WAR AND PEACE

1796-1815

INTRODUCTION

Avec la révolution française de 1789 débute une longue période de troubles. Pendant 25 ans l'Europe sera le théâtre d'affrontements titanesques. Si la France domine cette époque, les ambitions démesurées de conquête de l'empereur Napoléon attireront l'hostilité de la plupart des grandes nations - Angleterre, Autriche, Prusse et Russie contre l'Empire, ce qui provoquera sa chute.

War and Peace est un jeu de stratégie et de conquête vous plaçant aux commandes de l'une des 6 nations majeures de l'époque : France, Angleterre, Autriche, Prusse, Russie et Empire Ottoman. Vous jouerez pendant les périodes les plus cruciales des guerres napoléoniennes, vos décisions et vos actes pourront changer l'histoire du monde, mais pas forcement comme vous le souhaiteriez !

Note de Conception

Ce jeu possède une filiation directe avec les jeux de plateau et les jeux de figurines : les concepts de frontières, le système de construction des bâtiments, la carte historique unique, le déplacement des régiments sont autant d'éléments que nous avons essayé de retranscrire dans notre jeu. Notre objectif n'était pas de recréer avec exactitude et minutie telle ou telle bataille. Nous avons plutôt cherché à nous poser des questions comme : quelle aurait pu être la destinée de la France si elle n'avait pas attaqué la Russie en 1812 ? Que se serait-il passé si l'Angleterre avait constitué un vaste empire colonial sans se mêler des affaires européennes ? Ou si l'Empire Ottoman, allié de la France, avait déclaré à la guerre à son vieil ennemi autrichien en 1805 ?

Nous avons essayé de faire comprendre simplement les enjeux géostratégiques de certaines provinces et de donner une vision globale des affrontements sur les multiples fronts. Nous donnons au joueur, le pouvoir de voir d'une manière omnipotente tous les combats qui se déroulent dans le monde, le pouvoir de voir la victoire française d'Ulm le 20 octobre 1805 et la défaite de Trafalgar le 21 octobre 1805.

Ainsi le jeu vous plonge dans des situations historiques qui ne sont jamais figées, vos actes diplomatiques et militaires peuvent complètement réécrire l'histoire. Le titre War and Peace (Guerre et Paix) a été choisi dans ce but car la guerre ne sera jamais l'unique moyen de gagner. A travers ce jeu, nous avons essayé de vous faire découvrir l'épopée Napoléonienne autrement.

L'équipe War And Peace

WAR AND PEACE
1796-1815

SOMMAIRE

Menu Principal	06
Tutorial	07
Nouvelle partie	07
Ecran de jeu	09
Description des éléments de l'interface	10
Gestion et production	17
Les unités militaires	22
Sélection et déplacement des unités	25
Combat et siège des villes	27
Diplomatie	29
Les caractéristiques des nations majeures	33
Crédits	38
Raccourcis clavier	39



WAR AND PEACE
1796-1815

MENU PRINCIPAL

L'écran menu vous propose plusieurs choix :



- ***Tutorial :***

Pour vous initier à " War and Peace ", visionnez les différents tutoriaux qui vous apprendront les règles de base du jeu.

- ***Nouvelle Partie :***

Vous permet de commencer à jouer et d'entrer dans la grande épopée Napoléonienne.

- ***Charger une Partie :***

Vous permet de charger une partie que vous avez préalablement sauvegardée. Les différentes parties sauvegardées sont listées et leur date de sauvegarde est indiquée.

- ***Introduction :***

Pour revoir la cinématique d'introduction du jeu.

- ***Crédits :***

Vous permet de visionner les crédits de War and Peace.

- ***Quitter le jeu :***

Vous permet de retourner sous Windows.

WAR AND PEACE
1796-1815

TUTORIAL

Le tutorial est divisé en quatre sections, couvrant les aspects principaux de War and Peace :

- ***Interface et ergonomie :***

Vous explique comment fonctionne le jeu et les différentes interfaces et cartes que vous consulterez tout au long d'une partie.

- ***Production :***

Vous explique comment obtenir des ressources avec les différents types de bâtiments existants.

- ***Combat :***

Vous explique l'utilisation des différentes troupes et des formations à utiliser au cours des batailles ou des sièges.

- ***Diplomatie :***

Vous explique comment déclarer la guerre, négocier des alliances et des traités de paix avec les autres nations, ainsi qu'effectuer des échanges commerciaux.

NOUVELLE PARTIE

Au commencement d'une nouvelle partie, vous devez effectuer plusieurs choix :

Choix de la nation :

Vous commencez le jeu en choisissant une nation parmi les 6 disponibles : France, Autriche, Angleterre, Prusse, Russie et Empire Ottoman. Chaque nation possède des caractéristiques qui lui sont propres. (cf p.33 du présent manuel).

Choix du Nom :

Entrez le nom de votre choix.

Choix de l'époque :

Vous avez le choix entre 8 périodes historiques distinctes :

- *" 1796, les guerres révolutionnaires "*
- *" 1799, le rêve oriental "*
- *" 1805, la campagne d'Autriche "*

- " 1806, la campagne de Prusse et de Pologne "
- " 1809, le bourbier espagnol "
- " 1812, la campagne de Russie "
- " 1813, la bataille des nations "
- " 1815, Waterloo "

Deux campagnes fictives sont également disponibles :

- " Tempête sur le monde "
- " Un empire sinon rien "

Les campagnes fictives se jouent sur une carte ne respectant pas la réalité historique. Elles vous permettent de jouer dans des conditions différentes.

Chaque époque est jouée sur l'ensemble de la carte du monde, mais l'appartenance des villes et la situation diplomatique diffèrent. Lorsqu'une époque est sélectionnée, son niveau de difficulté est indiqué. Il indique l'état dans lequel se trouve votre nation à ce moment précis. Ainsi, plus le niveau est difficile, plus la période est critique pour votre nation.
Vous êtes également informé de vos ressources de départ en hommes, en or et science, ainsi que du nombre de villes que vous possédez. De plus, cet écran vous informe des relations diplomatiques que vous entretenez avec les autres nations, dont les limites territoriales apparaissent sur la carte.

Choix des conditions de victoire :

Trois conditions vous sont proposées : Conquête du Monde, Guerre Impériale et Conquête des capitales.

Conquête du Monde :
Choisissez un nombre de villes à conquérir. Ce chiffre correspond au nombre de villes que vous devez posséder en plus de vos villes de départ pour gagner.
Guerre Impériale :
Choisissez la ou les nations que vous devrez totalement éradiquer. Vous remportez la victoire lorsque la ou les nations ne possèdent plus aucune ville.
Conquête des capitales :
Choisissez la ou les capitales des nations que vous devez vaincre. Lorsque la capitale d'une nation est capturée, la nation dans son ensemble est conquise et la totalité de ses villes passent sous votre contrôle. Vous remportez la victoire lorsque vous avez capturé la ou les capitales que vous avez choisies.
Sur cet écran, vous pouvez également sélectionner un niveau de difficulté parmi les 3 proposés : facile, normal, difficile.

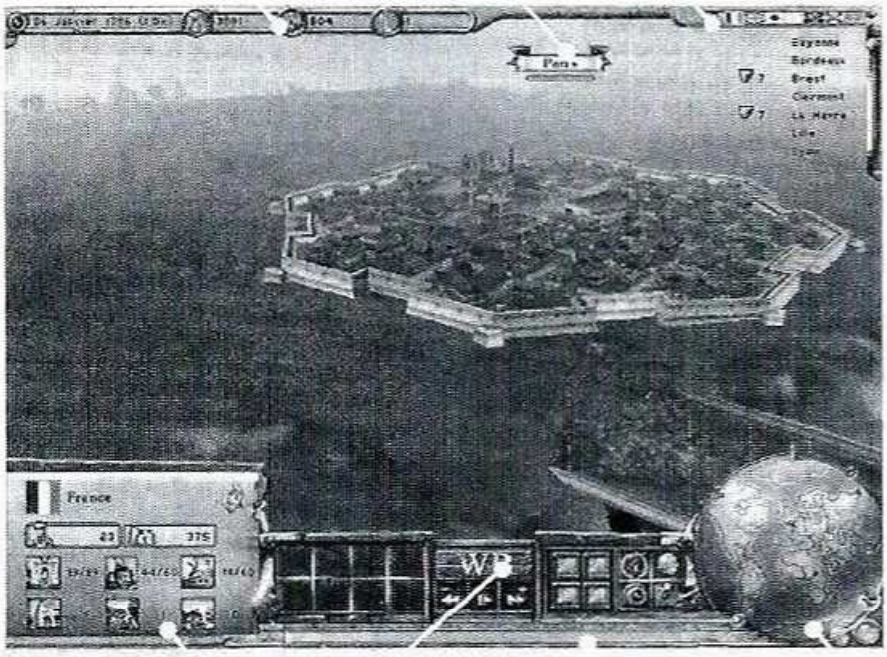
WAR AND PEACE
1796-1815

Briefing :

Le briefing vous indique l'état du monde à l'époque sélectionnée, ainsi que la situation dans laquelle se trouve votre nation et ses principaux ennemis ou alliés. En résumé, le briefing vous propose un contexte historique.

ECRAN DE JEU

Barre de ressources ***Bandeau volant de ville*** ***Système de localisation***



Zone d'information ***Zone des ordres*** ***Zone des alertes*** ***Mini-carte***

L'écran de jeu est divisé en deux zones distinctes. Le haut de l'écran est constitué de la barre de ressources et du système de localisation. Le bas de l'écran est constitué de l'interface principale qui permet d'avoir des informations particulières sur les différents éléments du jeu, de donner des ordres, de connaître votre position dans le monde et d'être prévenu des événements ayant lieu lors de la partie.

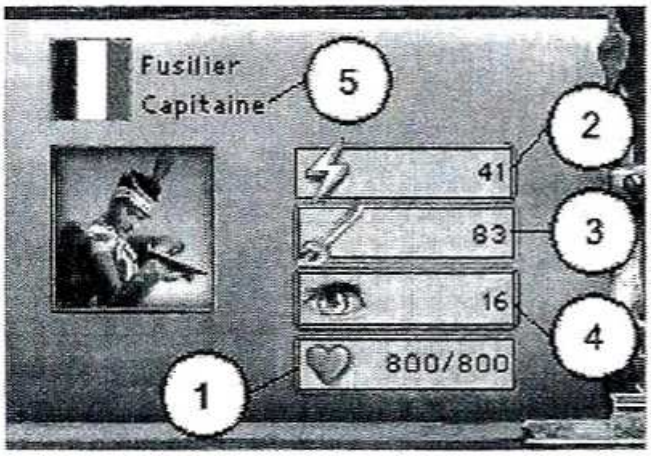
Une zone d'interface supplémentaire est activée lorsque l'on ouvre un menu de construction de bâtiments ou d 'achat d'unités et de sciences. Cette zone s'ouvre au dessus de la zone d'information.

WAR AND PEACE
1796-1815

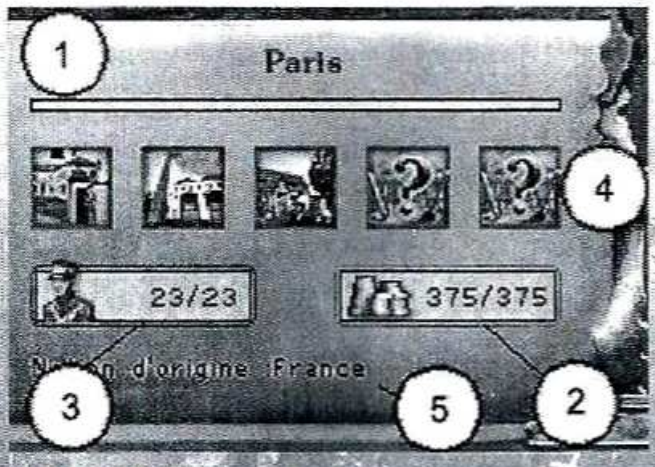
DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS DE L'INTERFACE :

Zone d'information :
La zone d'information permet d'obtenir les renseignements essentiels sur les différents éléments du jeu : unités, bâtiment et villes.

