



F E R A L



L E G E N D S

ROME™

— TOTAL WAR —

GOLD EDITION CONTIENT
BARBARIAN INVASION

SEGA®

INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ

À propos des crises d'épilepsie liées à la photosensibilité

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lueurs ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, y compris chez des personnes sans antécédent épileptique. Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Précautions à prendre dans tous les cas d'utilisation d'un jeu vidéo :

- Jouez à bonne distance de l'écran.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous de jouer dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SOMMAIRE



AVE ! BIENVENUE DANS ROME : TOTAL WAR™	7
INSTALLATION ET ACTIVATION	7
Jouer avec le DVD	7
Jouer par l'Activation En ligne	8
Démarrer	8
Configuration du clavier Macintosh	8
VOUS NE VOULEZ PAS LIRE LE MANUEL ?	9
COMMENCER UNE PARTIE	10
Menu Principal	10
Menu Un joueur	10
Menu Multijoueur	11
Menu Charger partie	11
Menu Options	12
PROLOGUE	13
CONSEILLERS	13
Demander un conseil	14
CAMPAGNES	14
Configurer la Campagne Impériale	15
Premiers pas	16
Déroulement d'un tour en mode Campagne	19
Gestion des messages et événements	21
L'événement Marius	22
UTILISATION DES ARMÉES	22
Déplacement	23
Sélectionner l'élément suivant	24
Terrain	24
Embuscades	25
Attaquer	25
Attaquer avec du soutien	26
Attaques multiples	26
Fusionner des armées	26
Scinder des armées	27
Fusionner des unités	28
Expérience des unités	28
Généraux et gouverneurs	29
Capitaines	29
Recruter des mercenaires	30
Construction de forts et de tours de guet	30
GESTION DES COMMUNAUTÉS	31
Les communautés et le panneau de contrôle	33
Le tableau Communauté	34
A qui le poste de gouverneur ?	35
Construction de bâtiments	36
Réparation des bâtiments	37

Le tableau Informations sur un bâtiment	37
Le tableau Infos sur la communauté	38
Le tableau Commerce et les ressources de la province	38
Sélecteur de bâtiment et arbre technologique	39
Merveilles du monde	39
Agitation dans les communautés	40
Changer d'avis, c'est permis	40
FORMATION DES UNITÉS	40
L'onglet Recrutement	41
Siège d'une communauté ou d'un fort	45
Conquérir des communautés	46
Comment briser un siège	46
Utilisation des flottes	47
Utilisation des espions	49
Utilisation des diplomates	50
Utilisation des assassins	52
Gestion automatisée des communautés	52
Comment éviter la ruine	53
Gérer votre faction	54
Suite : personnages auxiliaires	57
Les rapports avec le sénat	58
Comment obtenir de l'aide	60
Changer les options de jeu en cours de partie	60
BATAILLES	61
Le tableau Déploiement	61
Attaquants et défenseurs	62
Comment déployer vos troupes	62
Utilisation du panneau de contrôle sur le champ de bataille	64
Contrôle de la vue caméra sur le champ de bataille	69
Se déplacer et attaquer	71
Changement de formation d'unité	73
Changer l'orientation d'une unité	73
Points de navigation	74
Activité des unités	74
Ordres aux unités d'artillerie	76
Utiliser plus d'une unité	76
Groupement d'unités	78
Tirer le meilleur parti des capacités des unités	80
Prendre d'assaut une communauté ou un fort	83
Gérer les embuscades	87
Utilisation des renforts et des alliés	87
BATAILLES PERSONNALISÉES	89
Choix des conditions	89
Personnaliser les batailles	91
Personnaliser votre armée	92
PARTIES MULTIJOUEUR	94
Paramétrage d'une bataille multijoueur	95
Héberger une partie	95
Rejoindre une partie	96
Après la bataille	96
JOUER EN LIGNE	97



MANUEL DE ROME : TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION	100
INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES	101
Conditions de victoire	103
DESCRIPTION DES NOUVEAUTÉS	103
Les Romains et le sénat	103
Les hordes	103
La religion	107
Capacités de combat	110
Généraux	111
Révoltes et guerres civiles	113
Factions émergeant en cours de partie	113
Batailles nocturnes	114
Batailles et armées prédéfinies (multijoueur)	115
Appendice	116
SUPPORT TECHNIQUE	118
Contacter Feral	118
CRÉDITS	120
GARANTIE	121

ROME™

TOTAL WAR™

INSTRUCTIONS

AVE ! BIENVENUE DANS ROME : TOTAL WAR™

Rome : Total War est un jeu de combats épiques en temps réel et de construction d'empire, riche en possibilités politiques et en « coups tordus », qui couvre une vaste période allant des guerres puniques jusqu'à la naissance de l'empire romain, soit entre 270 avant Jésus-Christ et l'an 14 de notre ère. C'est durant cette période que Rome fit la conquête du monde méditerranéen et de la plus grande partie de l'Europe, pour construire un empire qui durera des siècles, et dont le monde actuel est le lointain héritier. C'est l'univers d'Hannibal, de Jules César, de Cléopâtre et de bien d'autres personnages célèbres. Un univers où évoluent soldats, gladiateurs, empereurs, tyrans, monstres et fous. C'est un monde riche, passionnant, auquel il ne manque qu'un maître : vous !

