors de la grande Bataille des Falaises rouges. Dès lors, grâce à ses compétences, son équité et la protection naturelle de la Grande Rivière, il parvint à établir le royaume des Wu dans le Sud de la Chine.

3. INSTALLATION ET DÉSINSTALLATION

3.1 Installation

Deux méthodes permettent d'installer le jeu :

Le programme d'installation du DESTIN DU DRAGON s'exécute automatiquement dès que le CD-ROM est inséré, si le jeu n'a pas déjà été installé et si le programme d'Exécution automatique du CD-ROM est activé. Cliquez alors sur Installer et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Vous devrez installer Direct X et Video Decoder s'ils ne sont pas déjà sur votre ordinateur.

Si le programme d'Exécution automatique de votre PC n'est pas activé, ouvrez le Poste de travail et double-cliquez sur l'icône du lecteur de CD-ROM afin de lancer l'exécution automatique. Suivez ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran.

Une fois l'installation terminée, vous pouvez lancer le jeu en cliquant directement sur Jouer dans l'interface ou en passant par le menu Démarrer.

3.2 Désinstallation

Pour désinstaller le jeu, ouvrez le menu Démarrer, placez le curseur sur le dossier LE DESTIN DU DRAGON et cliquez sur Désinstaller. Suivez ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran.

4. MENU PRINCIPAL



A partir du menu principal, vous pouvez démarrer une nouvelle partie, modifier la configuration du jeu, participer à une partie multijoueur, voir les collaborateurs du jeu ou quitter le jeu et revenir au Bureau de Windows.

4.1 Partie à un joueur

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE
Cliquez sur Nouvelle Campagne, puis sur Facile, Normale ou Difficile. Sélectionnez ensuite le personnage principal de votre choix. Si vous parvenez à mener à bien toutes les missions d'un seigneur de la guerre en mode Difficile, le système vous proposera alors le mode Cauchemar.

De gauche à droite apparaissent les portraits de Liu Bei, Cao Cao et Sun Quan. Cliquez avec le bouton gauche sur l'un d'entre eux afin de le mettre en surbrillance, puis sur Démarrer pour commencer votre campagne.

SÉLECTIONNER UNE CAMPAGNE
Pour que cette option s'affiche, vous devez avoir terminé une mission. Toutes les missions que vous avez achevées figurent dans la liste des missions. Pour en rejouer une, cliquez sur Sélectionner une campagne.

CHARGER LA CAMPAGNE
Cette option vous permet de charger une partie enregistrée.
Cliquez sur Annuler pour annuler votre action.
Cliquez sur Supprimer pour supprimer la partie sauvegardée.

ESCARMOUCHE
Vous livrez bataille à des adversaires contrôlés par l'ordinateur lors de scénarios individuels.

4.2 Partie multijoueur



Vous pouvez vous engager dans une partie multijoueur si vous êtes connecté à un réseau local (LAN), si vous disposez d'un accès à Internet ou si vous avez connecté deux ordinateurs en série.

4.2.1 Partie avec connexion à un réseau local

CONFIGURATION D'UN SERVEUR

Sélectionnez PARTIE MULTIJOUEUR dans le Menu principal, saisissez un nom et cliquez sur le portrait de votre choix. Choisissez ensuite Connexion LAN, Connexion Internet ou Connexion série. Cliquez sur CREER une partie.

PARAMÈTRES DÉFINIS PAR L'UTILISATEUR :

Sélectionner une couleur : pour sélectionner la couleur de votre choix.

Sélectionner un pays : pour sélectionner le royaume que vous voulez diriger.

Remarque : si deux joueurs sélectionnent par hasard le même pays, la même équipe et la même couleur, ils gouverneront ensemble.

Equipe : pour sélectionner une équipe.

PARAMÈTRES DÉFINIS UNIQUEMENT PAR LE JOUEUR HÔTE :

Importance et niveaux de IA : pour déterminer l'importance et l'intelligence de l'opposition contrôlée par ordinateur. Il est possible de modifier le nombre de villes et leur statut, ainsi que la quantité des ressources disponibles.

Relations extérieures : pour sélectionner des relations " Variables " ou " Fixe " entre les royaumes.

Sélectionner une carte : pour sélectionner des cartes en fonction de la configuration du territoire et du nombre de joueurs.

Ressources : pour sélectionner la quantité de ressources disponibles au début du jeu.

Difficulté IA : pour sélectionner le niveau de difficulté.

Catastrophe : pour activé(e)/désactivé(e) les catastrophes naturelles.

Brouillard : pour activé(e)/désactivé(e) le brouillard de guerre.

Image du Bouddha : pour activé(e)/désactivé(e) l'option des statues du Bouddha.

Cliquez sur Démarrer pour valider vos choix et lancer une partie ou sur Précédent pour revenir au menu multijoueur.

REJOINDRE UNE PARTIE EN COURS

Dans le menu principal, sélectionnez PARTIE MULTIJOUER. Choisissez ensuite l'option Connexion LAN, Connexion Internet ou Connexion série. Sélectionnez ensuite la partie existante trouvée par l'ordinateur. Vous êtes prêt à entrer dans la partie ! Pour définir les préférences de l'utilisateur, suivez les instructions ci-dessous :

Icône de couleur : pour sélectionner la couleur de votre choix.

Royaume : pour sélectionner le royaume que vous souhaitez diriger. N.B. : si deux joueurs sélectionnent le même pays, ils le gouverneront ensemble.

Equipe : pour sélectionner une équipe.

Quand vous avez terminé de configurer ces préférences, attendez que le serveur vous intègre à la partie ou sélectionnez Précédent afin de revenir au menu multijoueur.

4.3 Options



VITESSE DE JEU ET VITESSE DE DÉFILEMENT
Il existe trois options de vitesse de jeu et de défilement : Lent, Normal ou Rapide.

EFFETS SONORES ET MUSIQUE
Cette option vous permet de régler le volume sonore de la musique et des effets en cours de partie.

RÉSOLUTION D'AFFICHAGE
Le jeu " Le Destin du dragon " prend en charge deux modes d'affichage : " 800 x 600 16 bits " et "1024 x 768 16 bits ".

ACTIVER ALPHA
Lorsque cette option est sélectionnée, les unités engagées dans la partie deviennent partiellement transparentes lorsqu'elles rencontrent un obstacle. L'effet visuel est ainsi plus spectaculaire (feu, aptitudes des guerriers, etc.), mais la vitesse du jeu risque d'en être ralentie.

ACTIVER LA BULLE
Lorsque cette option est sélectionnée, une infobulle s'affiche chaque fois que vous placez le curseur sur un élément. Dans le cas contraire, ces infobulles apparaissent uniquement dans l'interface d'utilisation.

4.4 Crédits

La liste des noms des membres de l'équipe de développement s'affiche. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre "Crédits".

4.5 Quitter la partie

Cette option vous renvoie au Bureau Windows.

5. INTERFACE DU JEU



5.1 Panneau de configuration

1. La carte d'observation de ville présente en détail la ville sélectionnée.

2. Dans la liste des villes, vous passez d'une cité à l'autre en cliquant sur les boutons disponibles. Si vous laissez le curseur sur le bouton quelques instants, une infobulle vous indique le nom de la ville correspondante.

3. La zone d'informations relatives à l'élément sélectionné vous en présente les caractéristiques. A défaut de sélection, cette zone contient des données sur votre royaume.