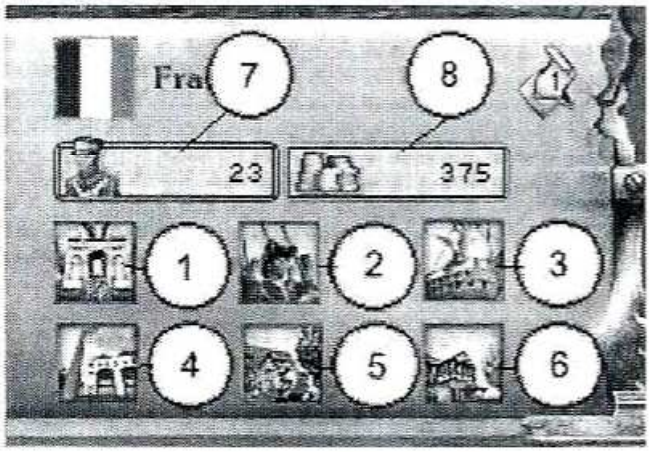
***Lorsqu'une unité est sélectionnée**, la zone d'information indique son niveau de santé (1), la puissance de son attaque principale (2) et de son attaque spéciale (3), sa portée de tir (4) et son grade (5). Lorsque plusieurs unités sont sélectionnées, elles apparaissent sous la forme d'images dans la zone d'information.*



***Lorsqu'un hôtel de ville est sélectionné** ou que le curseur de la souris se trouve sur le nom d'une ville (dans le bandeau volant de la ville ou dans le système de localisation), la zone d'information indique le niveau de santé (1), la production en or (2) et en hommes (3) de la ville, le bâtiments construits dans cette ville (4) et sa nation d'origine (5). Lorsqu'un bâtiment (hors hôtel de ville) est sélectionné, la zone d'information indique sa fonction.*

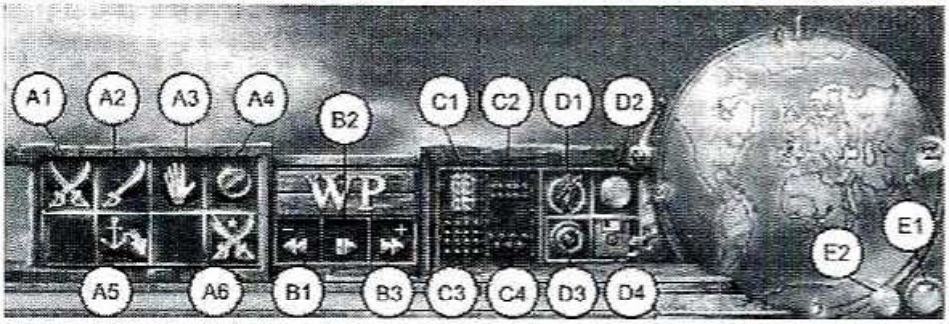


Lorsque vous passez la souris sur un bâtiment ou une unité d'un menu de construction, la zone d'information indique sa fonction ainsi que son coût en or et en hommes.
***Lorsque rien n'est sélectionné**, la zone d'information vous donne des indications générales sur l'ensemble de votre nation : nombre de villes (1), de troupes terrestres (2), de navires (3), de fermes (4), de comptoirs (5) et d'industries (6) que vous possédez. Vos productions en hommes (7) et en or (8) sont également indiquées.*

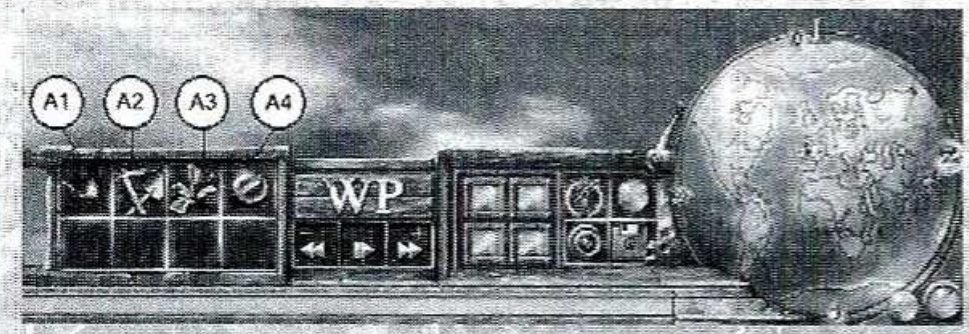


Zone des ordres :

Zone des ordres lorsqu'une unité est sélectionnée :



Zone des ordres lorsqu'un bâtiment est sélectionné :



Le groupe de boutons A1-A4 - attitude des unités et actions sur les bâtiments :

Ce groupe de boutons permet de réaliser des actions différentes selon que l'on a sélectionné des unités ou un bâtiment.

Si on sélectionne une unité, cela permet de définir l'attitude d'auto-réaction de cette unité :

- ***A1, agressif :***
  l'unité dans ce mode attaquera tous les ennemis qu'elle détectera.
- ***A2, passif :***
  l'unité dans ce mode ne ripostera que si elle est attaquée. Ainsi, si une unité ennemie passe à côté d'elle sans l'attaquer, elle n'entreprendra aucune action.
- ***A3, " tenir une position " :***
  l'unité dans ce mode tiendra la position qui lui a été assignée. Ainsi, elle attaquera toute unité ennemie à sa portée mais ne la poursuivra pas si elle s'échappe.
- ***A4, stop :***
  l'unité arrête l'ordre en cours.

Si on sélectionne un bâtiment, cela définit une action :

- ***A1, terre brûlée :***
  permet de détruire un bâtiment sans libérer son emplacement. A la place il y aura une ruine. Cette action permet de bloquer les emplacements pour éviter qu'un adversaire qui s'empare de la ville puisse immédiatement construire. Il devra préalablement raser la ruine, ce qui lui coûtera de l'or.
- ***A2, raser :***
  permet de détruire un bâtiment ou une ruine pour obtenir un emplacement vide dans la ville. Cette action coûte de l'or.
- ***A3, point de ralliement :***
  permet de placer le point de ralliement du bâtiment sur le terrain. Toutes les unités sortant de ce bâtiment se rendront à de ce point.
- ***A4, stop (annule la création d'un groupe) :***
  cette action annule la production d'une unité en cours.

Le groupe de boutons A5-A6 - ordres :

Ce groupe de boutons permet de réaliser les actions spéciales des différentes unités :

- ***A5, débarquer :***
  ce bouton apparaît lorsqu'un navire transportant des unités est sélectionné. Il permet de faire débarquer les unités.
- ***A6, attaque spéciale :***
  ce bouton permet de réaliser les attaques spéciales des différentes unités : une charge pour une cavalerie, un tir de zone pour l'artillerie, un corps a corps forcé pour l'infanterie. Ce bouton ne s'affiche que si la sélection en cours est composée d'un seul type d'unités (infanterie, cavalerie ou artillerie).

Le groupe de boutons B1-B3 : vitesse de jeu :

Ce groupe de bouton permet de régler la vitesse de jeu (la vitesse actuelle est indiquée à côté de la date, dans la barre de ressources). Le bouton B1 permet de ralentir le jeu, le bouton B3 de l'accélérer et le bouton B2 remet le jeu à la vitesse normale.

Le groupe de boutons C1-C4 :

- **C1, colonne :**
elle permet aux unités de se déplacer rapidement. L'infanterie et l'artillerie sont particulièrement affaiblies en formation colonne. L'artillerie ne peut pas tirer en colonne.
- **C2, ligne :**
cette formation permet à l'infanterie de combattre avec un maximum d'efficacité. C'est la seule formation dans laquelle l'artillerie peut tirer.
- **C3, carré :**
le carré est la formation de défense de l'infanterie contre la cavalerie. Cette formation réduit grandement la puissance de feu de l'infanterie. Ce bouton ne s'affiche que si une unité d'infanterie est sélectionnée.
- **C4, embuscade :**
l'embuscade est efficace contre les tirs d'artillerie, et les tirs des villes. Mais cela réduit grandement la puissance de feu de l'infanterie. Ce bouton ne s'affiche que si une unité d'infanterie est sélectionnée.

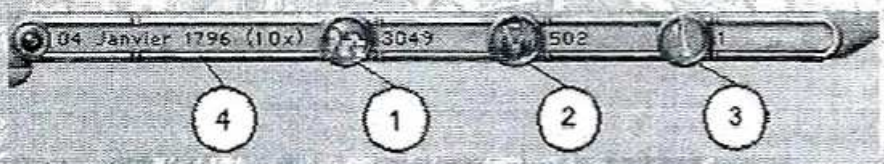
Le groupe de boutons D1-D4

- **D1, rayon de vision et de commandement :**
ce bouton sert à afficher la distance de tir des unités d'artillerie, d'infanterie et des navire. Lorsqu'on a sélectionné un général ou un amiral, on obtient son rayon de commandement.
- **D2, options de la mini-carte :**
permet d'afficher les frontières sur la mini-carte.
- **D3, menu système :**
ouvre le menu système du jeu (pour sauvegarder ou quitter la partie). La touche 'Echap' du clavier vous permet également d'accéder à ce menu.
- **D4, sauvegarde rapide :**
permet de réaliser une sauvegarde rapide de la partie

Mini-carte :

La mini-carte indique votre position dans le monde, les endroits où des événements se produisent (alertes) et permet de déplacer rapidement la caméra d'un endroit à un autre (cliquez gauche sur un point pour centrer la caméra à cet endroit). Un point vert sur la mini-carte indique la ville sur laquelle le curseur de la souris pointe dans le système de localisation. Un point rouge indique l'emplacement des troupes sélectionnées.
Le bouton maxi-carte E1, situé en bas à droite de la mini-carte, permet d'afficher la maxi-carte diplomatique. Le bouton E2 permet d'avoir accès aux 3 états des frontières sur la mini-carte : état des pays, état diplomatique et état d'agressivité.

Barre de ressources :



La barre de ressources indique l'état de votre production d'or, d'hommes et de points de sciences ainsi que la date.

Or (1) :
Ce chiffre indique l'ensemble de l'or que vous possédez dans votre trésor. Vous avez besoin d'or pour construire des bâtiments, acheter des unités militaires et réaliser des échanges diplomatiques.

Hommes (2) :
Ce chiffre indique la réserve de main d'œuvre disponible. Vous aurez besoin d'hommes pour construire des bâtiments ou des unités militaires et réaliser des échanges diplomatiques.

Science (3):
Ce chiffre représente votre puissance d'achat en technologie scientifique. Vos points de science permettent d'acheter de nouvelles sciences dans les universités.

Date (4) :
La date est une indication historique pour le joueur. Un mois représente 5 minutes de temps de jeu à vitesse normale. La date permet de connaître les temps de production des unités ou de déplacement d'un lieu à un autre. Le multiplicateur de vitesse du jeu est également indiqué : cela vous permet de savoir dans quelle mesure vous avez accéléré ou ralenti le défilement du temps. Ainsi 1.0 x indique une vitesse normale de jeu.

Pointeurs de souris :

Le pointeur de souris varie de façon contextuelle : elle vous indique l'action pouvant être exécutée.