INSTALLATION ET ACTIVATION

Il est important d'installer le jeu correctement avant de jouer. L'installation se fait en une fois et ne prend que quelques minutes. Veuillez suivre les instructions ci-dessous :

1. Insérez le disque **Rome: Total War - Gold Edition** dans le lecteur DVD et attendez que l'icône du disque **Rome Total War** apparaisse sur le bureau.
2. Si elle ne s'ouvre pas automatiquement, double-cliquez sur l'icône du disque **Rome Total War** pour l'ouvrir.
3. Glissez l'icône de l'application **Rome Total War** dans le dossier **Applications** qui apparaît à côté. La copie débute alors.
4. Lorsque la copie est terminée, double-cliquez sur l'icône de l'application **Rome Total War**, qui se trouve dans le dossier **Applications** de votre disque dur. La fenêtre d'**Options** d'avant jeu apparaît vous montrant l'onglet d'**Activation**.
5. Saisissez votre **Clé Produit** dans les six cases vides dans l'onglet d'**Activation**. Votre **Clé Produit** est imprimée au dos du manuel. Lorsque la **Clé Produit** a été saisie, le bouton **Sauvegarder** sur le côté droit de l'onglet est activé.
6. Cliquez sur le bouton **Sauvegarder** pour sauvegarder votre **Clé Produit**.
7. Vous avez à présent le choix d'activer le jeu en ligne ou de jouer avec le disque dans le lecteur.

Jouer avec le disque

Cliquez sur le bouton **Jouer avec le DVD**. Pour que le jeu démarre, le disque de **Rome: Total War - Gold Edition** doit être présent dans le lecteur de votre Mac.

Jouer par l'activation en ligne

Si vous préférez jouer sans le disque dans le lecteur, vous devez alors activer le jeu en ligne :

1. Cliquez sur le bouton **Activer en ligne...** dans l'onglet d'**Activation**. Une note apparaît confirmant que votre **Clé Produit** va être envoyée à Feral.
2. Cliquez sur le bouton **Activer en ligne** dans le dialogue qui suit. L'onglet d'**Activation** se remet à jour vous indiquant alors le nombre de machines sur lesquelles vous pouvez activer le jeu et sur combien de vos machines une activation du jeu est en cours de validité. À partir de là, vous pourrez jouer sans disque dans le lecteur ou sans connexion à Internet.

Démarrer

1. Si **Rome: Total War - Gold Edition** n'est pas déjà lancé, double-cliquez sur l'icône de l'application de **Rome: Total War - Gold Edition**. Par défaut, vous la trouverez dans le dossier **Applications** sur le disque dur de votre ordinateur.
2. La fenêtre d'**Options** d'avant jeu de **Rome: Total War - Gold Edition** apparaîtra. Cliquez sur le bouton **Jouer**. Le jeu se lance.
3. Après les écrans d'information, le Menu Principal apparaît. Cliquez sur **Un Joueur** pour jouer des campagnes et des batailles à un seul joueur. Sélectionnez **Prologue** pour lancer le didacticiel d'information de la Campagne Impériale.
4. Cliquez sur la flèche pour commencer la campagne. La lecture du film d'information commence.
5. Lorsque le Prologue démarre, suivez les indications de vos conseillers pour jouer à **Rome: Total War**.

Configuration du clavier Macintosh

Pour jouer à **Rome: Total War** puisse être joué avec le plus grand nombre de claviers différents, certaines configurations par défaut du clavier ont été modifiées. Voilà la liste des commandes modifiées telles qu'elles sont annoncées dans le Prologue ainsi que leur nouvelle configuration.

Command	Prologue	Actual
Zoom arrière	*	ALT + Flèche Haut
Zoom avant	/	ALT + Flèche Bas
Rotation vers le haut	+	CMD + Flèche Haut
Rotation vers le bas	-	CMD + Flèche Bas
Suivre une unité	Supprimer	ALT + T

Veuillez noter également que lorsque le Prologue parle de la touche **Contrôle (CTRL)**, utilisez **Commande (CMD)** à la place sur votre Mac.

Vous pouvez changer ou ajouter des combinaisons de touche en allant dans l'écran **Configuration Contrôle** dans le menu **Options** du jeu.

VOUS NE VOULEZ VRAIMENT PAS LIRE LE MANUEL ?

Lire ce manuel est sans doute une bonne idée. Si vous n'avez jamais joué à un jeu de la série **Total War™**, la lecture de ce manuel vous apportera nombre d'informations précieuses.

Ce manuel contient toutes les informations dont vous aurez besoin pour jouer à **Rome: Total War - Gold Edition**. Il est divisé en sections distinctes consacrées d'une part au jeu principal **Rome: Total War** et au module d'extension **Rome: Total War - Barbarian Invasion** de l'autre.

Ce manuel est écrit en partant du principe que vous utilisez une souris à deux boutons avec roulette. Si votre souris ne dispose pas de roulette et/ou si elle ne possède qu'un seul bouton, ne vous inquiétez pas, il existe des contrôles alternatifs. Si vous utilisez une souris à un bouton, cliquez sur le bouton lorsque le manuel indique un clic gauche et **CTRL**-clic lorsque le manuel indique un clic droit.

La roulette de souris est recrée en maintenant à la fois la touche **ALT** et soit la flèche du haut ou celle du bas lorsque vous êtes sur la carte du champ de bataille, et, lorsque vous êtes sur la carte de campagne, en maintenant la touche **Majuscule (MAJ)** et soit la touche **+** ou la touche **-**.

Mais tout ceci est peut-être indigne de vous, puissant César !

Dans ce cas, plutôt que de lire le manuel, mais avant de vous lancer à la conquête du monde, nous vous suggérons de faire une chose : lancer le Prologue. Nous vous recommandons en outre de lire la section Prologue du manuel, ainsi que la section relative aux conseillers.