4. Cette zone contient un groupe d'icônes de commande pour l'élément sélectionné.

5. La carte de territoire offre une vue d'ensemble du territoire.

6. Une icône vous indique la saison ; les trois niveaux du sablier de droite représentent les trois mois de la saison.

7. Cliquez avec le bouton gauche sur l'icône pour afficher des informations sur le royaume.

5.2 Zone d'info

ZONE D'INFO SUR LA VILLE



Quand la fenêtre principale présente une ville, la zone d'info sur la ville s'affiche en haut comme suit :

1. Cliquez  sur l'Interface du Menu de la partie pour l'ouvrir. Pour des détails relatifs à cette interface, reportez-vous au chapitre 5.3.

2.  Un nombre positif indique le nombre d'habitants vivant dans cette ville.

3.  Un nombre positif indique le nombre de travailleurs se trouvant intra-muros. Le nombre maximum de travailleurs autorisé dans la ville en fonction de sa capacité d'hébergement est également mentionné.

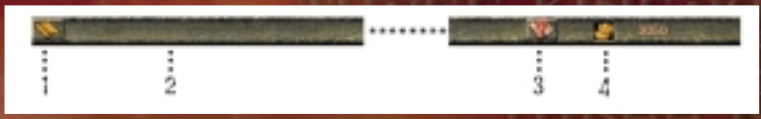
4. Cliquez  sur Aide de la partie pour l'ouvrir. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre 5.4.

5.  Un nombre positif indique la quantité d'or dont vous disposez.

6. Cliquez  pour vérifier l'état des catastrophes dans cette ville. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre 5.7.

7. Cliquez  sur le Tableau de ressources de la ville pour l'ouvrir. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre 5.6.

ZONE D'INFO SUR LE ROYAUME



Quand la fenêtre principale présente la carte de territoire, la zone d'info sur le royaume s'affiche comme suit :

1. Cliquez sur l'Interface du Menu de la partie pour l'ouvrir. Pour plus de détails relatifs à cette interface, reportez-vous au chapitre 5.3.

2. Le titre de la mission.

3. Cliquez sur Aide de la partie pour l'ouvrir. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre 5.4.

4. Un nombre positif indique la quantité d'or dont vous disposez.

5.3 L'Interface du Menu



En cours de partie, pour accéder à l'Interface du Menu, cliquez sur le bouton correspondant ou sur la touche Echap. Vous pouvez alors enregistrer votre partie, charger une partie préalablement enregistrée ou vérifier les objectifs de la mission. Vous pouvez également modifier certaines options de jeu, redémarrer, reprendre la mission actuelle ou quitter pour revenir au menu principal.

5.4 Interface de l'Aide de la partie



Cliquez sur Aide de la partie ou appuyez sur la touche F1 pour afficher la boîte d'Aide de la partie.

Il existe quatre types d'aides, portant sur la production, les affaires militaires, les affaires administratives et le fonctionnement du jeu. Vous pouvez faire défiler le texte à l'aide des flèches jaunes situées dans les deux coins en bas de l'écran.

5.5 Interface de contrôle





En cours de partie, vous disposez des boutons d'informations sur les guerriers, les sciences et les sacrifices. En cliquant dessus, vous obtenez des données historiques.

Vous pouvez faire défiler le texte, à l'aide des flèches jaunes situées dans les deux coins en bas de l'écran.

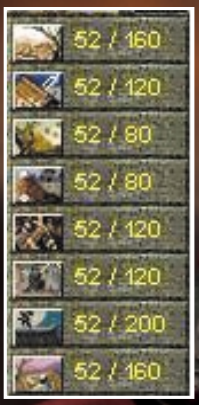
5.6 Informations sur les ressources





En cliquant sur Tableau des ressources, vous affichez la liste des ressources dont dispose la ville à l'instant présent.

5.7 Informations sur les catastrophes



En cliquant sur Infos sur les catastrophes, une liste de catastrophes s'affiche. Les nombres indiquent la situation de la ville en terme de catastrophes. Le nombre de gauche indique depuis combien de temps la ville est touchée par le fléau et le nombre de droite indique la période maximale pendant laquelle cette situation peut se prolonger.

6. DÉMARRAGE D'UNE NOUVELLE PARTIE

6.1 Fonctionnement de base

SE DÉPLACER

Cliquez sur un personnage ou un élément de matériel avec le bouton gauche pour le sélectionner. Cliquez avec le bouton droit sur la carte ou sur un point de la fenêtre d'observation afin de déplacer l'unité jusqu'à l'endroit sélectionné.

PASSER D'UN TYPE DE CARTE À UN AUTRE

En bas de l'interface du jeu se trouvent deux fenêtres d'observation. Celle de droite présente la carte de territoire et celle de gauche la carte de ville. Plusieurs icônes de ville apparaissent parfois à droite de la fenêtre d'observation de ville. Elles représentent les villes que vous contrôlez ou les cités ennemies que vous avez rencontrées. Cliquez dessus pour les sélectionner. En double-cliquant sur le bâtiment-repère d'une ville, la ville correspondante s'affiche à l'écran.

SE DÉPLACER ENTRE LES CARTES

Lorsque vous choisissez une unité mobile ou un groupe d'unités mobiles, celles-ci apparaissent sous la forme de points blancs dans les deux fenêtres d'observation. Cliquez avec le bouton droit dans la fenêtre d'observation ou dans la fenêtre principale afin de déplacer l'unité ou le groupe d'unités jusqu'à leur nouvelle destination.

CONSTITUER ET SÉLECTIONNER UN GROUPE

Choisissez vos unités mobiles, puis appuyez sur CTRL + une des touches numériques, accents et caractères spéciaux afin de constituer un groupe. Pour sélectionner un groupe, appuyez sur les touches correspondantes des touches numériques, accents et caractères spéciaux ou cliquez sur les boutons numérotés en bas de la fenêtre principale. Pour sélectionner rapidement un groupe et le voir dans la fenêtre principale, appuyez sur ALT + une des touches numériques, accents et caractères spéciaux.

OBTENIR DE L'AIDE

Pour ouvrir la fenêtre de l'Aide, cliquez sur le bouton  Aide ou sur la touche F1.

OBTENIR DES BONUS

Si vous parvenez à scruter rapidement les cartes en cours de partie, vous trouverez de-ci de-là des statues du Bouddha ou des têtes du Bouddha. Vous pouvez envoyer des travailleurs récupérer ces têtes afin de reconstituer les statues d'origine. Vous recevrez en contrepartie un bonus.

OCCUPER UN CHEF-LIEU DE COMTÉ

Les chefs-lieux de comté qui figurent sur la carte de territoire doivent payer des impôts à leurs occupants. Cette taxe est très importante puisqu'elle représente l'une des principales rentrées d'or au cours du jeu. Vous pouvez envoyer des troupes occuper les chefs-lieux de comté libres. Pour vous emparer d'un chef-lieu de comté occupé par l'ennemi, vous devez tout d'abord l'attaquer et l'affaiblir.

6.2 Gestion administrative

La gestion administrative comprend non seulement la planification de la production, le recrutement des guerriers et des travailleurs et les préparations en vue des guerres, mais également les activités diplomatiques, la recherche scientifique et l'organisation des sacrifices.

Au cours d'une partie, de nombreuses catastrophes peuvent provoquer bien des dégâts. Cependant, vous pouvez en atténuer les effets en faisant des sacrifices ou en envoyant des secours aux victimes des régions sinistrées. Vous pouvez également améliorer le destin de votre royaume grâce aux sacrifices visant à réduire la fréquence de ces fléaux. De plus, la recherche scientifique peut aider à prévenir leur apparition. Dès qu'une catastrophe se produit, une fenêtre "Demande de secours" s'ouvre dans laquelle vous indiquez si vous souhaitez ou non envoyer du secours.

Dans le jeu, l'or qui représente l'une des principales ressources, s'accumule par le biais des impôts. Le montant des impôts est déterminé par l'importance de la population et le pourcentage appliqué. Mais attention, il faut bien calculer le taux d'imposition car des charges trop lourdes risquent de ralentir la croissance démographique et de provoquer même une baisse de la population.