Pointeur par défaut · *Centre translucide*


Curseur pointant sur un élément allié (unité ou bâtiment) · *Centre bleu*


Curseur pointant sur un élément ennemi (unité ou bâtiment) · *Centre rouge*


Curseur pointant sur une de vos villes · *Centre vert*


Curseur pointant sur une de vos unité ou un de vos bâtiment · *Flèche grise*


Pointeur d'attaque principale · *Flèche rouge*


Pointeur d'attaque spéciale


Révolter une ville

 ***Déplacer les unités sélectionnées***

 ***Action interdite***

 ***Entrer dans un navire ou un batiment***

 ***Sortir d'un navire***

 ***Rotation de la caméra***

 ***Centrer la caméra***

 ***Placer le point de ralliement d'un batîment***

Gestion de la caméra

Déplacement (clavier, souris)

Les flèches droite, gauche, haut et bas du clavier servent à déplacer la caméra. Vous pouvez également mettre le curseur de la souris sur un des bords de l'écran pour déplacer la caméra dans cette direction.La position de la caméra et l'axe dans lequel elle pointe sont représentés sur la mini-carte.

Pour faire monter ou descendre la caméra, utilisez les touches Home et Fin du clavier ou alors utilisez la molette de la souris tout en maintenant le clic droit enfoncé.

Rotations (clavier, souris)

Les touches 4, 6, 8 et 2 du pavé numérique servent à effectuer des rotations de la caméra. La caméra se gère aussi en maintenant le clic droit enfoncé et en déplaçant la souris. Vous pouvez déplacer la caméra dans toutes les directions.

Zoom (clavier, souris)

Vous pouvez zoomer sur les unités ou le terrain grâce à la molette de la souris ou en utilisant les touches Page Up et Page Down.

Rappel position caméra

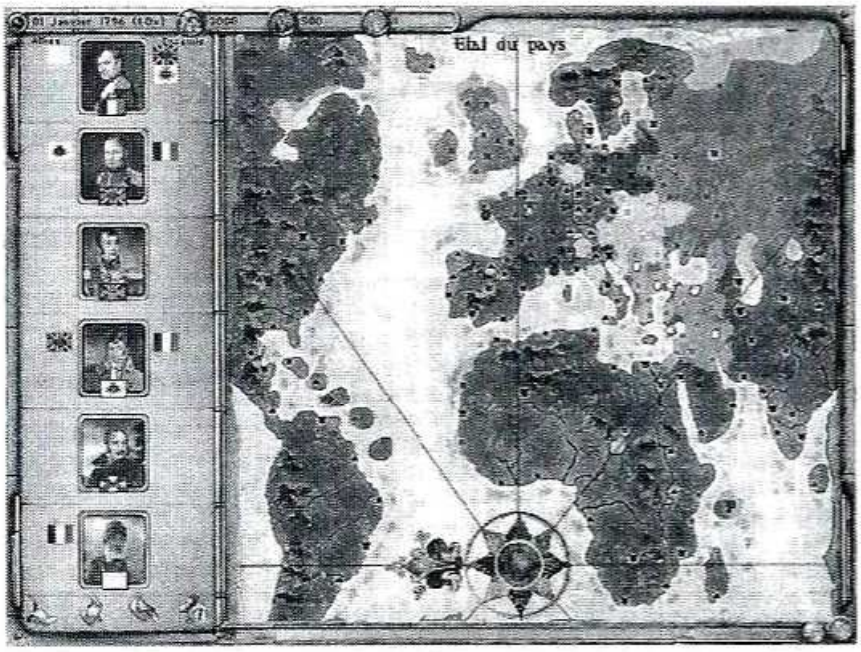
Vous pouvez enregistrer la position de la caméra sur n'importe quel point du terrain en appuyant sur Ctrl + F1, Ctrl + F2 etc...

En appuyant sur F1, F2 etc... vous reviendrez automatiquement au lieu enregistré.

Note : Il est également possible de se déplacer de ville en ville en cliquant droit sur le bandeau volant d'une ville.

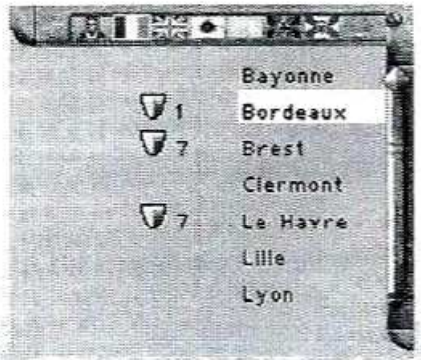
Maxi-carte

La maxi-carte est une carte que l'on obtient en appuyant sur la touche Tab ou en cliquant sur le bouton maxi-carte de l'interface. C'est une carte très précise, qui indique la position et le nom des villes, ainsi que celle des unités. Cliquez droit sur une ville ou une unité pour centrer la caméra sur elle. Le pays auquel les villes appartiennent est également indiqué. Les traits de couleur sous les villes des nations mineures indiquent si elles font partie de la même nation. La maxi-carte vous donne également des informations diplomatiques : reportez vous à la section diplomatie du manuel pour en apprendre plus.



Les nations mineures ont un comportement différent de celui des nations majeures : elles ne vous attaqueront jamais sur votre propre territoire. Cependant, elles défendent leurs villes avec acharnement et cherchent à les reprendre par tous les moyens si jamais elles sont conquises par une nation majeure.

Système de localisation des villes / troupes



Le système de localisation se trouve en haut à droite de l'écran. Chaque nation majeure est représentée par un drapeau. L'ensemble des nations mineures est représenté par un seul drapeau. Si vous cliquez sur un des drapeaux vous obtiendrez la liste des villes de la nation concernée. Le premier drapeau vous permet d'accéder à la liste des villes où sont positionnées vos unités. La ville sur laquelle le curseur est positionné dans le système de repérage est représentée par un point vert sur la mini-carte.

En cliquant droit sur le nom d'une ville vous vous déplacerez vers elle. Un clic gauche sur le nom d'une ville permet la sélection à distance de son hôtel de ville et permet donc

d'y construire des bâtiments, malgré le fait que la caméra ne soit pas centrée sur elle. Un écusson vert à côté du nom de la ville indique la présence de vos troupes près de cette ville, un écusson rouge celle de troupes ennemies, un écusson gris celle de troupes neutres et un écusson bleu celle de troupes alliées. Le chiffre à côté de l'écusson indique le nombre de troupes. Lorsqu'il y a plus de 9 unités, un symbole '+' est utilisé à la place du chiffre. Si un losange se trouve à l'intérieur de l'écusson, cela signifie qu'il y a au moins un général présent dans le territoire de la ville.

En plaçant le curseur de la souris sur un de ces écussons et en utilisant la molette vous ferez défiler dans la zone d'information les différentes troupes présentes près de la ville. En cliquant gauche sur l'écusson, vous sélectionnerez toutes vos troupes présentes près de la ville. En cliquant droit sur l'écusson vous centrerez la caméra sur ces troupes.

***Un point d'exclamation rouge** à côté du nom d'une ville signifie qu'un combat à lieu dans le territoire de cette ville.*

***Un point d'interrogation** à côté du nom d'une ville signifie que l'on ne sait rien des troupes présentes dans la zone de cette ville. Cela représente le brouillard de guerre.*

Gestion des alertes

Sur la Mini-carte et la Maxi-carte, des alertes de différents types sont représentées. Un point vert clignotant signifie qu'un bâtiment ou une troupe est en construction. Un point rouge clignotant signifie que vous êtes attaqué. Un point orange clignotant est une alerte secondaire qui ne vous concerne pas directement mais peut influencer la partie (par exemple si vous manquez d'une ressource pour effectuer une construction...).
Vous pouvez, au moyen de la barre espace, vous rendre directement sur le lieu de la dernière alerte.
Les alertes importantes (exemples : déclaration ou menace de guerre) s'inscrivent au dessus de la zone des ordres, accompagnées des drapeaux des nations impliquées. Pour les alertes nécessitant une réponse, cliquer sur le drapeau de la nation vous amène directement à l'écran diplomatique de réponse.

GESTION ET PRODUCTION

Les différentes ressources :

Or

L'or est une ressource fondamentale du jeu. L'or est la principale ressource demandée pour construire des bâtiments et sert également au recrutement des unités. Il sert également de valeur d'échange dans les relations diplomatiques. Pour obtenir de l'or il faut construire des usines ou des comptoirs de commerce. Les comptoirs de commerce ne rapportent de l'or que si vous possédez au moins un allié. Plus vous avez d'alliés, plus ils vous rapportent

Hommes

Les hommes sont l'autre ressource fondamentale du jeu : ils représentent la main d'œuvre disponible dans votre nation. Ils sont la principale ressource pour construire des unités militaires et servent également à la construction des bâtiments. Ils ont valeur d'échange dans les relations diplomatiques. Pour obtenir des hommes il faut construire des fermes.

Points de science

Les points de science permettent d'acheter des sciences dans les universités de manière à augmenter la production ou la puissance des unités militaires ou des bâtiments. Pour obtenir des points de science il faut construire des universités.

Les différents types de villes :

183 villes sont réparties sur la carte de War and Peace, appartenant - en fonction des époques - à une quarantaine de nations différentes.

Il existe trois différentes tailles de villes : petite, moyenne et grande.

En fonction de sa taille, le joueur peut construire plus ou moins de bâtiments dans la ville : deux bâtiments dans une petite ville, trois dans une ville moyenne et cinq dans une grande ville. Cette limite ne peut jamais être dépassée. Une ville ne produit rien par elle même : ce sont les bâtiments qu'elle abrite qui déterminent sa production.
On ne peut pas construire de nouvelle ville, mais on peut conquérir celles des autres nations.

Ports

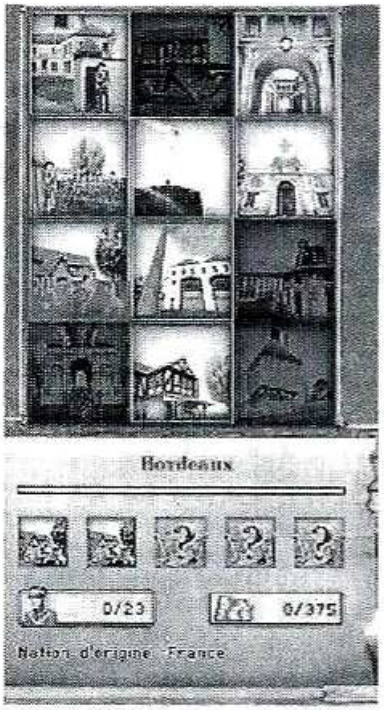
Certaines villes sont portuaires. Dans ces villes vous pouvez construire des arsenaux maritimes pour produire des navires, ainsi que des phares pour détecter et recruter les corsaires. Il n'existe qu'un nombre limité de villes portuaires dans le jeu.

Capitale

Chaque nation majeure (France, Angleterre, Autriche, Prusse, Russie et Empire Ottoman) possède une capitale, qui est systématiquement de grande taille. En fonction des époques, des bâtiments sont pré-construits dans votre capitale et dans certaines autres villes. La capture de capitales est une des conditions de victoire.

Construction des bâtiments

Pour construire un bâtiment dans une ville, cliquez gauche sur l'hôtel de ville. Un menu de construction s'ouvre alors au dessus de la zone d'information. Cliquez gauche sur le bâtiment que vous souhaitez construire. Les bâtiments grisés dans le menu de construction ne peuvent pas être construits car, par exemple, vous ne possédez pas assez d'or ou d'hommes, ou que la ville n'est pas portuaire. Vous ne pouvez construire de nouveau bâtiment que si la ville possède au moins un emplacement libre. Chaque bâtiment possède un temps de construction déterminé. L'état d'avancement de la construction est représenté par une barre de progression sur l'icône du bâtiment dans le menu de construction. Pour annuler une construction en cours, cliquez droit sur l'icône du bâtiment en question.