Au lancement du jeu, faites un clic gauche sur **Un Joueur** puis un clic gauche sur **Prologue**. Parcourez l'écran d'introduction, cliquez sur la flèche située dans le coin inférieur droit, puis suivez les instructions et les conseils qui vous sont prodigués. Dans peu de temps, vos ennemis apprendront à trembler devant vous !

Le Prologue aborde les bases du jeu. Vous pourrez vous y référer ultérieurement pour plus d'informations. Bonne chance, et puissent les déesses **Fortuna** et **Victoria** vous sourire !

COMMENCER UNE PARTIE

Menu Principal

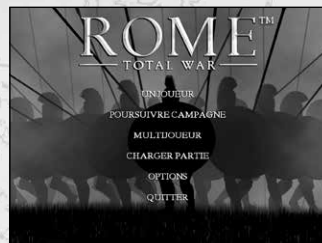
- **Un joueur** – vous conduit au menu Un joueur, détaillé dans la section suivante du présent manuel.
- **Poursuivre campagne** – charge automatiquement la sauvegarde la plus récente en mode Campagne, afin de vous permettre de continuer vos conquêtes !
- **Multijoueur** – veuillez consulter la section Parties Multijoueur page 94 du présent manuel pour plus d'informations.
- **Charger partie** – vous permet de continuer la partie sauvegardée de votre choix.
- **Options** – permet d'ajuster les paramètres graphiques, audio et les options de jeu de **Rome : Total War**. Voir la partie Menu Options de jeu page 12 pour plus d'informations.
- **Quitter** – sortir de **Rome : Total War** pour retourner à Finder.

Ici, comme dans tous les écrans de menu, les options indisponibles sont grisées, et il est impossible de cliquer dessus pour faire apparaître un nouveau menu.

Menu Un joueur

C'est ici que vous choisissez le type de partie Un joueur à laquelle vous souhaitez jouer.

- **Prologue** – ici commence votre expérience de **Rome : Total War** ! Ce didacticiel vous initie aux mécanismes du jeu de façon rapide et indolore – enfin, pas forcément indolore pour vos ennemis !
- **Campagne impériale** – immersion totale dans l'univers de **Rome : Total War**, cette campagne vous permettra de conquérir le monde antique ! Bâissez un empire et livrez bataille pour régner sans partage sur le monde.
- **Bataille historique** – cette option fait apparaître une liste de batailles célèbres dans la période historique couverte par **Rome : Total War**. Dans certaines batailles, il vous est possible de choisir l'armée que vous voulez commander.



- **Bataille personnalisée** – Paramétrez un combat entre deux armées sur le champ de bataille de votre choix puis lancez-vous dans la bataille. C'est un excellent moyen d'essayer de nouvelles tactiques et de vous entraîner au combat !
- **Bataille rapide** – la façon la plus rapide de livrer bataille dans **Rome : Total War**. Vous avez le commandement d'une armée et devez repousser l'ennemi hors du champ de bataille : voilà qui va mettre votre talent de tacticien à l'épreuve !

Cliquez sur la flèche en forme de U dans le coin inférieur gauche pour revenir au menu précédent. Cette flèche de retour apparaît dans la plupart des menus du jeu, et vous renvoie toujours au menu précédent. La touche Retour arrière vous permet également de revenir au menu précédent dès que la flèche de retour est présente à l'écran.

Les options indisponibles apparaissent en grisé.

Menu Multijoueur

- **Batailles GameRanger** – affrontez des adversaires du monde entier via GameRanger. Une connexion Internet haut débit est nécessaire pour utiliser ce service.
- **Batailles en réseau local** – organisez des batailles sur réseau local ou LAN. **Rome : Total War** doit être installé sur toutes les machines.



Vous trouverez des informations supplémentaires sur tous ces sujets dans la section du manuel consacrée aux Parties Multijoueur page 94.

Les options indisponibles apparaissent en grisé.

Menu Charger partie

Les options de cet écran vous permettent de charger une partie précédemment sauvegardée.

- **Charger campagne** – recharge une campagne. La sauvegarde automatique concerne toujours la dernière partie jouée sur votre Mac.
- **Charger bataille personnalisée** – rejouez vos batailles personnalisées favorites aussi souvent que vous le voulez. Le système de batailles personnalisées vous permet d'enregistrer vos batailles afin de pouvoir les rejouer.
- **Charger vidéo de la bataille** – revivez vos plus grands triomphes ! A la fin de chaque bataille personnalisée, vous pouvez enregistrer le déroulement de l'action afin de pouvoir le visionner par la suite. Vous contrôlez une vue caméra indépendante du champ de bataille.

Menu Options

Ce menu vous permet de régler le jeu au maximum des performances de votre Mac, et de définir vos préférences concernant l'aspect visuel du jeu. En fonction de votre configuration, **Rome : Total War** se règle automatiquement pour que les performances soient optimales lors de l'installation, mais ceci peut ne pas correspondre à vos préférences. Cliquez sur un élément pour faire apparaître le sous-menu afférent :

- **Paramètres graphiques** – cliquez sur les flèches pointant vers le bas pour faire apparaître une liste d'options dans l'une des boîtes de dialogue. Sélectionnez l'option souhaitée dans une liste en cliquant dessus. Faites un clic gauche dans une case d'activation pour activer ou désactiver une option graphique.
- **Paramètres audio** – cliquez sur les curseurs pour ajuster chaque composante sonore du jeu en fonction de vos préférences. Le curseur Volume général influe, comme son nom l'indique, sur le volume sonore général. Les autres curseurs ajustent chaque composante sonore du jeu. Là aussi, un clic gauche dans une case d'activation (en bas de l'écran) permet d'activer ou désactiver une option.
- **Configuration commandes** – permet de modifier les raccourcis clavier en fonction de votre style de jeu. Double-cliquez sur un élément de la liste de touches puis appuyez sur la (les) touche(s) que vous souhaitez attribuer à cette fonction. Vous pouvez appuyer simultanément sur la touche MAJ, CMD ou ALT, et sur n'importe quelle autre touche, pour créer un raccourci. Vous pouvez revenir à la configuration par défaut à tout moment.