Vous devez également remettre de l'or à vos guerriers. La quantité due dépend de leur rang et de votre réputation.

Le moral de la ville, la sécurité publique et la population sont des facteurs interdépendants. Pour que la population continue à augmenter, vous devez bien maîtriser tous ces facteurs.

Pour qu'un guerrier vous reste fidèle, décernez-lui un titre approprié. Pour renforcer sa loyauté, remettez-lui une certaine quantité d'or. Il est important que vos guerriers vous demeurent fidèles, sinon leur efficacité décroît et ils risquent de se rendre à l'ennemi (cf. Chapitre 11.2 "Aptitudes des guerriers").

Un guerrier peut être nommé responsable des affaires administratives, responsable de la sécurité publique, responsable scientifique ou sacrificateur. Vous devez tout d'abord nommer des guerriers à ces postes pour pouvoir mener des activités diplomatiques, des recherches scientifiques avancées et effectuer des sacrifices.

RECRUTER DES TRAVAILLEURS ET DES GUERRIERS
Cliquez sur l Arche cérémonielle, puis sur Recruter afin de lancer le recrutement des travailleurs. N'oubliez pas que celui-ci dépend du nombre de maisons.

Une lanterne allumée à l'entrée d'une auberge indique qu'il reste au moins un guerrier disponible à l'intérieur de l'établissement. Cliquez sur l'auberge, puis sélectionnez le portrait du guerrier afin de connaître ses performances. Cliquez sur Recruter si tel est votre choix. Le coût du recrutement dépend des qualités des guerriers et de votre réputation.

6.3 Production

CATÉGORIES ET FONCTIONS DES RESSOURCES
Il existe trois catégories de ressources : les matières premières, les produits et l'or. Elles s'obtiennent par le biais de la production, la collecte, la transformation et le commerce. Les matières premières incluent le blé, la viande crue, le bois de construction et le fer. Les produits, qui constituent le principal ravitaillement des troupes, incluent la nourriture et l'alcool. Plus vous affecterez de travailleurs à un bâtiment, plus celui-ci sera productif. L'or est obtenu par le biais du commerce ou du prélèvement d'impôts. Il sert principalement à la recherche scientifique, à la diplomatie, au recrutement des guerriers, à l'entraînement des soldats et à la fabrication du matériel de guerre. Toutes les ressources sont stockées dans des entrepôts et peuvent, selon le besoin, être transportées d'une ville à une autre par les travailleurs. Quant à l'or, il est conservé au niveau national et il peut être utilisé librement sans nécessiter d'être transporté.

RESSOURCE	COMMENT L'OBTENIR	FONCTION	EXPLICATION
Blé 	Cultivé dans les fermes par des travailleurs.	Recrutement des travailleurs, production de la nourriture et de l'alcool, élevage de porcs et de chevaux, et commerce.	Matières premières : au niveau des villes.
Viande crue 	Grâce à l'élevage entrepris par les travailleurs dans les fermes.	Recrutement des travailleurs, Production de la nourriture, sacrifices et commerce	Matières premières : au niveau des villes.
Bois de construction 	Amassé par les travailleurs.	Construction des bâtiments, fabrication des armements, recherche scientifique et commerce.	Matières premières : au niveau des villes.
Fer 	Extrait par les travailleurs.	Construction des bâtiments, fabrication des armements, recherche scientifique et commerce.	Matières premières : au niveau des villes.
Nourriture 	A partir du blé et de la viande crue transformés dans les ateliers.	Nourriture des troupes, sacrifices, commerce et recherche scientifique.	Produits : au niveau des villes.
Alcool 	A partir du blé transformé dans les ateliers.	Consommation des troupes, sacrifices, secours et commerce.	Produits : au niveau des villes.
Or 	Par le biais du commerce ou des impôts.	Recrutement des guerriers, diplomatie, commerce, recherche scientifique, formation des soldats et fabrication des armements.	Or : partagé par le royaume

CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS
Cliquez sur des travailleurs, puis sur l'option Construire. Dans la liste des bâtiments, sélectionnez celui que vous souhaitez ériger, puis choisissez sur la carte l'emplacement de sa construction.

Lorsque le curseur est immobilisé sur une icône de bâtiment, vous voyez s'afficher des informations comme le nom du bâtiment et le coût de sa construction.

Si vous manquez de ressources, les bâtiments dont la construction est compromise apparaissent en gris.

COLLECTER, PRODUIRE ET STOCKER DES RESSOURCES
Sélectionnez un travailleur, puis cliquez avec le bouton droit sur un arbre ou une mine.

Pour amasser du blé et de la viande crue, affectez des travailleurs à une ferme et ordonnez-leur de semer du blé ou d'élever des cochons. Pour cela, cliquez sur l'icône d'un travailleur pour l'affecter.

Pour amasser de la nourriture et de l'alcool, affectez des travailleurs à un atelier et ordonnez-leur de produire de la nourriture et de l'alcool.

A l'exception de l'or, toutes les ressources sont stockées dans des entrepôts et l'arche cérémonielle. Pour obtenir des ressources à un rythme plus rapide, construisez des entrepôts à proximité des lieux de collecte et de production ou envoyez des travailleurs en plus grand nombre.

6.4 Sciences

Le jeu présente une centaine de perfectionnements et de réalisations scientifiques qui reflètent de nombreux aspects de la culture à l'époque des "Trois royaumes". Elles peuvent être utilisées pour améliorer les différents attributs de la production et de la guerre.

EFFECTUER DES RECHERCHES
Commencez par construire une Académie nationale, puis choisissez l'une des quatre catégories de sciences. Sélectionnez un sujet de recherche.

En plaçant le curseur sur une icône de science, une infobulle indique le nom de la technologie et le coût de la recherche.

N.B. : pour entreprendre des recherches scientifiques avancées, la nomination préalable d'un responsable scientifique est indispensable.

6.5 Sacrifice

Dans ce jeu, douze sacrifices distincts améliorent divers aspects de votre royaume et réduisent les effets des catastrophes. Chaque sacrifice se déroule au temple et coûte une certaine quantité d'encens. La réserve d'encens des temples retrouve son niveau optimal lors des périodes sans sacrifices.

N.B. : pour entreprendre des sacrifices nationaux, la nomination préalable d'un sacrificateur est indispensable.

6.6 Catastrophes

Dans ce jeu, huit catastrophes naturelles provoquent des dégâts directs (destruction partielle de la production de blé d'une ferme, par ex.) et indirects (baisse de moral dans une ville, par ex.).
En cas de dommage direct, vous pouvez effectuer des sacrifices qui vont écourter la durée de la catastrophe. Il vous est également possible d'envoyer du secours à la population sinistrée afin de prévenir les dommages indirects.

Des recherches portant sur les technologies permettent également d'éviter certains fléaux.

6.7 Diplomatie

Dans l'interface du royaume, cliquez sur Diplomatie afin de vous lancer dans les cinq activités diplomatiques suivantes : renfort, Payer un tribut, diffamation, alliance, hostilité.
Attention, ces activités ne sont autorisées qu'une fois par mois.

6.8 Commerce

Quand vous disposez d'un marché, vous recevez la visite mensuelle d'un marchand avec lequel vous pouvez négocier de l'or et d'autres ressources. Vous pouvez également attaquer le marchand afin de lui dérober des biens et des chevaux. Toutefois, cette attitude ternira considérablement votre réputation et les autres marchands ne se rendront plus dans vos villes pendant un bon bout de temps.