Construction à distance à l'aide du système de localisation :

On peut ordonner la construction de bâtiments et d'unités militaires dans une ville tout en se trouvant loin de cette dernière. Cliquez gauche sur une ville dans le système de localisation : son hôtel de ville est alors sélectionné et le menu de construction des bâtiments s'ouvre. Vous pouvez alors cliquer gauche dans ce menu sur le bâtiment que vous souhaitez construire.
Pour construire des unités militaire, des navires ou des sciences cliquez gauche sur une ville dans le système de localisation de l'écran puis cliquez sur l'image de la caserne, de l'arsenal, de l'académie militaire, du poste de police ou du phare dans la zone d'information. Le menu de construction correspondant au bâtiment s'ouvre alors et vous pouvez construire à distance une unité en cliquant gauche dans ce menu.

Description des différents bâtiments

Hôtel de ville
L'hôtel de ville est un bâtiment présent dans toutes les villes, il permet d'avoir accès au menu de construction des bâtiments.

Fortification
Chaque ville est dotée d'une fortification.
Il existe 2 niveaux d'amélioration des fortifications. Chaque niveau augmente la puissance de feu et la résistance de la ville. On distingue le premier niveau de fortification par la construction de 2 bastions qui s'ajoutent à la fortification de base. Pour le second niveau 2 nouveaux bastions s'ajoutent aux précédents, amenant la fortification à 4 bastions. Une indication du niveau de fortification est également présente sur le bandeau ville sous la forme de canons s'affichant à côté du nom de la ville.

Ferme
La ferme est le bâtiment qui permet d'obtenir des hommes. Ce bâtiment est d'une importance capitale, il vous en faudra plusieurs pour avoir une production suffisante en hommes.

Caserne
La caserne est un bâtiment qui permet la construction des unités militaires terrestres : infanterie, cavalerie et artillerie.
La construction de ces troupes est néanmoins limitée par la taille de la ville.
Une ville de petite taille ne peut construire que des voltigeurs, hussards et artillerie à cheval.
Une ville de taille moyenne peut construire la même chose qu'une ville de petite taille, plus des fusiliers, de l'artillerie de campagne et des dragons.
Une ville de grande taille peut tout construire.

Arsenal maritime

L'arsenal maritime permet de construire et réparer des navires de guerres. Un arsenal ne peut être construit que sur une ville portuaire. Vous ne pouvez réparer qu'un nombre limité de navires en même temps dans un arsenal. Sélectionnez vos navires endommagés et cliquez droit sur l'arsenal pour les réparer.

Académie militaire

L'académie militaire permet de construire des généraux et des amiraux. Pour construire un amiral, l'académie militaire doit se trouver dans une ville portuaire.

Hôpital

L'hôpital permet de soigner des unités militaires et généraux blessés lors des combats. Il est plus intéressant de soigner une unité que de la racheter. Vous ne pouvez reconstituer qu'un nombre limité d'unités par hôpital. Sélectionnez les unités endommagées et cliquez droit sur l'hôpital pour les soigner.

Poste de police

Le poste de police peut détecter les unités furtives qui pénètrent sur le territoire de la ville où il est installé. Il permet également la création d'unités furtives comme l'espion et les partisans.

Université

L'université permet de produire des points de science qui permettent ensuite l'achat de sciences. Pour avoir accès au menu science, cliquez sur l'université.

Industrie

L'industrie est un bâtiment qui produit de l'or. Ce bâtiment est capital, il vous faudra plusieurs industries pour avoir une production d'or suffisante.

Comptoir

Le comptoir produit de l'or en fonction du nombre d'alliés que vous possédez. Moins cher à l'achat qu'une industrie, il faut cependant 2 alliés pour qu'il égale la production d'or d'une industrie. Ce bâtiment est une alternative au lourd investissement nécessaire à la construction d'une industrie.

Phare

Le phare peut détecter toutes les unités furtives qui pénètrent sur le territoire de la ville où est installé le phare. Le phare permet également la construction de navires furtifs, les corsaires.

Arc de triomphe

L'arc de triomphe est un monument qui empêche une ville de se soulever. Note : une ville ne peut être soulevée que par un espion adverse.

Point de ralliement d'un bâtiment

Pour les bâtiments permettant de construire ou de soigner une unité, vous pouvez positionner un point de ralliement. Ainsi chaque unité qui sortira de ce bâtiment se rendra automatiquement à ce point de ralliement.
Pour placer le point de ralliement d'un bâtiment, sélectionnez le, cliquez sur le bouton " point de ralliement " et cliquez droit sur le terrain à l'endroit où vous souhaitez le placer.

Destruction des bâtiments :

2 possibilités s'offrent à vous :

Raser un bâtiment
Si vous voulez raser un bâtiment dans une ville, sélectionnez le et cliquez gauche sur le bouton " raser ". Vous libérerez ainsi un emplacement dans la ville. Raser un bâtiment coûte de l'or.

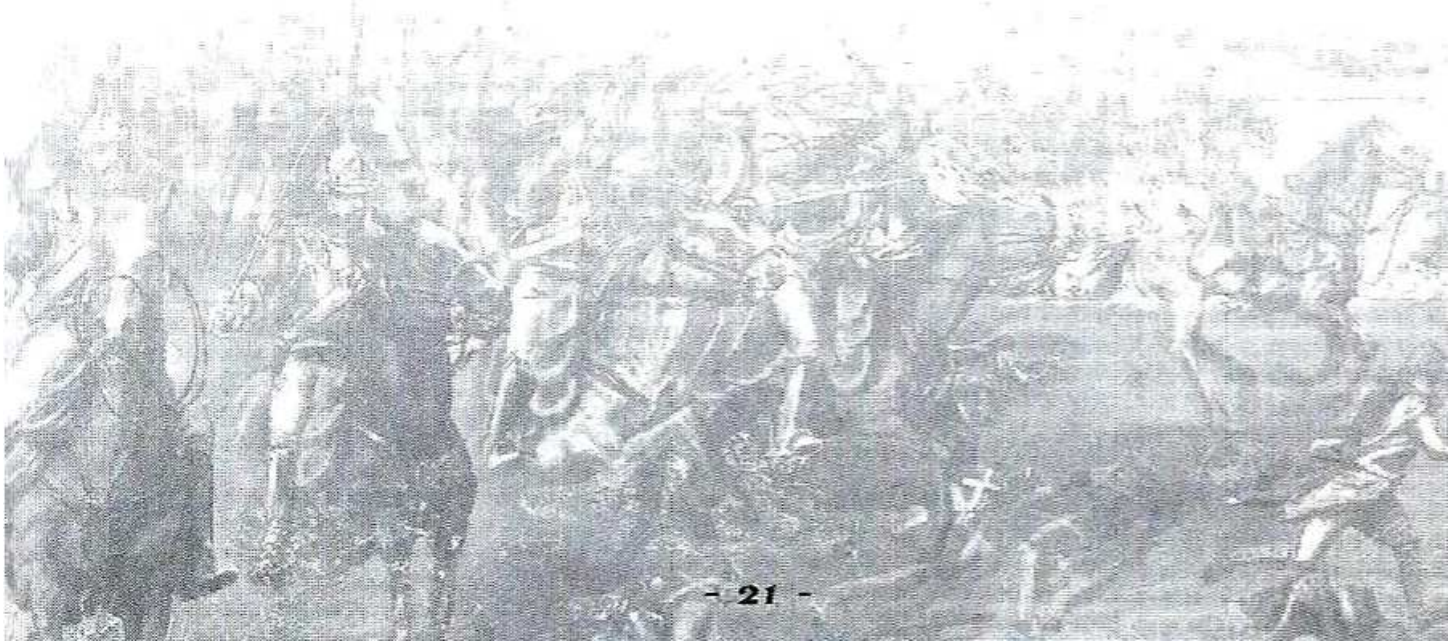
Terre brûlée sur un bâtiment
Si vous voulez effectuer la terre brûlée sur un bâtiment, sélectionnez le et cliquez gauche sur le bouton terre brûlée. La terre brûlée détruit le bâtiment en laissant une ruine sur son emplacement. Il est ainsi impossible de construire un bâtiment sur cet emplacement à moins de raser la ruine.
Note : Tous les bâtiments, sauf les forteresses et l'hôtel de ville peuvent être rasés ou subir la terre brûlée.

Achat des sciences

Si vous construisez des universités dans vos villes, celles-ci vont produire des points de science. Les points de science peuvent ensuite servir à acheter diverses améliorations. Les sciences peuvent être classées en deux familles :

- Les sciences militaires qui, par exemple, augmentent la puissance de tir ou la résistance de vos unités militaires.
- Les sciences administratives qui, par exemple, augmentent le nombre d'hommes produit par les fermes ou l'or rapporté par les industries.

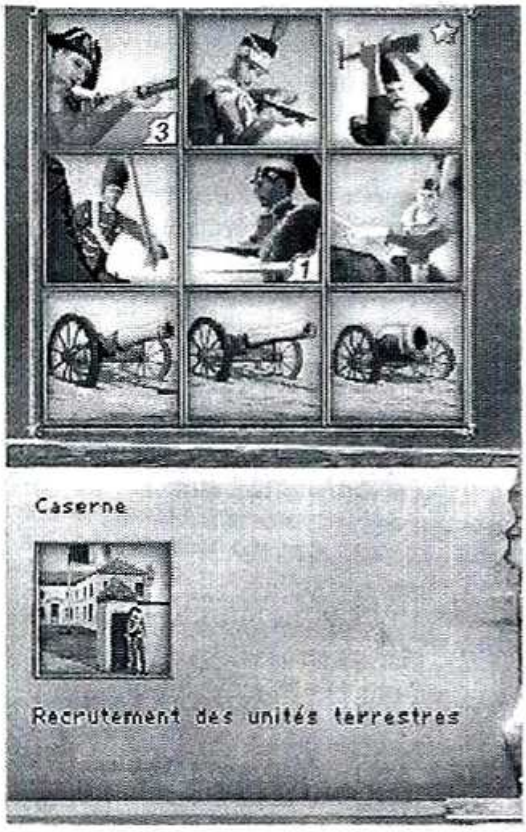
Pour acheter une science, sélectionnez une université en effectuant un clic gauche sur elle. Le menu d'achat des sciences s'ouvre au dessus de la zone d'informations. Vous pouvez choisir la famille dans laquelle vous souhaitez acheter une science, en cliquant sur les boutons en haut de ce menu. Cliquez ensuite sur le nom de la science que vous souhaitez acheter. Sa description apparaît dans la zone d'information lorsque vous passez le curseur de la souris sur elle.
Certaines sciences peuvent être inaccessibles et apparaître en grisé car vous ne possédez pas suffisamment de points de science.



WAR AND PEACE
1796-1815

LES UNITÉS MILITAIRES

Recrutement des unités



Les unités se recrutent dans des bâtiments précis :

- **Casernes** : *unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie.*
- **Académie militaire** : *généraux et amiraux.*
- **Arsenaux** : *frégates, navires de ligne légers et lourds*
- **Phares** : *corsaires.*
- **Postes de police** : *espions et partisans.*

La construction d'une unité coûte toujours de l'or et des hommes.
Pour construire une unité, cliquez gauche sur le bâtiment adéquat : un menu de construction s'ouvre. Ensuite, cliquez gauche sur les unités à produire. Ces unités sont alors produites les unes après les autres. Pour annuler la production d'une unité cliquez droit sur l'icône de cette unité dans le menu de construction.
L'état d'avancement du recrutement est représenté par une barre de progression dans le menu de construction.

Description des Unités

Infanterie

L'infanterie est le corps d'armée le moins cher et le plus résistant. Il constitue le gros des armées et se révèle indispensable dans les batailles ainsi que lors des sièges. Son mode d'attaque principal est le tir, son attaque spéciale est le corps à corps.

