

AGE *of* EMPIRES



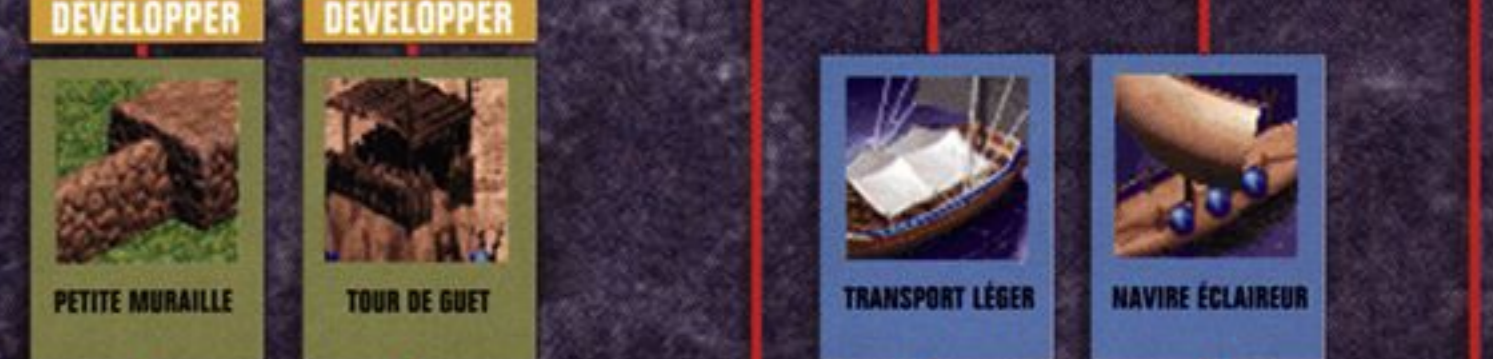
ÂGE DE LA PIERRE

Pour plus d'informations sur les technologies que peut développer votre civilisation, voir le tableau Attributs des civilisations au dos de cette carte et l'annexe du manuel de Age of Empires.

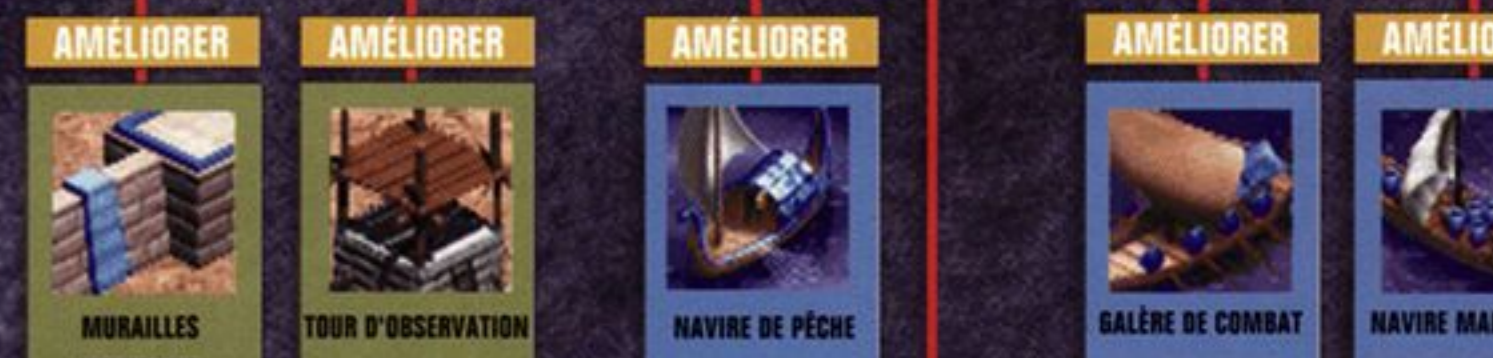


POUR PASSER À L'ÂGE SUIVANT, VOUS DEVEZ DISPOSER D'UN FORUM ET DE DEUX BÂTIMENTS TECHNOLOGIQUES DISTINCTS APPARTENANT À L'ÂGE DURANT.

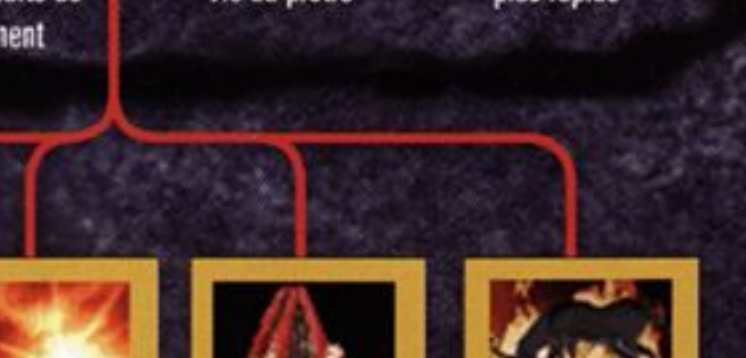
ÂGE DE L'OUTIL



ÂGE DU BRONZE



ÂGE DU FER



*Armes/navires de siège : lanceur de pierre, catapultes, baliste, helepolis, trirème à catapulte, jagannâth.
*Armes de jet : caserne d'archers, tours, navire éclairé, galère de combat, trirème.
*Unités de corps à corps : caserne, académie, écurie (à l'exception des éléphants de combat).