Pour charger et sauvegarder la configuration des touches, faites un clic gauche sur l'icône en bas à droite. Si une configuration donnée vous convient bien, nous vous conseillons de la sauvegarder. Cliquez alors sur la boîte de dialogue située dans la partie inférieure de l'écran, puis saisissez un nom correspondant au paramétrage.

- **Voir les crédits** – liste de tous les dieux, empereurs, gouverneurs et très, très nombreux esclaves miséreux qui ont contribué à créer ce magnifique produit !

Cliquez sur la flèche en forme de U située en bas à gauche de chaque écran pour revenir au menu précédent.

Bon, vous avez dominé votre soif de conquête assez longtemps ! Passez aux choses sérieuses, en piste ! Bonne chance dans vos entreprises ! Méfiez-vous des Grecs, Gaulois et autres Carthaginois ! Et quand vous affronterez des éléphants... tâchez de résister à la panique !

PROLOGUE

La campagne intitulée « Les fils de Mars » sert d'introduction au monde de **Rome : Total War**. Votre tâche consiste à placer la famille des Julii en position de force, ceci en conquérant les voisins immédiats de Rome. Dans **Rome : Total War**, attaquer ses ennemis est le plus court chemin vers la gloire et la fortune.

Quand vous vous sentez prêt(e), cliquez sur la flèche en bas à droite de l'écran pour commencer. Vous démarrez le jeu avec une conseillère, Victoria, qui vous en dit un peu plus sur elle-même et sa mission. Pour commencer, il vous suffit de suivre ses instructions et ses conseils.

Si vous décidez de ne pas jouer le prologue jusqu'à son terme, vous pouvez appuyer sur la touche Echap, qui fera apparaître le tableau du menu Quitter campagne. Mais nous vous conseillons de terminer le prologue au moins une fois.

CONSEILLERS

Les conseillers sont d'une aide précieuse pour apprendre à jouer à **Rome : Total War** (ce que vous savez déjà si vous avez joué le prologue).

Les conseillers sont la façon la plus directe d'obtenir de l'aide en cours de partie ; ils surveillent d'ailleurs ce qui se passe, et apparaissent parfois pour vous donner un conseil utile ou une info d'ordre général.



Victoria, qui doit son nom à la déesse romaine de la victoire, est votre conseillère de campagne. Ses conseils ont trait à la production, au recrutement, à la gestion de l'empire, à la diplomatie, aux relations avec le sénat, au commerce, etc.



Le centurion Marcus est votre conseiller militaire. Outre son opinion sur les tactiques ennemies, il surveille les problèmes éventuels, comme le fait de placer des unités en situation périlleuse : il n'aime pas, par exemple, que l'on ordonne à la cavalerie de charger dans un mur de piques !

Quand un conseiller a quelque chose d'important à vous dire, son portrait se met à clignoter. Cliquez alors sur le conseiller pour savoir ce qu'il a à dire.



Le bouton Voix affiche le texte correspondant au conseil en cours. Dans certains cas, vous pouvez demander au conseiller de ne pas répéter à l'avenir un conseil donné en cliquant sur la boîte de sélection située sous le texte.



Cliquez sur le bouton Montrer pour que le conseiller vous fasse une démonstration de l'action considérée.



Le bouton en forme de loupe vous indique l'endroit relatif au conseil qui vous a été donné.



Le bouton X permet de congédier un conseiller. La touche x permet également de congédier un conseiller.

Les boutons ne correspondant pas au conseil en cours sont toujours grisés et ne peuvent pas être sélectionnés. Il arrive notamment qu'il n'y ait aucune action à vous montrer.

Demander un conseil



Certains écrans du jeu en mode campagne sont dotés d'un bouton conseiller. Cliquer sur ce bouton permet alors de bénéficier d'un conseil sur les choses à faire en cours de partie. Ainsi, en cliquant sur le bouton conseiller dans le panneau de recrutement, Victoria vous dira quelle est à son avis la meilleure unité à former.

■ Choix de conseil

Après avoir joué un certain temps, vous considérerez peut-être que vous n'avez plus besoin de conseils. Allez dans le menu Options au début du jeu, ou appuyez sur la touche Echap quand vous êtes sur la carte de campagne et choisissez Options dans le menu de jeu qui apparaît. Il vous sera possible de modifier le niveau de conseil.

Pour changer le niveau de conseil, allez dans le menu Paramètres de jeu et choisissez le niveau voulu, qui s'échelonne entre Elevé et Aucun. Vos conseillers se rappellent ce qu'ils vous ont déjà dit. Si vous voulez réentendre les conseils, validez l'option Réinitialiser conseiller dans ce même menu. Une fois cette opération effectuée, les conseillers vous considéreront comme un nouveau joueur et agiront en conséquence.