Voltigeur

Le voltigeur est une infanterie légère, au déplacement rapide et disposant d'une bonne portée de tir. Sa faible résistance la rend parfaite pour la formation embuscade. Utile lors des grandes batailles, elle se transforme en "chair à canon" lors de la prise de ville. Elle est peu chère et peut être produite dans toutes les villes.

Fusilier

Le fusilier est une infanterie moyenne, elle possède une bonne puissance de feu et forme l'épine dorsale de votre armée. Spécialisée dans la manœuvre, il est important d'utiliser les bonnes formations dans les combats pour tirer le maximum de cette unité.

Garde

La garde est une infanterie lourde, sa portée de tir est faible mais sa puissance de corps à corps est terrible. Cette infanterie est parfaite pour détruire en corps à corps un ennemi endommagé. C'est la seule infanterie capable de combattre la cavalerie efficacement.

Cavalerie

La cavalerie est un corps d'armée extrêmement rapide.
Son attaque principale est le corps à corps et son attaque spéciale est la charge, qui se révèle dévastatrice contre les unités d'infanterie qui ne se mettent pas en carré et les unités d'artillerie sans couverture. La cavalerie est idéale pour intervenir rapidement avant l'artillerie et l'infanterie ou pour déclencher des charges dévastatrices en pleine bataille. Elle se révèle particulièrement inefficace pour le siège.

Hussard

Le hussard est l'unité la plus rapide du jeu. Peu résistants, ces cavaliers permettent de patrouiller ou de surprendre les troupes ennemies en mouvement.

Dragon

Le dragon est une unité forte en corps à corps et à la charge puissante. Elle est polyvalente, et sert aussi bien à harceler qu'aux champs de bataille.

Cuirassier

Le cuirassier est une cavalerie lourde, dévastatrice en charge, mais relativement lente dans ses déplacements. Le cuirassier peut rapidement se mettre en formation de charge. Cette cavalerie au prix élevé se révèle meurtrière lors des batailles si vous en faites bon emploi, mais attention aux tirs et au carré d'infanterie.

Artillerie

L'artillerie est le corps d'armée le plus puissant mais également le moins résistant. Sa fonction principale est d'apporter une grande puissance de feu à l'armée. L'artillerie est essentielle à la capture des villes, mais peut également attaquer les navires.
Son attaque spéciale permet de faire des tirs de barrage sur un point de terrain que vous désignez.

Artillerie légère

L'artillerie légère est faite pour soutenir les troupes d'infanterie ou de cavalerie lors des batailles. Elle possède une courte portée de tir mais se révèle particulièrement efficace contre l'infanterie. Elle se déplace rapidement.

Artillerie de campagne

L'artillerie de campagne possède la plus longue portée de tir, au détriment de sa puissance. C'est une unité polyvalente pouvant aussi bien servir lors des siège que lors des batailles.

Artillerie de siège

L'artillerie de siège est constituée de bombardes. Elle possède une puissance de feu dévastatrice contre les fortifications. Etant donné que sa portée de tir est courte et son prix très élevé, il est conseillé de la faire protéger par des fantassins.

Général

Le général est une unité spéciale. Il apporte des bonus très importants aux unités qui se trouvent dans son rayon de commandement. Le général n'est pas une unité combattante. Plus il est situé en hauteur, plus sa portée de commandement est élevée.

Navires

Les navires constituent un corps d'armée très important du jeu. Ils permettent de parcourir le monde et de débarquer dans des lieux éloignés de votre territoire de départ. Ils sont capables de mener de nombreuses missions comme la prise de villes portuaires, le soutien de troupes aux sols, le transport ou l'espionnage.

Frégate

La frégate est un navire très rapide qui peut transporter 2 troupes. Il est peu cher et spécialisé dans les combats de navires et la traque des corsaires.

Navire de ligne léger

Le navire de ligne léger est spécialisé dans le transport de troupes. Il peut en transporter jusqu'à 10 simultanément.

Navire de ligne lourd

Le navire de ligne lourd est un navire lent qui possède une puissance de feu dévastatrice, particulièrement contre les villes portuaires. Il bénéficie d'une longue portée de tir. Sa capacité de transport est faible.

Corsaire

Le corsaire est une unité spéciale furtive qui ne peut transporter aucune troupe. C'est un chasseur de navires qui se révèle particulièrement efficace en combat maritime.

Navire Amiral

L'amiral est une unité particulièrement puissante et polyvalente. Elle peut transporter 4 troupes, mais son coût est extrêmement cher. Il possède comme le général un rayon de commandement qui apporte des bonus à toutes les unités proches.

Troupes spécifiques :

Chaque nation possède une unité spéciale que l'on repère par une étoile sur le menu de construction. Cette unité appartient à l'une des catégories de base : infanterie, artillerie ou cavalerie, mais a des caractéristiques différentes des unités classiques.

France : *la Vieille Garde - Infanterie*
La vieille garde est l'unité la plus puissante en corps à corps

Angleterre : *le Highlander - Infanterie*
Les highlanders sont spécialisés dans le tir.

Autriche : *la Landwher - Infanterie*
La landwher est plus résistante aux dégâts.

Empire Ottoman : *le Janissaire - Infanterie*
Les janissaires sont peu coûteux.

Russie : *le Cosaque - Cavalerie*
Les cosaques sont l'unité la plus rapide du jeu.

Prusse : *le Ulhan - Cavalerie*
Les ulhans possèdent la charge de cavalerie la plus puissante.

Soins des unités

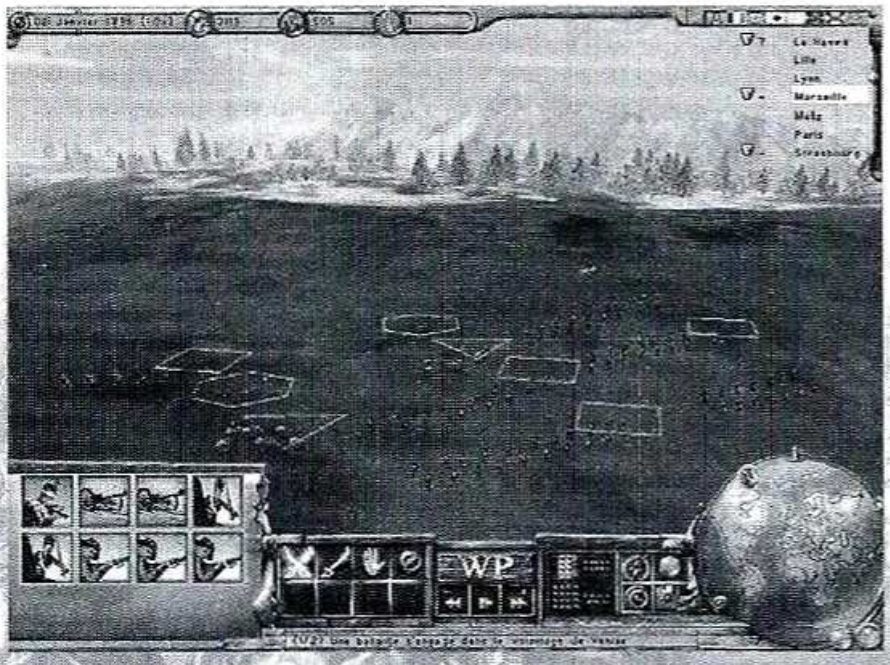
Vous pouvez soigner vos unités à l'aide des bâtiments hôpital pour les unités terrestres et arsenal maritime pour les unités maritimes. Pour cela sélectionnez les unités que vous souhaitez soigner et cliquez droit sur l'hôpital ou l'arsenal maritime. Chacun de ces bâtiments peut reconstituer qu'un nombre limité d'unités simultanément. Le soin de chaque unité prend un certain temps et coûte de l'or.

SÉLECTION ET DÉPLACEMENT DES UNITÉS

Sélection simple (Clic, cadre) :
Vous pouvez sélectionner une unité en plaçant le pointeur sur elle et en cliquant gauche. Vous pouvez également tracer un cadre autour de l'unité en tenant enfoncé le bouton gauche de la souris puis en relâchant une fois que vous avez englobé l'unité.
Vous pouvez remarquer que chaque unité possède un symbole géométrique qui permet de l'identifier à distance. L'infanterie est représentée par un losange, l'artillerie et les navires par un hexagone, la cavalerie par un triangle, les généraux et les amiraux un cercle.

Dans la zone d'information apparaissent alors immédiatement toutes les informations la concernant : nom, points de vie, puissance d'attaque principale (éclair), puissance d'attaque spéciale (épée), portée de tir (œil). Le cadre autour de l'illustration ainsi que le symbole géométrique de l'unité est de couleur verte lorsque l'unité est faiblement ou pas du tout endommagée, orange lorsqu'elle est moyennement endommagée et rouge lorsqu'elle est gravement touchée.

Sélection multiple (Clic, cadre) :
Vous pouvez sélectionner plusieurs unités en même temps en traçant un cadre de sélection autour d'elles.
Vous pouvez également réaliser une sélection multiple en maintenant la touche Ctrl enfoncée et en effectuant un clic gauche sur les unités que vous souhaitez sélectionner.
Si vous réalisez un double clic gauche sur une unité, vous sélectionnez toutes les unités du même corps (infanterie, artillerie, cavalerie) présentes à l'écran.



Modification de la sélection multiple à partir de la zone d'information :

Lorsque vous effectuez une sélection multiple, la composition de la sélection s'affiche dans la zone d'information sous la forme d'images d'unités. Vous pouvez alors réaliser les actions suivantes pour modifier la sélection :

- Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez gauche sur l'image d'une unité, cette unité sera retirée de la sélection.
- Si vous effectuez un double clic gauche sur l'image d'une unité, seules les unités du même corps d'armée que celle-ci resteront dans la sélection.
- Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée et effectuez un double clic gauche sur une unité, toute les unités du même corps seront retirées de la sélection.
- Si vous effectuez un double clic droit sur l'image d'une unité, seules les unités ayant le même état de vie (rouge, orange ou vert) resteront dans la sélection.
- Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée et effectuez un double clic droit sur l'image d'une unité, toutes les unités ayant le même état de vie seront retirées de la sélection.

Le nombre maximum d'unités affichables dans la zone d'information est 12.

Formation de groupes

La formation de groupes permet d'enregistrer et de rappeler des sélections.
Vous pouvez former des groupes en sélectionnant des unités puis en appuyant sur un chiffre tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Vous pouvez rappeler un groupe en appuyant sur le chiffre correspondant. Si vous appuyez 2 fois de suite sur le chiffre correspondant au groupe, celui-ci sera sélectionné et la caméra sera centrée sur lui.

Déplacements

Vous pouvez donner un ordre de déplacement à une sélection en effectuant un clic droit sur le terrain. Pour que l'ordre soit pris en compte, il faut que vous cliquiez sur une zone de terrain valable pour l'unité sélectionnée. Ainsi les unités terrestres ne peuvent se déplacer que sur les zones de plaines, de forêts, de plage et de marais. Les unités maritimes ne peuvent se déplacer que sur les zones de mer.
Le curseur de la souris indique si l'unité peut se déplacer ou non sur la zone de terrain pointée.

Embarquements et débarquements

Les navires peuvent servir de transporteurs de troupes pour atteindre des territoires éloignés, prendre un ennemi à revers...
Les embarquements et les débarquements ne peuvent avoir lieu que sur les plages.
Pour embarquer des unités, sélectionnez-les et effectuez un clic droit sur un navire. Les unités terrestres et le navire se dirigeront alors automatiquement vers la plage la plus proche et l'embarquement aura lieu. Il ne faut pas oublier qu'un navire ne peut transporter qu'un nombre limité de troupes. Il est donc impossible d'effectuer un embarquement dans un navire déjà plein. Le nombre de troupes embarquées dans un navire est inscrit dans la zone d'information.
Pour faire débarquer des unités, sélectionnez le navire qui les transporte, appuyez sur le bouton 'débarquer' et cliquez droit sur le terrain à l'endroit souhaité. Le bateau se dirigera vers la plage la plus proche de cet endroit et les unités débarqueront.