6.9 Préparation militaire

Lorsque vous développez votre royaume, n'oubliez pas de construire une auberge où vous recruterez les guerriers disponibles. En effet, ces hommes sont extrêmement importants notamment pour la gestion du royaume et lors des situations de conflit. Le coût du recrutement dépend du rang du guerrier et de votre réputation.

A force de combattre et de participer à la gestion, les guerriers acquièrent de l'expérience et leur niveau augmente en conséquence. Plus ce dernier est élevé, plus le guerrier fait preuve d'aptitudes et de capacités. Ces aptitudes améliorent considérablement votre puissance de combat et votre stratégie militaire.

Dans le jeu, l'importance des travailleurs est tout aussi considérable. En effet, ils assurent non seulement la collecte et la production, mais ils peuvent également être formés pour devenir des sergents. Toutefois, n'oubliez pas que le nombre de travailleurs pouvant être recrutés au sein d'une ville dépend directement du nombre de maisons qui y sont construites.

Il existe quatre types de comportement : Agressif, Défensif, Tenir position et Repos. Agressif poussera vos troupes à engager le combat avec tout ennemi à portée de vue. Vos combattants attaqueront, voire poursuivront l'ennemi jusqu'à ce que mort s'ensuive, d'un côté ou de l'autre. Défensif poussera vos troupes à engager le combat avec tout ennemi à portée de vue. Vos combattants attaqueront et poursuivront l'ennemi sur une distance réduite puis retourneront à leur position initiale. Tenir position oblige vos troupes à rester sur place et à

n'attaquer que les ennemis qui passent à leur portée. Si elles sont attaquées par des unités dotées d'une portée supérieure à la leur, elles feront retraite.
Repos suppose que vos unités n'agissent qu'en réponse à une agression.

L'organisation de la production et la gestion constituent ont pour but de garantir des ressources suffisantes en temps de guerre, en particulier le matériel de guerre. Pour emporter la victoire, vous devez être bien préparé.

La nécessité même d'un ravitaillement régulier met les attaquants en situation d'infériorité. Au cours des combats, notamment lors de la prise d'une ville, vos troupes risquent d'avoir besoin de matériel de guerre comme des échelles ou des chariots logistiques.

Dans la phase de préparation des batailles, étudiez les alentours du champ de bataille et disposez vos troupes en fonction des ressources requises.

Grâce au commerce, vous pouvez aussi contrôler le prix des ressources essentielles et profiter de cette situation pour affaiblir l'ennemi.

FORMER ET TRANSFÉRER UN SERGENT
Lorsque vous déplacez un travailleur dans un quartier de spadassins, d'archers ou de piquiers, il reçoit la formation nécessaire pour devenir sergent. En déplaçant un sergent dans un quartier militaire, il recouvre sa force mais peut aussi retourner à sa fonction initiale de travailleur, tout en conservant son niveau de formation. Ainsi, lorsque vous souhaiterez qu'il redevienne sergent, il vous suffira de l'envoyer suivre une session de mise à niveau qui vous coûtera beaucoup moins cher que la formation complète.

FABRIQUER DES ARMEMENTS
Déplacez des travailleurs dans l'atelier des machines et cliquez sur l'icône de l'armement à fabriquer. Si vous mettez le curseur dessus, une infobulle vous indiquera le coût de production de cet armement.

6.10 Guerre et ravitaillement

Avec l'expérience, les guerriers acquièrent diverses aptitudes. Certaines améliorent la puissance d'attaque ou les attributs de blindage de vos troupes, alors que d'autres sont à utiliser ponctuellement sur le champ de bataille.

Les guerriers et les sergents doivent manger afin de conserver leurs forces. Une alimentation insuffisante affaiblira les troupes et réduira considérablement leur force d'attaque. Si vos hommes subissent une pénurie alimentaire sur une longue période, ils perdent également leur niveau de formation qu'ils doivent acquérir de nouveau dans les quartiers militaires de votre cité. Les troupes en garnison dans leur propre ville consomment automatiquement la nourriture qui y est stockée. Quand elles quittent la ville ou s'engagent dans un combat, elles doivent compter sur des camps équipés de chariots logistiques de ravitaillement pour recouvrer force et santé. Par conséquent, en période de préparation militaire comme pendant la bataille, vous devez accorder la plus grande attention aux réserves de nourriture et à l'équipement militaire.

Lorsqu'un fantassin parvient à s'emparer d'un cheval, il devient cavalier. A l'inverse, dès qu'un cavalier perd son cheval ou met pied à terre, il devient fantassin. Bien entendu, les cavaliers doivent descendre de cheval lorsqu'ils veulent gravir l'échelle de guerre. Cette échelle, la catapulte et le cerf-volant maléfique sont autant d'armements qui permettent d'attaquer une ville ennemie. En effet, ils servent respectivement à escalader les remparts, à détruire l'entrée de la ville ou à transporter des troupes par voie aérienne afin de les déposer dans la cité ennemie. Attention, seuls des travailleurs peuvent réparer une entrée détruite.

TRANSPORTER DES RESSOURCES

Sélectionnez un travailleur, puis cliquez sur Transporter pour qu'il porte des ressources jusqu'à la ville, le camp ou le chariot logistique de votre choix. S'il dispose d'un cheval, il assurera sa tâche beaucoup plus efficacement.

RECOUVRER FORCE ET SANTÉ

A l'intérieur de la ville, vos troupes recouvrent force et santé grâce à la nourriture et à l'alcool. Vous pouvez également les envoyer dans un camp à l'extérieur, où elles se restaureront grâce à l'approvisionnement.

DÉCUPLER LA PUISSANCE DE COMBAT

La puissance de combat de vos troupes dépend essentiellement de leur force. Ainsi, un affaiblissement général nuit à la puissance de combat et affecte à long terme le niveau de formation des sergents. Le cas échéant, ces derniers doivent retourner se former dans leur quartier respectif. Pour accroître temporairement la puissance de combat d'un guerrier ou d'un sergent, recourez à la " Fureur " (une des aptitudes des guerriers). Pour améliorer la puissance de combat de vos troupes, vous pouvez effectuer Augmentation des effectifs militaires.

6.11 Occuper une ville

Qui s'empare du tribunal contrôle la ville. Autrement dit, dès que vous prenez le tribunal d'une cité, tous les bâtiments et les travailleurs de cette cité sont automatiquement intégrés à votre royaume. Comme pour les chefs-lieux de comté, vous ne pouvez prendre le tribunal qu'après avoir attaqué la ville et affaibli sa résistance.

7. BÂTIMENTS

Le jeu comprend 21 bâtiments répartis en quatre catégories : indestructibles, courants, militaires et de repère. Vous n'avez pas besoin de construire les bâtiments indestructibles suivants : tribunaux, arches cérémonielles, entrées de ville, remparts, chefs-lieux de comté et statues du Bouddha. Destructibles, les bâtiments courants peuvent être reconstruits. Ils servent à la production et à la gestion. Il s'agit notamment des maisons, des auberges, des fermes, des ateliers, des entrepôts, des Académies nationales, des temples et des marchés. Destructibles, les bâtiments militaires peuvent être reconstruits. Ils incluent les quartiers des spadassins, des piquiers et des archers, les camps et les ateliers des machines. Les pavillons repère représentent les villes. Vous ne pouvez ni les construire ni les démolir. En double-cliquant sur l'un d'eux, la carte de la ville en question s'affiche.

N.B. : la construction des bâtiments courants et militaires, à l'exception des camps, peut être entreprise uniquement dans les cartes de ville.

INTERFACE DU ROYAUME

Les noms des dirigeants, le destin du royaume et le nombre de guerriers et de sergents sont indiqués dans l'interface du royaume. Vous pouvez désigner des responsables, mener des affaires diplomatiques, récompenser des guerriers, etc.