CAMPAGNES

Rome : Total War se divise entre campagnes et batailles. Ces deux parties du jeu sont étroitement liées : les actions entreprises dans le volet campagne (construire des bâtiments, former des unités, nommer généraux et gouverneurs) ont une grande influence sur le déroulement des batailles. Cette partie du manuel est consacrée à l'aspect campagne. Il sera question plus tard des batailles et de la façon de les mener au mieux.

Configurer la Campagne Impériale

Le menu Campagne Impériale vous permet de sélectionner et définir tous les paramètres de la campagne : l'identité de votre faction, la difficulté du jeu et les conditions de victoire. Cet écran vous permet de faire les choses suivantes :

- Sélectionnez le niveau de conseil pour la campagne à venir, dans la liste déroulante qui s'affiche quand vous cliquez sur la flèche dans la boîte de texte. Nous vous recommandons de garder un niveau de conseil élevé jusqu'à ce que vous soyez à l'aise dans le jeu.
- Sélectionnez le niveau de difficulté en modes Campagne et Bataille dans les listes déroulantes. Vous pouvez choisir un niveau de difficulté différent pour chacun des deux modes de jeu.
- Cliquez sur la boîte de sélection Batailles de type arcade si vous souhaitez que les batailles soient simplifiées et plus orientées action. De nombreux aspects réalistes sont automatiquement désactivés si vous choisissez cette option.
- Cliquez sur la boîte de sélection Campagne courte si vous préférez détruire ou survivre à certaines factions plutôt que conquérir toute la carte.
- Cliquez sur l'une des icônes de faction, sur la droite, pour choisir le peuple que vous allez conduire à la grandeur, à la gloire et à la tête d'un puissant empire ! La carte évolue alors pour vous indiquer où cette faction commence le jeu, puis le texte vous donne un rapide aperçu des forces et faiblesses du peuple choisi. Lorsque vous commencez à jouer, vous n'avez le choix qu'entre diverses factions romaines, mais d'autres seront disponibles plus tard dans le jeu.
- Pour commencer à jouer, cliquez sur la flèche située dans le coin inférieur droit.

■ Comment gagner

Si vous jouez l'une des factions romaines, les Brutii, Julii ou Scipii, la condition de victoire principale consiste à conquérir Rome et une bonne partie du monde. Cela n'est pas aussi facile qu'il y paraît. Vous vous retrouverez confronté aux forces du sénat et des autres factions romaines.

Si vous jouez l'une des factions non romaines, la condition de victoire principale est très simple : il suffit de conquérir le monde !

Si vous ne souhaitez pas jouer tout ce temps, cliquez sur la boîte de sélection Campagne courte.

Une fois votre décision prise, commencez à jouer ! Quand vous gagnez, les paysans vous acclament, les trompettes sonnent et un ange passe... probablement. Sans oublier le plaisir sans mélange d'avoir écrasé vos ennemis, de les avoir vu fuir devant vous, et d'avoir entendu les lamentations de leurs femmes. Sympa, non ?

Premiers pas

Quand vous entamez une campagne de Rome : Total War, il y a beaucoup de choses à prendre en compte. Les conseillers du jeu sont là pour vous aider, mais la masse d'informations n'en est pas moins importante. Alors, par quoi commencer ?

Tout ce qui figure à l'écran est conçu pour vous aider à gérer votre futur superbe empire. L'écran se divise en deux zones principales : une vue de la carte de campagne, et le panneau de contrôle en dessous.



■ Changer de point de vue

Vous déplacer sur la carte de campagne peut se faire de plusieurs façons :

- En déplaçant le curseur de la souris sur les bords de l'écran (sans cliquer), vous faites défiler la carte dans la direction choisie.
- A l'aide des touches flèches, vous changez également le point de vue.
- La molette de la souris permet d'effectuer un zoom avant et arrière sur la carte. Si elle n'en a pas, utilisez la touche MAJ et soit la touche + ou la touche -.
- Un clic gauche sur la mini-carte permet également de centrer la carte de campagne sur la zone choisie.
- Quand vous déplacez le curseur sur la carte de campagne, des bulles d'aide apparaissent pour identifier et expliquer la nature du terrain ou certains éléments spécifiques.

■ Ce que vous voyez

En début de partie, la vue de la carte de campagne est toujours centrée sur votre capitale. Vos forces et agents sont positionnés quelque part à l'intérieur de vos frontières, qui sont tracées aux couleurs de votre faction.

- Les zones sombres de la carte sont celles que vous ne pouvez « voir » parce que vous n'avez ni armée ni agent à proximité.

- Les noms des communautés que vous connaissez s'affichent, ainsi qu'une bannière indiquant qui les contrôle. Sur certaines bannières figurent des indications sur la force de la garnison. Diverses informations essentielles sur vos communautés sont affichées juste en-dessous de leur nom. L'une d'elles est votre capitale : c'est votre meilleure communauté, et il convient de la défendre !
- Les armées sont représentées sous forme de soldats, avec une bannière indiquant leur force. Certaines armées sont flanquées d'étoiles, ce qui indique le niveau de commandement de leur général.
- Le terme agent recouvre les unités spéciales que sont les espions, les diplomates et les assassins.
- Les flottes sont représentées par des navires. Elles servent à éloigner les pirates des routes marchandes, à transporter les armées et à attaquer les flottes ennemies.

Dès que vous sélectionnez quelque chose, le panneau de contrôle en bas de l'écran prend une forme particulière.

Si vous voulez connaître le nom d'une province ou d'une région, commencez par faire un clic gauche sur un espace vide de la carte du monde (pour tout dé-sélectionner). Faites ensuite un clic droit et maintenez le bouton enfoncé sur un espace vide de la province qui vous intéresse. Le type de terrain, l'icône de la faction qui la contrôle et le nom de la province s'afficheront.