COMBAT ET SIÈGE DES VILLES

Les ordres d'attaque

Note : Pour attaquer une nation, votre relation diplomatique avec cette nation doit obligatoirement être la guerre (Voir section diplomatie).

Vous pouvez donner un ordre d'attaque à une sélection d'unités en cliquant droit sur une cible. La cible doit être une unité ou une ville ennemie. Le curseur indiquera si l'attaque de la cible est possible. L'unité attaquera avec son mode d'attaque principal. Les unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie peuvent également effectuer une attaque spéciale. Pour cela cliquez sur le bouton d'interface 'attaque spéciale' et cliquez droit sur l'unité ou la ville ciblée. Vous pouvez aussi effectuez un clic droit sur la cible tout en maintenant la touche Shift enfoncée.

Les modes d'attaque des différentes unités sont les suivants :

Type d'unité	Attaque principale	Attaque spéciale
Infanterie	Tir au fusil	Corps à corps
Cavalerie	Corps à corps	Charge
Artillerie	Tir sur cible	Tir de barrage
Navire	Tir sur cible	
Général	Tir au pistolet	
Partisan	Tir au fusil	

L'attaque spéciale " corps à corps " oblige les unités d'infanterie d'aller au contact de l'ennemi pour l'attaquer à la baïonnette.

Lorsque le joueur lance l'attaque spéciale " charge " d'une cavalerie, cette dernière prend une formation en V et se dirige à grande vitesse droit devant elle. Elle est alors incontrôlable. Si elle intercepte une unité ennemie, elle lui infligera de lourds dégâts. Vous devez attendre quelques secondes avant de pouvoir lancer une nouvelle charge avec la même unité. La distance parcourue lors de la charge et le délai entre deux charges consécutives varient en fonction de l'unité de cavalerie utilisée. Lorsque le symbole triangulaire représentant la cavalerie clignote cela signifie que la cavalerie est en train de récupérer. Lorsque le clignotement cesse la cavalerie peut de nouveau charger.

L'attaque spéciale " tir de barrage " ordonne à l'artillerie de tirer ses boulets sur un point précis du terrain. Cela permet au joueur de protéger des zones stratégiques à l'aide de ses unités d'artillerie.

Formations de combat des unités

Les formations sont particulièrement importantes dans War and Peace. Pour combattre ou se déplacer il faut adopter des formations différentes afin d'exploiter au mieux ses unités.

La colonne de marche

La colonne de marche est la formation qui permet aux unités de se déplacer au maximum

de leur vitesse. C'est la formation idéale pour manœuvrer, mais elle se révèle complètement inadéquate en combat. L'artillerie en colonne de marche ne peut pas combattre, elle est considérée comme étant en convoyage. Ne combattez jamais dans cette formation ou vos pertes seront terribles.

La ligne

La ligne est l'unique formation de combat de l'artillerie : pour pouvoir tirer, les canons doivent être déployés en ligne mais dans ce cas ils ne peuvent plus se déplacer. En ce qui concerne l'infanterie, la ligne permet aux fantassins de développer leur puissance de feu maximale, mais leur résistance en est grandement affaiblie.

Le carré

Le carré est une formation de combat de l'infanterie qui lui permet de se protéger de la cavalerie. Le carré annule les charges de cavalerie mais la puissance de feu est grandement réduite, et l'infanterie devient sensible aux tirs d'artillerie. Les unités de la Vieille Garde (Unité spéciale Française) sont terriblement efficaces en carré contre de la cavalerie.

L'embuscade

L'embuscade est une formation de combat qui rend les fantassins moins sensibles aux tirs d'artillerie, mais leur fait perdre de la puissance de feu. C'est la formation idéale pour les voltigeurs.

Comportements des unités

Vous pouvez attribuer différents comportements de combat à vos unités. Il existe 3 comportements : passif, agressif et tenir une position. Au début d'une partie, toutes vos unités sont passives.

Attitude passive

Lorsqu'une unité ne possède aucun ordre du joueur, elle ripostera si elle est attaquée. Si l'unité possède un ordre, elle exécutera l'ordre même si cela doit la mener à la destruction, l'ordre du joueur est prioritaire sur l'auto-réaction.

Attitude agressive

L'unité attaquera un ennemi dès qu'elle le détectera même si elle a reçu un ordre (de mouvement par exemple). Les comportements d'auto-réaction sont alors prioritaires par rapport aux ordres du joueur.

Attitude " tenir une position "

L'unité se met en position et signale le passage d'ennemis, elle combat si elle est attaquée mais ne poursuivra pas l'ennemi et restera sur sa position.

Expérience et grades

Au fur et à mesure des combats, vos unités gagnent en expérience et montent en grades. Les grades des différentes unités sont les suivants (du plus élevé au moins élevé) :

Unités terrestres	Unités maritimes	Généraux	Amiraux
Capitaine	Lieutenant de vaisseaux	Maréchal	Vice amiral
Lieutenant	Enseigne	Général en chef	Contre amiral
Adjudant	Aspirant	Général de division	Chef de division
Sergent major	Lieutenant de navire	Général de brigade	Capitaine de vaisseau
Caporal	Matelot	Adjudant-commanaant	Capitaine de frégate

Siège des villes

Prise d'une ville

Les villes possèdent une fortification qui représente une garnison. En fonction de la taille de la ville la fortification est plus ou moins puissante et résistante. Les points de vie d'une ville sont représentés par une jauge dans la zone d'information et dans la zone de jeu, sous le bandeau indiquant son nom.
Pour s'emparer d'une ville, il faut détruire sa fortification en créant une brèche. La fortification de la ville est divisée en quatre pans, il suffit de provoquer une brèche sur un seul des pans de la fortification pour conquérir la ville. Concentrez plutôt vos attaques sur un point de la fortification de la ville plutôt que de l'attaquer de tous les côtés.

Réparation des fortifications

La fortification d'une ville se reconstruit automatiquement. Lorsqu'une ville est conquise, sa fortification récupère rapidement un tiers de sa puissance de feu et de sa résistance. A partir de ce moment la ville peut à nouveau être conquise par un ennemi. Ensuite, la ville se régénère lentement jusqu'à atteindre son niveau maximal. La régénération de la ville n'a lieu que si elle n'est pas attaquée.

Tactiques de base

- L'artillerie doit toujours être protégée lorsqu'elle se déplace en territoire ennemi, soit par de l'infanterie, soit par de la cavalerie.
- Pour économiser vos hommes lors d'un siège mettez-les en embuscade. Cependant, la prise prendra plus de temps. Pour accélérer le combat, mettez-les en ligne.
- Conservez la cavalerie hors de portée de l'artillerie et des tirs d'infanterie.
- Servez-vous de votre cavalerie pour harceler vos ennemis.
- Protégez toujours vos transports maritimes par des navires rapides comme les frégates.
- N'attaquez pas une ville de tous les côtés à la fois mais sur un secteur précis.

DIPLOMATIE

La diplomatie tient une part importante dans le jeu. Vous pouvez déclarer la guerre, conclure des paix, mais aussi échanger des villes ou de l'or. Dans le jeu, il existe 6 nations majeures jouables (France, Angleterre, Autriche, Prusse, Russie, Empire Ottoman) ainsi que 31 nations mineures neutres. Les 6 nations majeures entretiennent entre elles une diplomatie complexe. Les 31 nations mineures ne font pas de diplomatie.

Vous pouvez accéder à l'interface de diplomatie soit en cliquant sur le bouton Maxi-Carte, soit en appuyant sur la touche Tab. L'interface de diplomatie est divisée en 2 grandes zones, la Maxi-carte et la zone d'état diplomatique.

Maxi-carte

La maxi-carte représente l'ensemble du monde jouable. Toutes les villes sont représentées, un symbole identifie leur taille (maison, petite tour, grande tour). Les villes des nations mineures possèdent une barre de couleur sous leur symbole. Grâce à ce code couleur, vous pouvez voir l'étendue des nations mineures et les villes qui sont en leur possession. Les points de couleur représentent les unités.
Lorsque la maxi-carte apparaît, elle est en mode pays. Il existe 3 modes d'informations sur la maxi-carte : état du pays, état diplomatique, état d'agressivité. Vous pouvez changer d'état soit avec la touche " R " soit avec le bouton situé dans le coin inférieur-droit de la maxi-carte.

Etat du Pays :
Permet de voir les changements de tracés des frontières ainsi que le déplacement des unités. Chaque nation majeure est représentée dans sa couleur d'origine : bleu pour la France, rouge pour l'Angleterre, gris foncé pour la Prusse, blanc pour l'Autriche, vert pour la Russie et jaune pour l'Empire Ottoman.

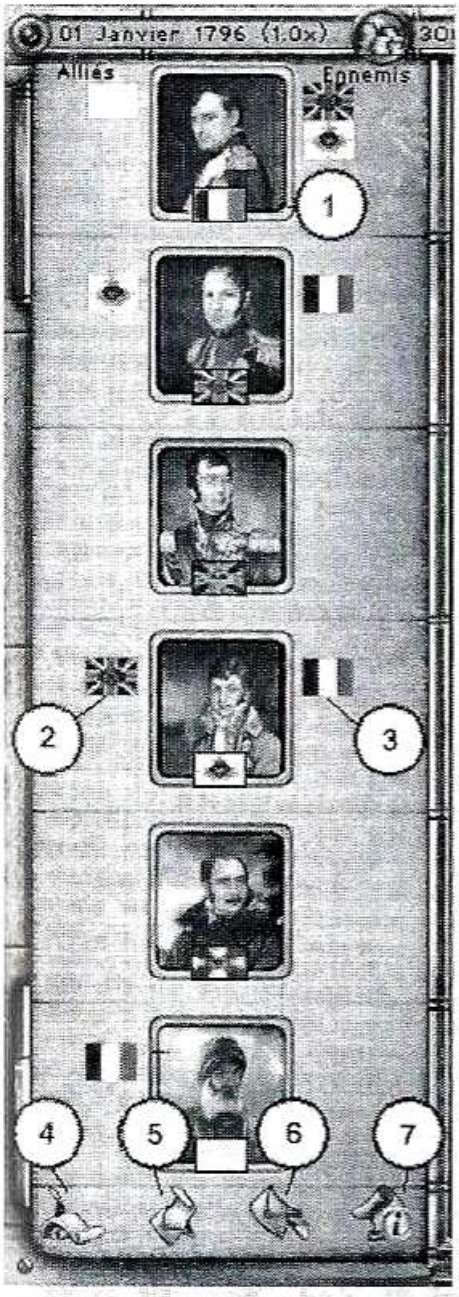
Etat diplomatique :
Permet de voir les nations avec lesquelles vous êtes en guerre (couleur rouge) ,vos alliés (bleu), votre nation (vert).

Etat d'agressivité :
Vous pouvez voir quelle est la tendance de chaque nation par rapport à vous. L'état d'agressivité vous donne une indication dans la réussite de vos demandes diplomatiques ou de vos échanges. La couleur varie du bleu au rouge en passant par un intermédiaire blanc. Le bleu représente une nation qui vous est très favorable, le blanc une nation neutre, et le rouge une nation qui vous déteste.