Nécessite la roue

Nécessite la roue

Nécessite cotte de maille

Nécessite artisanat

Nécessite armes de siège

Nécessite fanatisme

Nécessite métallurgie

Nécessite aristocratie

Les prêtres convertissent les prêtres ennemis et les bâtiments

+3 points de portée pour la conversion

Points de vie, attaque, vitesse des villageois augmentés ; collecte moins efficace.

Récupération des prêtres 50% plus rapide

Nécessite Balistique

Nécessite Ingénierie

SYSTÈME DE SCORE

MILITAIRE

Tués	1/2 point/unité
Bâtiments détruits	1 point/bâtiment
Général	nbre de tués - nbre de pertes (la valeur doit être positive)
Plus grand nombre d'unités et de tours	bonus de 25 points

ÉCONOMIE

Or provenant des mines et du commerce	1/100e de la valeur
Ressources nettes offertes en tribut	1/60e de la valeur
Population villageoise (comprend les navires de commerce, de transport et de pêche)	1 point/villageois
Plus grande population villageoise (comprend les navires de commerce, de transport et de pêche)	bonus de 25 points
Exploration	1 point/3% de la carte
Plus vaste zone explorée	bonus de 25 points

RELIGION

Conversions	2 points/conversion
Plus grand nombre de conversions	bonus de 25 points
Temples construits	3 points/temple
Ruines contrôlées	10 points/ruine
Reliques contrôlées	10 points/relique
Contrôle de toutes les ruines ou reliques	bonus de 50 points

TECHNOLOGIE

Technologies développées	2 points/technologie
Plus grand nombre de technologies développées	bonus de 50 points
Première civilisation atteignant l'âge de bronze	bonus de 25 points
Première civilisation atteignant l'âge de fer	bonus de 25 points

SURVIE ET MERVEILLES

Élimination avant la fin de la partie	-100 points
Merveilles détenues	100 points/Merveille

TOUCHES D'ACCÈS RAPIDE

APPUYEZ SUR POUR

ESPACE	Afficher l'unité sélectionnée.
CTRL+H	Sélectionner et afficher le forum (répéter pour d'autres bâtiments de même type).
CTRL+C	Sélectionner et afficher la caserne.
CTRL+P	Sélectionner et afficher le port.
CTRL+A	Sélectionner et afficher la caserne d'archers.
CTRL+S	Sélectionner et afficher l'atelier d'armes de siège.
CTRL+E	Sélectionner et afficher l'écurie.
CTRL+T	Sélectionner et afficher le temple.
CTRL+I	Sélectionner et afficher l'académie.
+	Augmenter la vitesse du jeu.
-	Réduire la vitesse du jeu.
ÉCHAP	Annuler la sélection ou Annuler.
ENTRÉE	Échanger des messages.
Touches de direction	Faire défiler l'écran de jeu.
CTRL+1 - 9	Affecter des numéros de groupe aux unités.*
1 - 9	Sélectionner le groupe correspondant au numéro.*
ALT+1 - 9	Sélectionner le groupe correspondant au numéro et centrer l'affichage sur le groupe.*
MAJ+1 - 9	Sélectionner ce groupe ainsi que les unités déjà sélectionnées.*
TAB	Si plusieurs unités sont sélectionnées, afficher l'unité suivante dans la zone d'état en bas à gauche.
MAJ+TAB	Si plusieurs unités sont sélectionnées, afficher l'unité précédente dans la zone d'état en bas à gauche.
F3, PAUSE	Pause
F10	Menu du jeu
F1	Aide
MAJ+F1	Aide contextuelle

(* Les références aux touches 1 à 9 concernent les touches au dessus du clavier alphanumérique (&, é, ", etc.). Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur MAJ pour que ces touches fonctionnent.