7.1 Bâtiments indestructibles

TRIBUNAL



Centre administratif de chaque ville.
C'est là que vous réévaluez le taux d'imposition de la cité. L'interface du tribunal contient également des informations sur le moral, la sécurité publique, le taux d'imposition, etc.



COMMANDES

Réévaluation du taux d'imposition : pour ajuster le taux d'imposition de la ville.

ARCHE CÉRÉMONIELLE



Outil de recrutement des travailleurs dans la ville.



COMMANDES

Recrutement : pour recruter des travailleurs dans la ville.
N.B. : quand vous avez recruté 10 travailleurs, si vous souhaitez poursuivre, cliquez de nouveau sur cette icône. L'arche cérémonielle recrutera automatiquement un nombre illimité de travailleurs.



Déterminer un point de ralliement : pour spécifier l'endroit où doivent se regrouper les travailleurs.

ENTRÉE DE VILLE



L'entrée d'une cité est le seul accès vers l'extérieur. Vous pouvez l'ouvrir, la fermer, la verrouiller ou la déverrouiller.
N.B. : une porte d'entrée a également un état de santé. Si elle est trop détériorée, elle se casse. Des travailleurs doivent alors la réparer pour que vous puissiez de nouveau la fermer.

COMMANDES



Verrouiller l'entrée : pour verrouiller l'entrée d'une ville.

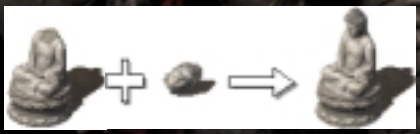


Déverrouiller l'entrée : pour déverrouiller l'entrée d'une ville.

REMPART

Mur qui protège une ville. Les troupes qui se trouvent intra-muros peuvent escalader directement le rempart pour assurer la défense. En revanche, les unités de combat situées à l'extérieur doivent recourir à une échelle spécifique pour gravir le mur ou à un cerf-volant maléfique pour survoler les remparts et entrer dans la ville.

STATUE DU BOUDDHA



Des statues du Bouddha sont éparpillées de-ci de-là sur les cartes de ville ou de territoire. Vous pouvez envoyer des travailleurs récupérer les têtes du Bouddha afin de réparer les statues endommagées. Vous recevrez en contrepartie un bonus.

CHEF-LIEU DE COMTÉ



Dispersées sur les cartes de territoire, ces villes paient des impôts à leurs occupants. Vos troupes peuvent pénétrer dans tous les chefs-lieux de comté disponibles. Elles peuvent également combattre afin de réduire leur résistance et les prendre à l'ennemi.

COMMANDES



Réévaluation du taux d'imposition : pour ajuster le taux d'imposition dans la ville.

7.2 Bâtiments courants

MAISON



Elles abritent les travailleurs. Plus une ville compte de maisons, plus vous pouvez recruter de travailleurs. Les maisons sont construites uniquement dans les villes.



INTERFACE INFO:
Détruire : pour supprimer le bâtiment.
N.B. : vous pouvez cliquer sur l'icône de destruction afin de supprimer chaque bâtiment destructible.

AUBERGE



Dans les auberges, vous recrutez les guerriers disponibles. Plus vous disposez d'auberges, plus vous avez de chances de recruter les guerriers dont vous avez besoin. Les auberges sont construites uniquement dans les villes.



COMMANDES
Recrutement : sélectionnez le portrait d'un guerrier, puis cliquez sur 'l'icône pour l'engager. Le coût du recrutement s'affiche dans l'interface.
N.B. : le recrutement n'est autorisé qu'une fois par mois.

FERME



Chaque ferme fournit du blé et de la viande crue. Cinq travailleurs peuvent y être affectés à la fois. N'oubliez pas de laisser de l'espace libre autour du bâtiment pour les porcheries et les champs de blé. Après la récolte, les travailleurs transportent le blé et la viande crue jusqu'aux entrepôts ou les arches cérémonielles.

COMMANDES

Pour assigner une tâche à chaque travailleur, cliquez sur l'une des icônes suivantes :



Fermier : le travailleur va cultiver et produire du blé.



Porcher : le travailleur va nourrir des porcs et produire de la viande crue.

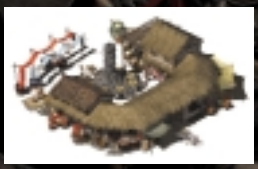


Inoccupé : le travailleur va retourner à la ferme se reposer.



Renvoyer : le travailleur va interrompre son travail et quitter la ferme.

ATELIER



C'est dans les ateliers que l'on produit la nourriture et l'alcool qui sont ensuite stockés dans des entrepôts. Avant de lancer la production, envoyez des travailleurs (cinq max.) dans l'atelier et assignez-leur une tâche.

COMMANDES

Pour assigner une tâche à chaque travailleur, cliquez sur l'une des icônes suivantes :



Cuisinier : le travailleur va produire de la nourriture.



Distillateur : le travailleur va produire de l'alcool.



Inoccupé : le travailleur va retourner à l'atelier se reposer.



Renvoyer : le travailleur va interrompre son travail et quitter l'atelier.

ENTREPÔT



Toutes les ressources, sauf l'or, y sont stockées. Elles sont acheminées depuis leur lieu de production. Les travailleurs responsables du ravitaillement militaire vont chercher les ressources dans les entrepôts d'une ville afin de les transférer dans ceux d'une autre ville.

COMMANDES

Dans cette interface, vous obtenez des informations sur toutes les ressources stockées.

ACADÉMIE NATIONALE



Une Académie nationale regroupe une centaine de sujets de recherche scientifiques. En les étudiant, vous mettez au point des technologies qui vous permettent de produire du matériel ou de valoriser les attributs des unités de combat et des bâtiments. Il est possible d'améliorer les Académies nationales à trois reprises. Après une amélioration et la nomination d'un responsable scientifique, vous pouvez entreprendre des recherches plus avancées. La rapidité des recherches dépend de la compétence du responsable scientifique.

COMMANDES

Les recherches portent sur les domaines suivants :



Amélioration de la production : pour accroître les possibilités de production.



Amélioration des effectifs militaires : pour augmenter les attributs des troupes.



Amélioration de l'artillerie : pour augmenter les attributs de l'armement.



Recherche avancée en artillerie : pour faire des recherches afin de développer de nouveaux armements.



Améliorer l'Académie nationale : pour améliorer l'Académie nationale.

TEMPLE



Vous pouvez faire des sacrifices au ciel, à la terre et à différents dieux dans les temples. Grâce aux sacrifices, vous pouvez améliorer le destin de votre royaume, modifier certains facteurs du jeu et atténuer les effets des catastrophes.

COMMANDES



Sacrifice civil : sacrifice et prière à la pluie, sacrifice au dieu de la terre, sacrifice dans les faubourgs, sacrifice aux cinq montagnes sacrées, sacrifice à Confucius et sacrifice au dieu Tout-puissant.



Sacrifice national : sacrifice aux drapeaux, sacrifice au dieu du ver à soie, sacrifice au dieu de l'agriculture, cérémonie du tertre, sacrifice du destin du royaume et sacrifice au dieu du mariage.
N.B. : pour entreprendre un sacrifice national, la nomination préalable d'un sacrificateur est indispensable.

MARCHÉ



Au marché, vous négociez avec des marchands indépendants. Vous pouvez ainsi acheter et vendre des produits contre de l'or ou d'autres biens nécessaires.
Le marchand constitue une unité indépendante qui n'appartient à aucune partie en jeu. Il s'arrête régulièrement sur votre place de marché.
Si vous l'attaquez, votre réputation et votre moral en seront grandement affectées. De plus, tous les marchands éviteront pendant très longtemps votre ville. Chaque transaction faisant fluctuer les prix, vous pouvez user de cette tactique pour contrôler la variation des prix du marché.