Les attitudes diplomatiques et les frontières

Les nations majeures possèdent 3 attitudes diplomatiques différentes : elles sont soit alliées, soit neutres, soit ennemies. Votre attitude est automatiquement réciproque. C'est la variation de l'état d'agressivité qui conditionne les attitudes diplomatiques des nations majeures.
Les actions que vous entreprenez dans le jeu font varier l'état d'agressivité des nations. La conquête d'une nation mineure frontalière à une nation majeure est un des éléments qui font varier la table d'agressivité.
Chaque nation, majeure comme mineure, possède des frontières qui délimitent son territoire. Les frontières sont soit rouges, soit vertes, soit oranges.

Allié :
vous pouvez traverser ces territoires. La frontière entre votre nation et un allié est verte.
Neutre :
ces frontières vous sont fermés, vous ne pouvez pas pénétrer dans le territoire de la nation. La frontière entre votre nation et une nation neutre est rouge.
Ennemi :
vous êtes en guerre, l'ennemi cherchera à conquérir vos villes. La frontière entre votre nation et un ennemi est orange. Toutes les nations mineures possèdent des frontières oranges, elles sont toujours en état de guerre.



Zone d'état diplomatique

Les nations majeures sont représentées dans la zone diplomatique par un ambassadeur (1) : votre nation se trouve en haut. A gauche des ambassadeurs figurent les drapeaux des nations alliées (2). Les drapeaux situés à droite représentent les nations avec lesquelles ils sont en guerre (3).

Dans la partie inférieure de la zone diplomatique figure la zone des messages. Elle sert à réaliser des tractations diplomatiques ou des échanges avec les autres nations majeures. Lorsque vous utilisez la zone de messages, le jeu passe automatiquement en pause.

Zone des messages

La création de messages est essentielle à la diplomatie. Par exemple, vous ne pouvez entrer en guerre avec une nation majeure qu'après une déclaration de guerre officielle. La paix est également négociée au moyen de ces messages.

Lorsque vous envoyez un message, une réponse vous sera rapidement fournie. Si vous essuyez un refus, laissez passer quelques minutes avant de renouveler votre demande.

La zone des messages est composée de 4 boutons : créer un message (4), chancellerie (5), messages envoyés (6) et historique des alertes (7).

Envoi de message

Ici, vous pouvez élaborer un message et l'envoyer à la nation de votre choix. Ce message peut être une demande d'alliance, une déclaration de guerre, une menace ou une demande d'échange de ressources. Dans un premier temps, sélectionnez la nation à qui vous souhaitez envoyer le message. Puis sélectionnez dans la liste ce que vous proposez. Enfin choisissez dans la nouvelle liste ce que vous demandez.

Chancellerie

Les nations majeures ont parfois besoin de certaines ressources et peuvent vous faire des demandes particulières. A vous de les accepter ou de les refuser. Au bout d'un certain temps les demandes disparaissent alors consultez les régulièrement.

Messages envoyés

Chaque fois que vous envoyez un message, vous aurez une réponse négative ou positive. C'est ici que vous pourrez la consulter.

Historique des alertes

L'historique des alertes enregistre toutes les alertes que vous avez eues depuis le début de la partie.

Les relations avec les nations majeures

Déclaration de guerre

Pour combattre une nation majeure vous êtes obligés de déclarer la guerre ou d'attendre que cette nation vous déclare la guerre.

Traité de paix

Pour faire cesser une guerre, vous devez faire ou accepter une demande de paix. Pour appuyer votre requête, vous pouvez donner une ville, de l'or, des hommes, des points de science (ou même rien si vous vous sentez sûr de vous !).

Les dons en hommes, or, sciences et villes

Vous pouvez donner des ressources et/ou des villes à toutes les nations dans le but de faire baisser votre état d'agressivité avec cette nation.

Pacte d'alliance

Vous pouvez réaliser des alliances avec les nations qui ont un faible état d'agressivité à votre égard. Vous pouvez alors réaliser des échanges de ressources équitables avec vos alliés.

Fin d'alliance

Vous pouvez mettre fin à une alliance en déclarant la guerre à votre allié.

Menaces

Il s'agit d'un chantage. Attention, si la nation n'y cède pas elle vous déclarera la guerre.

Les relations avec les nations mineures

Une nation mineure est toujours considérée en guerre contre vous, vous n'avez pas besoin de lui déclarer la guerre pour l'attaquer. Une nation mineure ne cherchera pas à vous envahir mais défendra ses villes avec acharnement.

Le brouillard de guerre

Le brouillard de guerre vous empêche de voir ce qui se passe dans les territoires des nations neutres, en guerre et des nations mineures. Vous ne voyez ni leurs troupes ni leurs constructions, et ce jusqu'à ce que vos unités les détectent.

Sur un territoire allié, vous voyez toutes les unités ainsi que les constructions effectuées dans les villes.

Le brouillard de guerre est lié au territoire des villes. Lorsque vous pénétrez dans le territoire d'une ville avec une de vos unités, le brouillard de guerre se lève sur cette zone.

Les unités secrètes

Les unités secrètes sont toutes furtives. Leur utilisation est délicate, et elles sont principalement utiles pour collecter des informations et attaquer par surprise. Ces unités sont détectées par les postes de police et les phares. Lorsqu'elles sont détectées, elles deviennent visibles et sont alors très vulnérables. Il faut alors les éloigner de la zone de détection et attendre un certain temps pour qu'elles redeviennent furtives.

Description de l'espion et de ses capacités

Les espions sont des unités furtives qui peuvent franchir toutes les frontières. Vous pouvez espionner des pays neutres ou ennemis, mais aussi tenter des soulèvements de ville. Le soulèvement d'une ville coûte une certaine somme d'or, variant en fonction de sa taille. Un fois la ville soulevée, l'espion est détruit. Les espions ne peuvent pas soulever les villes de départ des nations majeures.

Pour effectuer un soulèvement, sélectionnez un espion et effectuez un clic droit sur la ville ciblée. Une fenêtre s'ouvre alors vous proposant de soulever la ville contre une certaine somme d'or. Vous pouvez alors accepter ou refuser.

Description des partisans et de leurs capacités

Les partisans sont des unités militaires furtives qui s'infiltrent en territoire ennemi. Lorsqu'ils attaquent, ils se dévoilent et combattent comme une unité militaire traditionnelle. Si vous les éloignez des zones de détection des ennemis, ils redeviendront furtifs au bout d'un certain temps.

Description des Corsaires et de leurs capacités

Les corsaires sont des unités furtives qui s'infiltrent dans les mers ennemies. Ils sont spécialisés dans la lutte anti-navires.

Les événements :

Des évènements se déclenchent lorsque certaines nations ou villes mineures sont conquises. Ces évènements provoquent par exemple l'apparition de troupes, le gain d'or, le gain d'homme, des épidémies etc...
Un message s'affiche alors à l'écran et vous signale le déclenchement de l'évènement. Certains évènements vous demanderont de réaliser une action particulière comme se rendre à des endroits précis pour faire une découverte scientifique ou empêcher une rébellion. Vous n'êtes jamais obligé de réaliser ces actions, mais elles se révèlent souvent bénéfiques, donc n'hésitez pas !

LES CARACTÉRISTIQUES DES NATIONS MAJEURES :

Chaque nation possède des caractéristiques différentes qui sont représentées ci-dessous :

Avantage important	+++
Avantage	++
Avantage faible	+
Désavantage faible	-
Désavantage	- -
Désavantage important	- - -

France

La France est une nation qui possède de nombreuses frontières à protéger. Elle est vaste et puissante. Elle s'appuie sur une infanterie de qualité. Etant donné ses frontières étendues, elle ne pourra pas négliger la diplomatie.

Production d'or	++
Voltigeur (tir)	+
Voltigeur (corps à corps)	+
Fusilier (tir)	+
Fusilier (corps à corps)	+
Vieille garde (corps à corps)	+++
Vieille garde (résistance)	+
Vieille garde (cadence)	- -
Hussard (corps à corps)	+
Dragon (corps à corps)	+
Cuirassier (corps à corps)	+

Angleterre

L'Angleterre est une nation relativement bien protégée par son insularité, et sa force réside dans sa puissance maritime. Attention, la tentation de s'éparpiller à travers le monde dans des colonies est grande. Cela risque de créer une situation rapidement insoutenable.

Production d'or	+
Production d'hommes	-
Voltigeur (tir)	++
Fusilier (tir)	++
Highlander (tir)	+++
Highlander (corps à corps)	- - -
Frégate (tir)	++
Ligne léger (tir)	++
Ligne lourd (tir)	++
Frégate (résistance)	+
Ligne léger (résistance)	+
Ligne lourd (résistance)	+
Frégate (vitesse)	+
Ligne léger (vitesse)	+
Ligne lourd (vitesse)	+
Frégate (détection)	+
Ligne léger (détection)	+
Ligne lourd (détection)	+
Ferme (production)	- -
Industrie (production)	++

Autriche

L'Autriche est la puissance centrale de l'Europe. Elle possède de nombreuses frontières communes avec les autres puissances majeures, ce qui fait qu'elle joue un rôle décisif dans tous les conflits européens.

Production d'or	+
Production d'hommes	-
Landwher (coût)	+++
Landwher (résistance)	-
Landwher (vitesse)	+
Fusilier (vitesse)	+
Garde (vitesse)	+
Hussard (vitesse)	+
Dragon (vitesse)	+
Cuirassier (vitesse)	+
Frégate (vitesse)	+
Ligne léger (vitesse)	+
Ligne lourd (vitesse)	+

Prusse

La Prusse est une nation qui cherche à s'imposer parmi les nations majeures, et ce malgré sa faible étendue. Une politique indépendante et opportuniste la rend particulièrement dangereuse et puissante.

Tous les bâtiments (coût)	-
Espion (coût)	+++
Artillerie à cheval (tir)	+
Artillerie de campagne (tir)	+
Artillerie de siège (tir)	+
Artillerie à cheval (vitesse)	+
Artillerie de campagne (vitesse)	+
Artillerie de siège (vitesse)	+
Hussard (corps à corps)	+++
Dragon (corps à corps)	+++
Ulhan (corps à corps)	++
Hussard (résistance)	++
Dragon (résistance)	++
Ulhan (résistance)	++
Ulhan (charge)	++
Ulhan (recharge de charge)	+

Russie

La Russie est une nation qui s'étend sur des territoires immenses. Ses armées sont très résistantes, ce qui la rend difficile à conquérir. Il faudra faire des choix drastiques pour ne pas avoir à gérer des théâtres d'opération trop étendus.

Ferme (production)	++
Forteresse et upgrades (tir)	+
Forteresse (régénération)	+
Voltigeur (résistance)	+
Fusilier (résistance)	+
Garde (résistance)	+
Hussard (résistance)	+
Dragon (résistance)	+
Cuirassier (résistance)	+
Artillerie à cheval (résistance)	+
Artillerie de campagne (résistance)	+
Artillerie de siège (résistance)	+

Empire Ottoman

L'Empire Ottoman possède l'avantage de se trouver à cheval sur 3 continents : l'Europe, l'Asie et l'Afrique. Cela lui permet d'envahir rapidement de nombreuses nations mineures. L'Europe est séparée de l'Asie par le détroit du Bosphore ce qui nécessite le maintien d'une flotte importante pour conserver une cohésion à l'empire. Ses troupes sont peu chères mais qualitativement très inférieures aux armées européennes de l'époque.