■ Manipulation du panneau de contrôle

Dans l'aspect campagne du jeu, le panneau de contrôle est un élément important pour contrôler votre empire. Le panneau de contrôle change pour vous présenter les options et informations relatives à tout élément sélectionné.

Chaque élément du panneau de contrôle, y compris les boutons ronds et les onglets, dispose d'une bulle d'aide expliquant son rôle.

La mini-carte permet de visualiser l'ensemble du monde du jeu. Quand le curseur est placé au-dessus d'une province dans la mini-carte, son nom et la faction qui la contrôle s'affichent. (Il vous faut pour cela une présence sur place ou avoir au préalable échangé des informations par la voie diplomatique.)

■ Les onglets du panneau général

Il y a quatre onglets au-dessus du panneau général central. Ceux-ci vous permettent de basculer entre divers éléments d'une communauté, d'une armée ou d'une flotte. Vous pouvez également faire un clic droit sur un onglet pour afficher un résumé de tout votre empire :

- Un clic droit sur l'onglet Armée/Flotte (le plus à gauche) fait apparaître le tableau des forces militaires. Il s'agit d'une liste de toutes vos forces armées. Faites un clic droit sur une armée ou une flotte de la liste pour plus de détails la concernant.
- Faites un clic droit sur l'onglet Bourg/Ville (le deuxième en partant de la gauche) pour faire apparaître la liste de vos communautés. Faites un clic droit sur une ville de cette liste pour afficher le tableau Communauté correspondant.
- Un clic droit sur l'onglet Agents (le troisième en partant de la gauche) fait apparaître le panneau des Agents. Faites un clic droit sur l'un de ces personnages pour plus de détails le concernant.
- Le quatrième onglet n'a pas de fonction associée au clic droit.

■ Le panneau général

Le panneau général central (ainsi que les gros boutons de construction et de formation) change en fonction de ce qui est sélectionné : armée, flotte ou communauté.

- Les onglets en haut du panneau vous permettent de visualiser divers aspects de l'élément de jeu sélectionné, et vous pouvez faire un clic droit sur un onglet pour afficher différents résumés globaux à l'échelle de toute la faction.
- Faites un clic droit sur un portrait d'unité du panneau général pour faire apparaître les informations la concernant.
- Si un onglet est grisé, cela signifie qu'il n'y a aucune information pertinente concernant l'unité, la flotte, la communauté ou l'agent sélectionné.
- Dans les onglets affichant les unités militaires, navires ou agents, il est possible de sélectionner un portrait d'unité du panneau général en faisant un clic gauche dessus. Si vous placez l'objet sélectionné sur la carte du jeu en effectuant un glisser-déposer, celui-ci s'y rend aussitôt.
- Vous pouvez faire une sélection multiple en maintenant la touche CMD enfoncée tout en faisant un clic gauche sur chaque portrait d'unité voulu. Vous pouvez également sélectionner toutes les unités en appuyant sur CMD + A.

- Pour faire une sélection multiple, une autre méthode consiste à sélectionner un portrait d'unité, puis à maintenir la touche MAJ enfoncée et à sélectionner un autre portrait d'unité. Tous les portraits se situant entre la première unité sélectionnée et la seconde sont alors sélectionnés.

Déroulement d'un tour en mode Campagne

Dans Rome : Total War, la victoire sourit bien souvent aux stratèges organisés. Il est préférable d'avoir une stratégie générale en tête : quand, par exemple, comptez-vous attaquer la Gaule ? Où ? Allez-vous envahir la Sicile ? Ou jeter votre dévolu sur les provinces des Balkans ? Les réponses à ces questions aident à définir des priorités.

Avec un plan d'ensemble, même s'il se borne à « je vais défendre ce que j'ai », vous aborderez chaque tour avec un objectif en tête, et agirez de façon à renforcer votre empire.

■ Missions du sénat

En tant que faction romaine, le sénat vous proposera de temps à autre une mission. Il vous appartient de satisfaire ou non la volonté du sénat.

Avant de décider d'obéir ou non au sénat, il est judicieux de savoir si vous avez le temps et les ressources nécessaires pour mener à bien la mission.

- Si, par exemple, on vous demande de conquérir un territoire, pouvez-vous le faire sans affaiblir vos forces ? Par ailleurs, le territoire en question est-il le premier pas vers une opportunité plus intéressante ?
- Si l'on vous demande de conclure un accord diplomatique avec une faction, voulez-vous nouer de bonnes relations avec celle-ci, au moins pour un temps ? Un accord commercial, par exemple, peut se traduire par un surcroît de revenus !

Bien sûr, personne ne vous oblige à obéir, et vous êtes libre d'ignorer les requêtes du sénat. Mais dans ce cas, le sénat risque d'en vouloir à votre faction. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Les rapports avec le sénat page 58.

■ Communautés

A chaque tour, au moins au départ, il est important d'examiner chacune de vos communautés avec grand soin. Lorsque votre empire n'est pas très étendu, vous devez tirer le maximum de bénéfices des communautés que vous possédez !