COMMANDES



Acheter : pour acheter des ressources à un marchand.



Vendre : pour vendre contre de l'or des ressources à un marchand.

7.3 Bâtiments militaires

7.3.1 QUARTIERS

Dans les quartiers, les travailleurs suivent une formation afin de devenir sergents. Rappelons qu'ils peuvent retrouver leur fonction initiale tout en conservant en grande partie leur niveau de formation.
Les quartiers sont construits uniquement dans les villes.

QUARTIER DES SPADASSINS



Lieu où les travailleurs suivent une formation de spadassin.

COMMANDES



Point de ralliement : pour déterminer l'endroit où se regroupent les travailleurs et les spadassins qui quittent les quartiers.



Transférer : pour transférer des sergents qui sont dans les quartiers pour qu'ils redeviennent des travailleurs.



Tout le monde quitte le camp : pour que tous les sergents quittent le quartier.



Quitter le camp : pour que le sergent sélectionné quitte le quartier.



Annuler l'entraînement : cliquez sur l'icône de sergent pour interrompre la formation et faire sortir le travailleur du quartier.

N.B. : laissez le curseur sur l'icône de l'apprenti-spadassin afin d'afficher une infobulle indiquant le coût de la formation.

QUARTIER DES PIQUIERS



Lieu où les travailleurs suivent une formation de piquier.

COMMANDES

Voir quartier des spadassins.

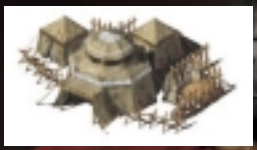
QUARTIER DES ARCHERS



Lieu où les travailleurs suivent une formation d'archer.

COMMANDES
Voir quartier des spadassins

CAMP



Endroit où les troupes postées hors de la ville ou engagées dans des combats peuvent se reposer et se refaire une santé. Pour que les soldats recouvrent force et santé, le camp doit contenir suffisamment de nourriture et d'alcool. Chaque camp est aménagé à l'aide d'un chariot logistique. Vous pouvez ordonner à des travailleurs de transporter de la nourriture et de l'alcool jusqu'au camp.

COMMANDES



Tout le monde quitte le camp : pour que toutes les troupes quittent le camp.



Quitter le camp : pour qu'une unité/un groupe d'unités sélectionné quitte le camp.

ECURIE



Lieu où sont élevés les chevaux. Dès que vous avez construit une écurie, vous pouvez ordonner à des travailleurs d'aller y élever des chevaux. Plus le nombre de travailleurs est élevé, plus l'élevage est rapide. Les chevaux sont utilisés pour les combats et le transport du matériel. Les écuries sont construites uniquement dans les villes.

COMMANDES



Point de ralliement : pour déterminer l'endroit de regroupement des chevaux.
Nourriture : pour élever un cheval.
N.B. : quand vous avez élevé dix chevaux, si vous souhaitez

poursuivre, cliquez de nouveau sur cette icône. L'écurie fournira alors de la nourriture à un nombre illimité de chevaux.



Renvoyer : pour ordonner au travailleur d'interrompre son travail et de quitter l'écurie.

N.B. : si vous laissez quelques instants le curseur sur l'icône de cheval, une infobulle s'affiche vous indiquant le coût de l'élevage.

ATELIER DES MACHINES



Lieu où sont fabriqués les armements. Dès que vous avez construit un atelier des machines, vous pouvez y envoyer des travailleurs pour commencer la fabrication des armes. Plus ils sont nombreux, plus la production est rapide. Le chariot logistique et l'échelle sont systématiquement fabriqués dans l'atelier. En revanche, pour les autres armements, vous devrez effectuer des recherches préalables à l'Académie nationale.

COMMANDES



Point de ralliement : pour déterminer l'endroit où sont rassemblés les armements fabriqués.



Echelle : pour fabriquer une échelle.



Chariot logistique : pour fabriquer un chariot logistique.



Catapulte : pour fabriquer une catapulte.



Arc à trois flèches : pour fabriquer un arc à trois flèches.



Lanterne Kongming : pour fabriquer une lanterne Kongming.



Cerf-volant maléfique : pour fabriquer un cerf-volant maléfique.



Chariot de feu : pour fabriquer un chariot de feu.



Renvoyer : pour ordonner à un travailleur d'interrompre son travail et de quitter l'atelier des machines.

N.B. : si vous laissez quelques instants le curseur sur l'icône d'armement, une infobulle s'affiche vous indiquant le coût de production.

CHANTIER NAVAL



Lieu de construction des navires indispensables aux batailles navales. Dès qu'un chantier naval est prêt, construisez une jetée près du rivage et envoyez des travailleurs commencer la production. Plus ils sont nombreux, plus celle-ci sera rapide. La jetée doit se trouver en bordure du rivage. Elle peut servir de point de ralliement pour les navires qui viennent d'être construits. Vous pouvez construire des sampans (petits bateaux pouvant transporter dix unités) sans avoir à effectuer de recherches préalables. En revanche, avant de lancer la production de jonques (bateaux pouvant transporter vingt unités), vous devez passer par la phase de recherche.

COMMANDES

Les commandes de construction sont les suivantes :



Jetée : pour construire une jetée. Elle doit avoir un accès direct à l'eau.



Sampan : pour construire un sampan.



Jonque : pour construire une jonque.



Renvoyer : pour ordonner à des travailleurs d'interrompre leur travail et de quitter le chantier naval.

JETÉE



De cet emplacement, vous pouvez voir les navires en cours de construction.

COMMANDES



Déterminer le point de ralliement : pour déterminer l'endroit où seront regroupés les navires construits.



Passer au chantier naval : pour centrer la vue sur le chantier naval.

7.4 Bâtiments-repère

Vos unités peuvent se rendre directement jusqu'au bâtiment-repère de la ville. Toutefois, une autre méthode consiste à déplacer le curseur sur ce bâtiment. Une petite main vous indique alors que vous pouvez diriger directement vos troupes jusqu'à la carte de la ville.

BÂTIMENT-REPÈRE DE LA VILLE



Sur la carte de territoire, chaque bâtiment-repère représente une ville. Cliquez sur ce bâtiment pour obtenir des informations sur la cité en question. Double-cliquez pour afficher la carte de la ville.
Rentrer : cette icône vous permet de passer de la carte de territoire à la carte de ville spécifiée.

POINT DE PASSAGE



Sur la carte, le point de passage constitue généralement le seul accès à la ville. Vous devez le détruire pour pouvoir attaquer l'ennemi.





COMMANDES
Verrouiller l'entrée : pour verrouiller la porte d'entrée.
Déverrouiller l'entrée : pour déverrouiller la porte d'entrée.

7.5 Construction des bâtiments - coûts et conditions

Niveau	Bâtiments	Condition	Or	Bois de construction	Fer
1	Maison	Aucune	0	50	0
1	Entrepôt	Aucune	20	40	0
1	Ferme	Aucune	25	70	0
1	Atelier	Ferme	45	120	40
1	Quartier des spadassins	Aucune	60	100	50
1	Académie nationale	Atelier	55	300	10
1	Atelier des machines	Académie nationale	80	100	140
2	Auberge	Maison	80	90	40
2	Ecurie	Ferme	100	200	60
2	Chantier naval	Atelier des machines	90	300	90
2	Quartier des archers	Quartier des spadassins	75	200	80
2	Quartier des piquiers	Quartier des spadassins	80	100	100
2	Temple	Auberge	150	200	100
3	Marché	Académie nationale	300	200	150

Remarquez que les échelons reflètent le niveau auquel l'Académie nationale doit être améliorée.