Production d'hommes	++
voltigeur (coût)	++
Fusilier (coût)	++
Janissaire (coût)	++
voltigeur (tir)	- -
Fusilier (tir)	- -
Janissaire (tir)	- -
Voltigeur (résistance)	-
Fusilier (résistance)	-
Janissaire (résistance)	-
Hussard (coût)	++
Dragon (coût)	++
Cuirassier (coût)	++

Hussard (corps à corps)	- -
Dragon (corps à corps)	- -
Cuirassier (corps à corps)	- -
Hussard (vie)	- -
Dragon (vie)	- -
Cuirassier (vie)	- -
Artillerie à cheval (coût)	++
Artillerie de campagne (coût)	++
Artillerie de siège (coût)	++
Artillerie à cheval (tir)	- -
Artillerie de campagne (tir)	- -
Artillerie de siège (tir)	- -
Artillerie à cheval (résistance)	-
Artillerie de campagne (résistance)	-
Artillerie de siège (résistance)	-
Frégate (coût)	+++
Ligne léger (coût)	+++
Ligne lourd (coût)	+++
Frégate (temps de création)	- - -
Ligne léger (temps de création)	- - -
Ligne lourd (temps de création)	- - -



WAR AND PEACE

1796-1815

CRÉDITS

Project Manager
Pascal Moreau

Programming staff
Lead Programmer
Antoine Villepreux

Senior Programmers
Fabrice Colard
Thomas Malahel
Olivier Morel

Programming
Nicolas Colboc
Gérald Fauvelle
Guilhem Laulhere
Laurent Lepori
Cyril Levy
Cédric Stanus
Julien Vergne

Tools programmer
Arnaud Gicquel

Design
Original design and historical research
Pascal Bernard

Lead Designers
Pascal Bernard
Julien Marty

Lead Level Designer
Cyril Tourtzevitch

Designer
Xavier Passeri

Graphics
Lead Artist
Christophe Kermorgant

Artists
David Grousset
Mariella Monti
Loïc Yvart

Ingame Sounds

Vicky Bazombanza

Development Manager
Olivier Fontenay

Production Manager
Samuel Gatté

Technical Manager
Philippe Baille

Artistic Manager
Benoît Sokal

Q.A
Q.A Manager
Franck Quero

Lead tester
Matthew Berger

Testers
Matthieu Cloix
Stéphane Deckner
Vania Dedieu
Vincent Fabre
Fahim Fahari-Edine
Mathieu Filipic
Gregory Mora
Jeremy Nouveau
Bertrand Simon

Additionnal Graphics
Etranges libellules
Hadès Production

Uses Bink Video.
Copyright (C) 1997-2002 by RAD Game Tools, Inc.

Portions of this software are included under licence (c) Numeric Design Ltd. All rights reserved.

Audio Production/Artist Agency:
Wave Generation
Music Composed and Performed by Inon Zur

Voices
Voices recording
Studio Bande Annonce

Casting and artistic management
François Dussollier

Actors
French
Emmanuel Fouquet
Jacques Chaussepied
Russian
Sergueï Nekipelov
Alexandre Lebedinski
English
Paul Barrett
Paul Bandey
Austrian
Jürgen Zwingel
Peter Wollasch
German
HansJörg Schnass
Christian Stonner
Turk
Ihlan Arkan
Ugur Hukum
Italian
Andréa deLuca

Marketing
Product Manager
Baptiste Marais

Packaging design
Des animaux mécaniques

Manufacturing Manager
Eric Devaux

Special Thanks
Yoann Brenet
Richard Bonnevial
Gwenaël Buchotte
Laurent Gnoni
François Loseais
Frédéric My
Rodolphe Saugier
Fabrice Toledano
Thomas Vuillier

WAR AND PEACE

1796-1815

RACCOURCIS CLAVIER

Touche	Condition	Effet
Flèches		Déplacements horizontaux de la caméra
Home et Fin		Déplacements verticaux de la caméra
PageUp et PageDown		Zoom/dézoom de la caméra
2, 4, 8 et 6 du pavé numérique		Rotation de la caméra
Esc		Ouverture du menu système
Tab		Switch entre le jeu et la maxi-carte
Espace		La caméra se centre sur la dernière alerte
Entrée	Unité(s) sélectionnée(s)	Changement de l'attitude d'auto-réaction (agressif, passif, tenir la position) des unités
P		Mettre le jeu en pause
+ et -		Accélérer / ralentir la vitesse de jeu
Ctrl+1...	Unité(s) sélectionnée(s)	Enregistrement de la sélection
1...		Rappel de la sélection
Double 1...		Rappel de la sélection + centrage de la caméra sur l'unité
Ctrl+F1...		Enregistrement de la positon de la caméra
F1...		Rappel de la position de la caméra
L	Unité(s) sélectionnée(s)	Passer en formation 'ligne'
C	Unité(s) sélectionnée(s)	Passer en formation 'colonne'
S	Unité(s) sélectionnée(s)	Passer en formation 'carré'
X	Unité(s) sélectionnée(s)	Passer en formation 'embuscade'
A	Unité(s) sélectionnée(s)	Affichage des zones d'action des unités
R	En mode maxi-carte	Switch entre les différentes maxi-cartes (état du pays, état diplomatique, état d'agressivité)
R	En mode jeu	Switch entre les différentes mini-cartes
BackSpace	Unité(s) sélectionnée(s)	Tuer l'unité
Ctrl+P		Faire un screenshot

WAR AND PEACE

1796-1815

Copyright - © 2002 MICROIDS. - Tous droits réservés. - Développé et publié par Microïds. Ref. 67803101





Microids

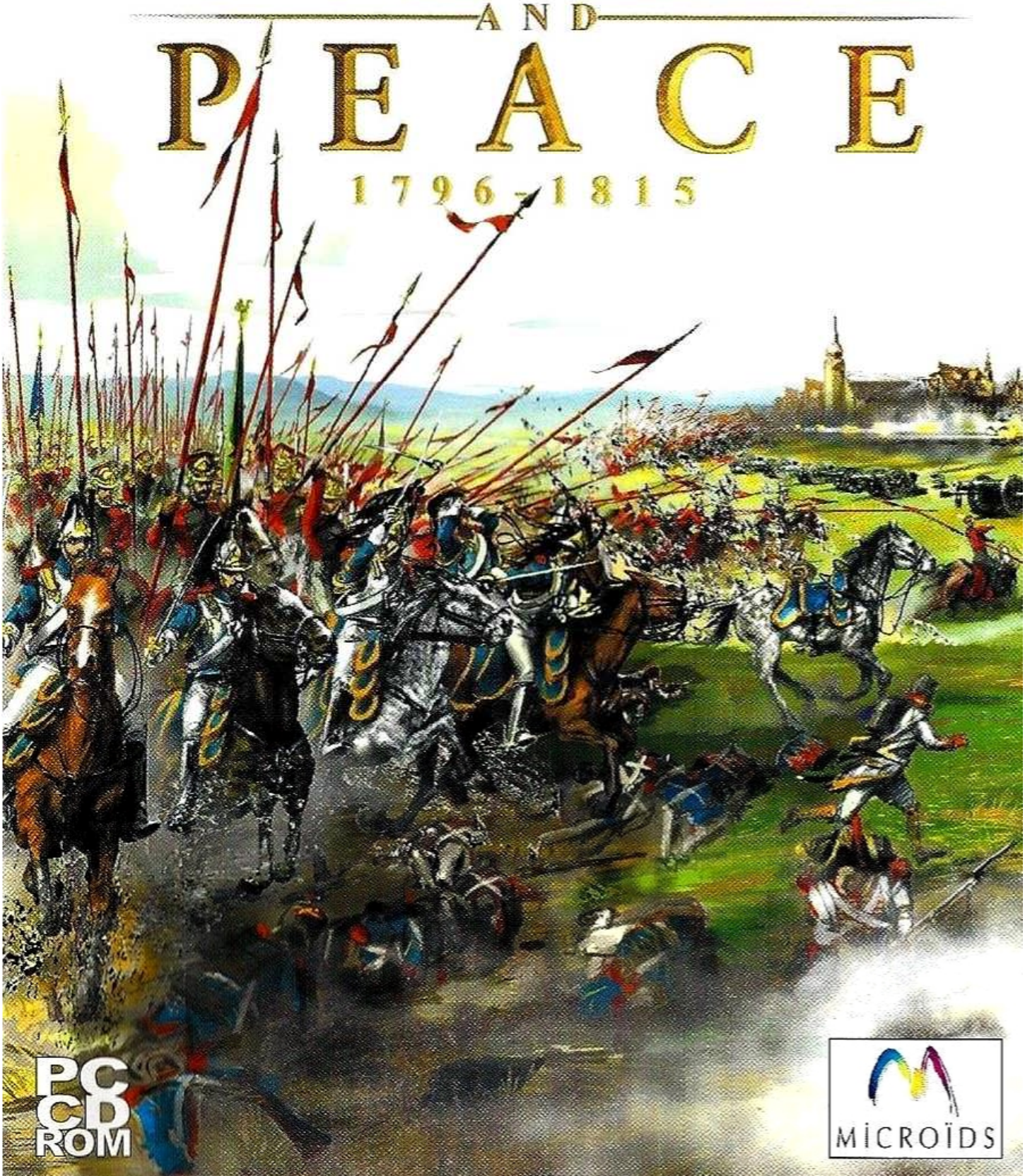
bis, rue du Petit Clamart

78140 Vélizy France



WAR AND PEACE

1796-1815



PC CD ROM

MICROÏDS

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.

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

- *Ne vous tenez pas trop près de l'écran*
- *Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement*
- *Utilisez de préférence des jeux vidéo sur un écran de petite taille*
- *Évitez de jouer si vous êtes fatigués ou si vous manquez de sommeil*
- *Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée*
- *En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.*

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter notre service consommateur par téléphone: 01 46 01 54 21

Le numéro du Service Clientèle & WEB

Toutes les solutions des jeux Microïds et les réponses à vos problèmes techniques sont disponibles sur notre site WEB: www.microids.com
Vous avez besoin d'une solution, n'hésitez pas à contacter notre Hot Line.
Par minitel: 3615 microids [0.34 Euro/mn] / la HOT LINE: 08 36 68 88 81 [0.34 Euro/mn]
En cas de problèmes techniques, n'hésitez pas à contacter le SAV de Microïds:
Par téléphone : 01 46 01 54 21

En cas de problèmes, n'hésitez pas à nous écrire par courrier postal :

MICROÏDS
Vélizy Plus - 1 bis, rue du Petit Clamart
78140 VELIZY - FRANCE
Tél.: 33 (0) 1 46 01 54 01 / Fax : 33 (0) 1 46 32 25 64

WAR AND PEACE

1796-1815

INSTALLATION

Caractéristiques

Il est extrêmement important que votre ordinateur possède les caractéristiques techniques minimum indiquées sur la boîte. Aussi, avant de poursuivre, vérifiez bien que votre système est capable d'exécuter ce logiciel.

Placez le CD-Rom War and Peace dans le lecteur de CD-Rom de votre ordinateur :

- *Le disque doit s'exécuter automatiquement et afficher l'écran de départ.*
- *Sélectionnez "Installer" puis suivez toutes les instructions qui s'affichent à l'écran.*

Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée sur votre machine :

- *Double-cliquez sur l'icône "Poste de travail" de votre Bureau.*
- *Double-cliquez sur le lecteur de CD-Rom : l'écran de départ devrait à présent s'afficher.*
- *Sélectionnez "Installer" puis suivez toutes les instructions qui s'affichent à l'écran.*

Toutefois,

- *si rien ne se passe, cherchez le fichier "Setup.Exe" sur le CD-Rom et double-cliquez dessus.*
- *Suivez toutes les instructions qui s'affichent à l'écran.*

Chargement

- *Sélectionnez Démarrer/Programmes/Microids/War and Peace*
- *Cliquez sur War and Peace*
- *Le jeu se chargera automatiquement*
- *Lors du premier lancement, le jeu vous demandera d'entrer une clé d'identification, imprimée sur le CD-ROM du jeu*

Options

Les options du jeu peuvent être paramétrées à l'aide du fichier "Configuration" accessible à partir du menu autorun du CD. Sinon, Sélectionnez Démarrer/Programmes/Microids/War and Peace et cliquez sur "Configuration".