ATTRIBUTS DES UNITÉS

	Coût	Points de vie	Attaque	Armure	Portée	Vitesse	Spécial
Villageois	50N	25	3	—	—	M	
Prêtre	125O	25	—	—	10	L	
Fantassin : massue	50N	40	3	—	—	M	
Fantassin : hache	50N	50	5	—	—	M	
Fantassin : épée courte	35N, 15O	60	7	1	—	M	
Fantassin : latte	35N, 15O	70	9	1	—	M	
Fantassin : épée longue	35N, 15O	80	11	2	—	M	
Légion	35N, 15O	160	13	2	—	M	
Hoplite	60N, 40O	120	17	5	—	L	
Phalange	60N, 40O	120	20	7	—	L	
Centurion	60N, 40O	160	30	8	—	L	
Archer	40N, 20B	35	3	0	5	M	
Archer amélioré	40N, 20O	40	4	0	6	M	
Archer composite	40N, 20O	45	5	0	7	M	
Archer de char	40N, 70B	70	4	0	7	R	Haute résistance à la conversion; attaque triple contre les prêtres.
Archer sur éléphant	180N, 60O	600	5	0	7	L	
Archer de cavalerie	50N, 70O	60	7	0	7	R	+2 pts d'armure contre les armes de jet*, balistes, helepolis.
Archer de cavalerie lourde	50N, 70O	90	8	0	7	R	+2 pts d'armure contre les armes de jet*, balistes, helepolis.
Éclaireur	100N	60	3	0	—	R	
Char	40N 60B	100	7	0	—	R	Haute résistance à la conversion; attaque triple contre les prêtres.
Cavalerie	70N, 80O	150	8	0	—	R	+5 pts d'attaque contre l'infanterie.
Cavalerie lourde	70N, 80O	150	10	1	—	R	+5 à l'attaque contre l'infanterie, +1 à l'armure contre les armes de jet*, les Balistes, Helepolis.
Cataphracte	70N 80O	180	12	3	—	R	+5 à l'attaque contre l'infanterie, +1 à l'armure contre les armes de jet*, les Balistes, Helepolis.
Éléphant de combat	170N, 40O	600	15	0	—	L	Domages de piétinement sur les unités adjacentes; force d'attaque non améliorable.
Lanceur de pierre	180B, 80O	75	50	—	10	L	Cadence de tir : 1/5 sec.; zone de dommages réduite; portée minimum 2.
Catapulte	180B, 80O	75	60	—	12	L	Cadence de tir : 1/5 sec.; zone de dommages moyenne; portée minimum 2.
Catapulte lourde	180B, 80O	150	60	—	13	L	Cadence de tir : 1/5 sec.; zone de dommages étendue; portée minimum 2.
Baliste	100B, 80O	55	40	—	9	L	Cadence de tir : 1/3 sec.; portée minimum 3.
Helepolis	100B 80O	55	40	—	10	L	Cadence de tir : 1/1,5 sec.; portée minimum 3.
Bateau de pêche	50B	45	—	—	—	M	
Navire de pêche	50B	75	—	—	—	R	
Bateau de commerce	100B	200	—	—	—	R	
Navire marchand	100B	250	—	—	—	R	
Transport léger	150B	150	—	—	—	M	
Transport lourd	150B	200	—	—	—	R	
Navire éclaireur	135B	120	5	—	5	R	
Galère de combat	135B	160	8	—	6	R	
Trirème	135B	200	12	—	7	R	Cadence de tir 1/2 sec.
Trirème à catapulte	135B, 75O	120	35	—	9	R	Cadence de tir 1/5 sec.; zone de dommages réduite.
Jagannâth	135B, 75O	200	35	—	10	R	Cadence de tir 1/5 sec.; zone de dommages étendue.
Tour de guet	150P	100	3	—	5	—	Cadence de tir 1/1,5 sec.
Tour d'observation	150P	150	4	—	6	—	Cadence de tir 1/1,5 sec.
Tour de garde	150P	200	6	—	7	—	Cadence de tir 1/1,5 sec.
Tour à baliste	150P	200	20	—	7	—	Cadence de tir 1/3 sec.

Vitesse: L=lent, M=moyen, R=rapide
Coût: N=nourriture, B=bois, P=pierre, O=or

*Armes de jet : unités Caserne d'archers, tours, navire éclaireur, galère de combat, trirème.

Haute résistance à la conversion; attaque triple contre les prêtres.

+2 pts d'armure contre les armes de jet*, balistes, helepolis.

+2 pts d'armure contre les armes de jet*, balistes, helepolis.

Haute résistance à la conversion; attaque triple contre les prêtres.

+5 pts d'attaque contre l'infanterie.

+5 à l'attaque contre l'infanterie, +1 à l'armure contre les armes de jet*, les Balistes, Helepolis.

+5 à l'attaque contre l'infanterie, +1 à l'armure contre les armes de jet*, les Balistes, Helepolis.

Domages de piétinement sur les unités adjacentes; force d'attaque non améliorable.

Cadence de tir : 1/5 sec.; zone de dommages réduite; portée minimum 2.

Cadence de tir : 1/5 sec.; zone de dommages moyenne; portée minimum 2.

Cadence de tir : 1/5 sec.; zone de dommages étendue; portée minimum 2.

Cadence de tir : 1/3 sec.; portée minimum 3.

Cadence de tir : 1/1,5 sec.; portée minimum 3.

Les navires sont deux fois plus résistants à la conversion que les autres unités.