8.0 Interface du royaume

Dans l'interface du royaume figurent les noms des dirigeants, le destin du royaume ainsi que le nombre de guerriers et de sergents. Vous pouvez nommer des responsables, mener des activités diplomatiques, récompenser des guerriers, etc.

Présentation détaillée de l'interface du royaume :


Affectation – vous pouvez nommer les quatre types de responsable suivants :


Responsable des affaires administratives


Responsable scientifique


Sacrificateur


Responsable de la sécurité publique


Diplomatie – après la nomination d'un responsable des affaires administratives, vous pouvez mener les cinq activités diplomatiques suivantes :


Alliance


Hostilité


Renfort


Payer un tribut


Diffamation


Relations extérieures : pour connaître les relations existant entre les royaumes.


Récompenser : pour récompenser les guerriers afin d'accroître leur fidélité.


Infos guerriers : pour connaître les qualités de vos guerriers. Dans l'interface du royaume, cliquez sur le bouton Infos guerriers pour afficher une liste de tous vos guerriers. Pour passer à un guerrier spécifique, cliquez sur son portrait.

9.0 Matériel

CHARIOT LOGISTIQUE



Dans le jeu, les chariots logistiques permettent de transporter de la nourriture. Ils peuvent également être transformés en camps de base pour les armées appelées à l'extérieur des villes. Vous pouvez ordonner à des travailleurs de transporter de la nourriture et de l'alcool jusqu'aux chariots. Quand elles regagnent leur camp, les troupes recouvrent leur force et se refont une santé. Site de production : atelier des machines
Science correspondante : aucune



COMMANDES :
Arrêter : pour arrêter le chariot logistique.



Camp : pour transformer un chariot logistique en un camp.

ECHELLE



Dans la Chine ancienne, l'échelle était couramment utilisée afin d'escalader les remparts. Dans le jeu, elle permet à vos troupes d'en faire autant pour attaquer l'ennemi.
Site de production : atelier des machines
Science correspondante : aucune



COMMANDES :
Ranger : pour retirer l'échelle d'un rempart.

CATAPULTE



Les catapultes permettent d'attaquer l'ennemi à distance et d'endommager lourdement les bâtiments.
Site de production : atelier des machines
Science correspondante : catapulte



COMMANDES :
Arrêter : pour arrêter la catapulte.

ARC À TROIS FLÈCHES



Site de production : atelier des machines
Science correspondante : arc à trois flèches

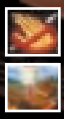


COMMANDES :
Arrêter : pour arrêter l'arc à trois flèches.

LANTERNE KONGMING



Selon la légende, Kongming aurait inventé la lanterne Kongming à l'époque des Trois royaumes afin de communiquer des informations militaires. Le chariot du même nom permet de déplacer, produire et lancer ces lanternes.
Site de production : atelier des machines
Science correspondante : lanterne Kongming



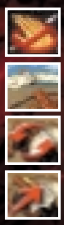
COMMANDES :
Arrêter : pour arrêter un chariot Kongming.
Lancer : pour lancer une lanterne Kongming.

CERF-VOLANT MALÉFIQUE





Le cerf-volant maléfique est un dispositif d'attaque qui permet de franchir les lignes de défense de l'ennemi. A son bord, des fantassins volent au-dessus des remparts ennemis avant d'être déposés à l'intérieur des villes où ils sont alors prêts à attaquer. Chaque cerf-volant maléfique peut transporter deux soldats qui vont tuer les travailleurs ennemis afin de compromettre la production. Site de production : atelier des machines Science correspondante : cerf-volant maléfique.



COMMANDES :
Arrêter : pour arrêter un cerf-volant maléfique.
Lancer : pour lancer un cerf-volant maléfique.
Tourner : pour faire pivoter le cerf-volant maléfique de 45 degrés.
Tous dans la même direction : pour que plusieurs cerf-volants s'alignent dans la même direction.

CHARIOT DE FEU



Version améliorée de la catapulte, le chariot de feu constitue le dispositif d'attaque le plus puissant.
Site de production : atelier des machines
Science correspondante : chariot de feu



COMMANDES :
Arrêter : pour arrêter un chariot de feu.

SAMPAN



Les sampans peuvent aussi bien naviguer dans des eaux peu profondes qu'en pleine mer. Ils servent au transport des unités.
Capacité maximale : 10 unités.
Site de production : chantier naval
Science correspondante : aucune



COMMANDES :
Arrêter : pour arrêter un sampan.



Tout débarquer : pour faire descendre toutes les unités se trouvant à bord d'un sampan.



Débarquer : pour faire descendre d'un sampan les unités sélectionnées.

JONQUE



Les jonques peuvent uniquement naviguer en eaux profondes. Comme les sampans, elles servent au transport des unités.
Capacité maximale : 20 unités
Site de production : chantier naval
Science correspondante : jonque



COMMANDES :
Arrêter : pour arrêter une jonque.



Tout débarquer : pour faire descendre toutes les unités se trouvant à bord d'une jonque.



Débarquer : pour faire descendre d'une jonque les unités sélectionnées.

10.0 TOUCHES DE RACCOURCI

10.1 Barre d'espacement

Pour interrompre la partie, appuyez sur la barre d'espacement. Vous pouvez alors recourir aux pouvoirs surnaturels des généraux et planifier les mouvements et les attaques de vos sergents. En appuyant de nouveau sur la barre, la partie reprend et vos plans prennent effet.

10.2 Autres touches de raccourci

RACCOURCI	FONCTION	RACCOURCI	FONCTION
Esc	Interruption de la partie et affichage d'une zone de commande.	E	Sélection de toutes les unités militaires figurant dans la fenêtre.
CTRL+les touches numériques, accents et caractères spéciaux	Regroupement de troupes	N *	Sélection de l'unité suivante de ce royaume.
		C *	Sélection d'une arche cérémonielle dans ce pays.
		G *	Sélection d'une entrée dans ce pays.
F1	Affichage de l'Aide	V *	Sélection d'un village dans ce pays.
Touches numériques, accents et caractères spéciaux	Sélection des troupes correspondant aux numéros	I *	Sélection d'une auberge dans ce pays.
		F *	Sélection d'une ferme dans ce pays.
F2	Enregistrement de la partie	O *	Sélection d'un atelier dans ce pays.
ALT+les touches numériques, accents et caractères spéciaux	Sélection des troupes correspondant aux numéros et affichage de la fenêtre dans laquelle elles se trouvent.	A *	Sélection d'une Académie nationale dans ce pays.
		T *	Sélection d'un temple dans ce pays.
F3	Chargement de la partie	M *	Sélection d'un marché dans ce pays.
MAJ+les touches numériques, accents et caractères spéciaux	Sélection des troupes correspondant aux numéros et de celles qui sont déjà sélectionnées.	B *	Sélection d'un quartier militaire dans ce pays.
		P *	Sélection d'un camp dans ce pays
		S *	Sélection d'une écurie dans ce pays.
F4	Objectifs de la mission	K *	Sélection d'un atelier des machines dans ce pays.
W *	Passage d'un guerrier à un autre dans la fenêtre ouverte.	Y *	Sélection d'un chantier naval dans ce pays.
F5	Options de la partie	D *	Sélection d'une jetée dans ce pays.
Q *	Identification des travailleurs inoccupés	J *	Sélection d'une ville dans ce pays.
Pause	Interruption de la partie		
H *	Sélection du tribunal de votre royaume.		

N.B. :

- Les touches suivies du signe * peuvent être utilisées avec la touche ALT afin de passer aisément d'une fenêtre à une autre.
- En double-cliquant sur une unité, vous pouvez sélectionner toutes celles du même type.
- Si vous maintenez enfoncée la touche CTRL, vous pouvez ajouter les unités de votre choix au groupe sélectionné en cliquant sur chacune d'entre elles.