Les questions à se poser sur les communautés sont assez simples, et les réponses vous aideront à décider ce qu'il faut faire pour tirer le meilleur profit de votre empire :

- **La population de la communauté est-elle heureuse ?** Le niveau d'ordre public est-il proche de 100 ou au-dessus, ce qui rend une émeute très improbable ? Une communauté secouée par des émeutes risque de se rebeller ! Astuce : modulez le taux d'imposition ; un excès d'impôt n'est pas toujours bien vu.
- **Que faut-il construire ?** Chaque nouveau bâtiment apporte un plus à la communauté ; l'amélioration peut concerner la formation des unités militaires, la défense, le commerce, l'agriculture ou le maintien de l'ordre. Si vous ne savez pas trop quoi construire, demandez conseil à Victoria.
- **Une unité est-elle en cours de formation ?** Les unités militaires sont l'ossature des armées. D'une manière générale, sur le long terme, les unités coûtent moins cher à former et à entretenir que les mercenaires. Une fois encore, si vous avez une hésitation sur le type d'unité à former, demandez conseil à Victoria.
- **La communauté génère-t-elle un profit ou perd-elle de l'argent ?** Avoir une communauté temporairement déficitaire n'est pas un problème, mais si toutes vos communautés perdent de l'argent pendant longtemps, vous courez à la ruine ! Et une faction désargentée est un mauvais coton ! Il est donc cohérent de « jouer » avec le taux d'imposition de vos communautés, afin de trouver le bon équilibre entre ordre public et recette des impôts.

■ Armées

A chaque tour, il est bon de se demander si vos armées et flottes font une action qui contribue à votre succès. Parfois, stationner quelque part est la meilleure attitude à adopter, mais il n'est jamais inutile de passer en revue vos effectifs militaires. Les armées en position suffiront-elles en cas d'attaque ennemie ? Les gués et cols sont-ils sous surveillance ? Les armées en place sont-elles prêtes en cas d'embuscade ?

Quand vous avez décidé d'une offensive :

- Positionnez les armées qui vont effectuer l'attaque. Il peut s'agir d'une seule grande armée, ou de plusieurs forces plus petites. Le mouvement de tenaille, qui permet d'attaquer l'adversaire sous plusieurs angles, peut s'avérer très efficace.
- Positionnez des renforts à proximité : une armée adjacente peut venir participer à la bataille. Les renforts peuvent s'avérer précieux.

- Choisissez le général le plus apte à attaquer. Il s'agit souvent du général ayant le niveau de commandement le plus élevé. Au fil des batailles, les généraux acquièrent des traits de caractères et des auxiliaires qui leur confèrent une personnalité donnée, et certains généraux deviennent des spécialistes de tel ou tel type de combat.

■ Agents

Diplomates, espions et assassins ont chacun leur utilité, et il convient de les passer en revue chaque tour. Un agent peut être requis pour mener à bien une mission du sénat. Les agents sont-ils au bon endroit afin d'être déployés ?

- Les espions peuvent aller pêcher des informations en territoire ennemi. Ils peuvent repérer les armées constituant une menace éventuelle, ou glaner des informations sur les défenses des communautés adverses.
- Les diplomates doivent se trouver à portée d'une communauté ou d'une armée rivale afin de pouvoir entamer rapidement des négociations.
- Quant aux assassins, ils peuvent être positionnés près des généraux ennemis. Un coup de dague dans le noir peut neutraliser une menace plus aisément que toute une armée.

Gestion des messages et événements



A chaque tour, un ou plusieurs messages peuvent apparaître sur le côté gauche de l'écran. Chaque type de message a son apparence spécifique, et une bulle d'aide apparaît si vous placez le curseur au-dessus d'un avis de message.

- Pour lire un message, faites un clic gauche dessus. Faites un clic droit sur un message pour le faire disparaître et le retirer de la liste. Cliquez sur le bouton de validation ou appuyez sur la touche Echap pour faire disparaître le message.
- Vous pouvez fermer un message mais vous laissez la possibilité de le relire en cliquant sur la boîte carrée, dans le coin supérieur droit. Les messages que vous avez déjà ouverts s'affichent en noir et blanc plutôt qu'en couleur.

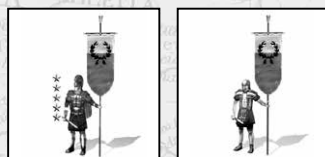
L'événement Marius

L'événement le plus important au cours de la partie est la réforme militaire entreprise par Gaius Marius, l'homme que l'on a surnommé le « troisième fondateur de Rome ». Il a profondément modifié l'organisation des armées romaines, leur façon de faire la guerre et de conquérir les pays voisins. Historiquement, cette réforme commença aux alentours de 107 avant J.-C. Après Marius, les légions romaines étaient très différentes de ce qu'elles avaient été.

Dans **Rome : Total War**, les réformes de Gaius Marius ne sont pas liées à une date précise. Nous ne vous dirons pas quand elles surviennent, mais quel est leur effet : elles permettent aux factions romaines d'accéder à une nouvelle génération d'unités militaires. En gros, la réforme de Marius déverrouille un nouvel arbre technologique pour les Romains.

UTILISATION DES ARMÉES

Les armées sont le « moteur » de toute campagne. Chaque armée comprend jusqu'à 20 unités militaires ; tout groupement d'unités militaires constitue une armée qui se déplace et combat ensemble. Les armées sont commandées sur la carte de campagne, tout comme les unités le sont sur le champ de bataille.



Lorsque vous placez le curseur sur une illustration de la carte du jeu, les informations de bases concernant l'armée s'affichent :

- Généraux ou capitaines commandent les armées. Les différences entre généraux et capitaines seront abordées plus loin.
- Les capitaines sont des chefs de moindre rang, à qui l'on confie un commandement temporaire. Ces armées sont représentées par des fantassins sans cape, en accord avec leur faction.
- La couleur de la bannière et son symbole indiquent l'identité de la faction.
- La couleur sombre qui « remplit » la bannière renseigne sur sa force : plus la bannière est remplie, plus l'armée est puissante.
- Les étoiles dorées (de 0 à 10) indiquent le niveau de commandement du général. Plus il y a d'étoiles, meilleur est le général.