10.3 Touches de raccourcis pour les aptitudes des guerriers

Touche	Aptitude
X	Pour ouvrir l'interface des aptitudes des guerriers.
V	Fortifier
S	Force
F	Fureur
E	Guérir
A	Post mortem
C	Sort de feu
T	Tendre un piège
L	Epuiser l'énergie vitale
D	Epuisement spirituel
M	Révéler la carte
B	Trahison

10.4 Touches de raccourci pour les travailleurs

Touche	Action
Z	Construire
R	Réparer
U	Renvoyer
Touche	Bâtiment (quand l'interface des travailleurs est ouverte)
W	Quartier des spadassins
P	Quartier des piquiers
C	Quartier des archers
Q	Entrepôt
Y	Chantier naval
A	Académie nationale
H	Maison
K	Atelier des machines
I	Auberge
S	Ecurie
M	Marché
O	Atelier
T	Temple
F	Ferme

11.0 CRÉDITS

OBJECT SOFTWARE

PRODUCTION
Zhang Chun
Liu Yubin

CONCEPTION DU JEU
Zhao Jianping
Zhang Chun
Wang Tao
Hao Yuli
Liu Yubin

PROGRAMMEURS
Zhang Chun
Wang Tao
Mao Haibin
Huang Haiquan

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Huang Ting

DIRECTEURS DE L'INFOGRAPHIE
Fan Wei
Li Jianguo

INFOGRAPHISTES
Ren Zhaohuan
Fan Wei
Li Jianguo
Yang Jing
Li Dong

RESPONSABLES DE LA CONCEPTION DE LA MODELISATION
Huang Ting
Hao Yuli

ASSISTANTS DE LA CONCEPTION DE LA MODELISATION
Yang Jing
Wei Ming
Ren Zhaohuan
Xu Weichuan
Li Dong

GRAPHISTES
Hao Yuli
Li Shonghua
Fan Wei
Li Dong
Wu Yang
Geng Hao

CONCEPTION DES CARTES
Hao Yuli

CONCEPTION DES NIVEAUX
Zhao Jianping
Hao Yuli
Liu Yubin

AUTEURS DES TEXTES
Zhao Jianping
Liu Yubin

TRADUCTION
L&H/Mendez

AUTEURS DU MANUEL
Zhao Jianping
Liu Yubin

MUSIQUE ORIGINALE
Zhu Lianjie

ADAPTATION POUR LA VERSION ANGLAISE
Bas Dickson Leach, Richard Wallis

TESTS DU JEU
Hong Xiaojian
Li Jiang
Liu Kun
Li Songhua
Xu Weichuan
Hu Wei
Liu Gang
Zhang Zhipeng
Liu Yan
Cui Haiqing
Yang Yunlong
Sun Yi

EIDOS INTERACTIVE

PRODUCTEUR
Michael Souto

PRODUCTEUR EXECUTIF
Grant Dean

ASSURANCE QUALITE

RESPONSABLE ASSURANCE QUALITE - Chris Rowley

INGENIEUR ASSURANCE QUALITE EN CHEF
- Guy Cooper

INGENIEURS ASSURANCE QUALITE
Phil Kelly
Gabriel Allen
Ron Jackson,
Suketu Sudra,
Ben Hampson
Lawrence Day
Alex Hood
Andrew Nicholas
Ken Coker
Julie Payne
Adam Phillips
Phil Maskell
Joe Neate
Matt Ibbs
Luke Timms
Marlon Grant
Jon Reddington

MASTERING
Jason Walker - MC Coordinateur
Phil Spencer - Ingénieur mastering
Ray Mullen - Ingénieur compatibilité
Gordon Gram - Ingénieur compatibilité
Lee Briggs - Sorcier technique

LOCALISATION
Responsable AQ - Jean-Yves Duret
Testeur en chef - BJ Samuel Kil

LOCALISATION TESTERS
Jürgen Lottermoser
Marco Vernetti
Iain Willows
Maike Köhler
Alex Lepoureau
Responsable du groupe localisation
- Flavia T Grant
Coordinatrice localisation
- Jacqui Ralston
Responsable localisation (France)
- Guillaume Mahouin

CHEF DE PROJET
Helen Lawson
Responsable marketing (France)
- Christel Camoin

RESPONSABLES DES RELATIONS PUBLIQUES
Eva Whitlow
Ane Olesen
(France) - Priscille Demoly

SERVICES CREATIFS
Caroline Simon

REMERCIEMENTS
Liu Gang, Hong Xiaojian, Liu Kun, Li Jiang, Louise Fisher, Karen Johnson, Amanda Green, Noel Shields, Louise Short.

SUPPORT TECHNIQUE

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Eidos Interactive ? Vous êtes bloqué, vous cherchez une astuce pour un jeu Eidos Interactive ? Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée : Notez que si vous ne trouvez pas de solution à votre problème technique, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens. Afin de faciliter leur travail, appelez à proximité de votre ordinateur avec les informations suivantes : Type de machine (nom, microprocesseur, etc.) Mémoire vive (RAM) Marque, type de lecteur CD-ROM, de carte graphique et de carte son

Minitel : 3615 EIDOS*
Serveur vocal au 08 36 68 19 22*
Site Internet http://www.eidos.com
Site Internet http://www.eidos-france.fr/support/
(assistance technique uniquement)

NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REPONDRE AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.

GARANTIE LIMITÉE

Eidos Interactive Ltd se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations au présent produit à tout moment sans notification. Eidos Interactive Ltd garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le programme du présent produit est enregistré sera exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quatre-vingt dix jours (90) à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos Interactive Ltd dans le cadre de la garantie limitée définie ci-dessus sera soumise à sa seule décision de réparer ou de remplacer sans frais le produit, à condition que vous le retourniez dans son emballage d'origine au point de vente accompagné d'une photocopie du ticket de caisse. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'AFFECTE EN AUCUN CAS VOS DROITS STATUTAIRES. A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE DECRITE CI-DESSUS, LE PRESENT PRODUIT EST FOURNI "EN TANT QUE TEL" ET SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE. EIDOS INTERACTIVE LTD REJETTE EN OUTRE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE GARANTIE (INCLUANT LES GARANTIES SANS LIMITATION, SOUS-ENTENDUES PAR LA LOI, LES REGLEMENTS, LES COUTUMES OU AUTRE) RELATIVE A LA COMMERCIALISATION, A LA QUALITE SATISFAISANTE, ET/OU A L'ADEQUATION A UN OBJET PARTICULIER CONCERNANT LE PRODUIT. EIDOS INTERACTIVE LTD DECLINE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE RESPONSABILITE QUANT AUX DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, CONSEQUENTIELS, ACCIDENTELS ET/OU DOMMAGES ET INTERETS, DEGATS, COUTS, PLAINTES OU DEPENSES SUBIS OU ENCOURUS PAR VOUS COMME LE RESULTAT DE L'UTILISATION OU DE LA TENTATIVE D'UTILISATION QUE VOUS AVEZ PU FAIRE DU PRESENT PRODUIT. LES CAS D'EXCLUSIONS MENTIONNES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT EN AUCUN CAS A LA RESPONSABILITE RELATIVE A LA NEGLIGENCE POUR DES CAS DE DECES OU DE BLESSURES.

NOTES

Retrouvez les Chroniques des Trois Royaumes sur album



tome 1
Tsao Tsao, le rebelle

tome 2 : "Cigale" bientôt disponible

65 pages superbement illustrées.

Ouvrage en vente en librairie ou par correspondance : troisroyaumes@hotmail.com (89 Frs)