Déplacement

Pour sélectionner une armée, faites un clic gauche dessus.

- La zone en surbrillance indique les limites de déplacement de l'armée pour le tour en cours. Toute action (déplacement et attaque) a un coût en points de déplacement ; plus on en consomme, moins il reste de capacité de déplacement à l'armée pendant le tour en cours.
- Faites un clic droit à l'endroit où vous souhaitez que l'armée se rende. La grande flèche indique le chemin proposé.
- Faites un clic droit déplacer pour indiquer le changement d'itinéraire de l'armée en fonction du changement de destination.



Faites un clic droit sur une armée ou communauté ennemie ou neutre pour l'attaquer. Le curseur prend la forme d'une épée quand une attaque est possible. Par définition, attaquer une faction neutre revient à lui déclarer la guerre.



Faites un clic droit sur une armée amie (mais pas sur celle d'un allié !) pour fusionner l'armée en mouvement avec celle qui est en position. Nous aborderons plus tard le fusionnement des armées.



Faites un clic droit sur une communauté amie (mais pas sur celle d'un allié) pour fusionner l'armée avec l'éventuelle garnison en place. L'armée se déplace jusqu'à la communauté, et si elle a un général et que la communauté n'a pas de gouverneur, ledit général est automatiquement nommé gouverneur. Consultez la section relative à la Gestion des communautés page 31 pour plus d'informations.

- Les zones en surbrillance rouge sont les zones contrôlées par l'ennemi, ce qui signifie qu'elles sont adjacentes à une armée non alliée. Placer une armée sur une zone rouge met un terme à son déplacement. Il n'est pas obligatoire d'attaquer quand on se trouve dans une zone de contrôle.
- Il est possible de faire un clic droit au-delà de la zone en surbrillance verte. Dans ce cas, l'armée mettra deux tours ou plus pour atteindre sa destination. Tant que l'armée ne reçoit pas de contre ordre et n'est pas attaquée, elle continue sa route. La route s'affiche alors sous la forme d'une ligne multicolore, chaque couleur représentant un tour de déplacement.
- Les armées qui ne peuvent plus se déplacer sont entourées d'un cercle rouge.
- Une armée qui se cache et s'apprête à tendre une embuscade aux ennemis passant à proximité est représentée par un soldat à genoux.

Sélectionner l'élément suivant

Vous pouvez sélectionner armées, flottes, agents et/ou communautés dans n'importe quel ordre en cliquant dessus dans la carte de campagne.

- Pour sélectionner l'élément suivant, agent, communauté ou armée, cliquez sur les flèches situées de part et d'autre du nom de l'élément sélectionné dans la partie droite du panneau de contrôle, juste au-dessus du bouton Fin de tour.
- Le « thermomètre » vertical situé à droite indique le nombre de points de déplacement restant pour cet élément.



Terrain

Pour connaître le type de terrain dans une zone donnée, commencez par faire un clic gauche sur un espace vide de la carte du monde, ce qui désélectionne tout. Faites ensuite un clic droit et maintenez le bouton enfoncé sur un espace vide de la province qui vous intéresse. Cela vous indiquera le type de terrain de la zone, la faction à laquelle elle appartient et le nom de la province.

- Le type de terrain définit si vos armées peuvent ou non pénétrer dans cette zone, ainsi que le type de champ de bataille sur lequel vous aurez à combattre.
- Certains terrains, comme la montagne, sont tout simplement infranchissables pour une armée. Il vous faudra trouver un chemin contournant l'obstacle.
- Les points où l'on peut traverser une rivière sont signalés sur la carte de campagne par des gués, ou des ponts quand une route a été construite. Seuls ces points permettent à une armée de traverser, d'où leur importance stratégique.
- Les armées peuvent se cacher dans les zones boisées et attaquer par surprise les ennemis passant à proximité.

Tout stratège avisé choisit avec soin le terrain sur lequel ses troupes seront le plus à leur aise, aussi est-il important de reconnaître le terrain près d'un col, d'un gué ou de tout autre goulet d'étranglement où l'ennemi passera forcément.

Embuscades

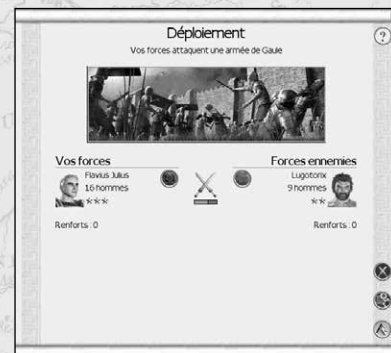
Les armées peuvent attaquer par surprise les ennemis passant à proximité sur la carte de campagne.

- Les armées postées en embuscade sont toujours représentées à genoux dans les bois, même en début de tour.
- Les armées appartenant à une autre faction et placées en embuscade ne figurent pas sur la carte avant que l'attaque ne soit déclenchée !
- Si votre armée est prise dans une embuscade, son déplacement cesse et elle doit livrer bataille. Cet affrontement peut être résolu automatiquement ou livré sur le champ de bataille. L'armée prise par surprise jouit généralement d'un désavantage certain !

Attaquer

Une fois l'armée voulue sélectionnée, faites un clic droit sur l'armée ou la communauté ennemie que vous voulez attaquer :

- Le tableau Déploiement de bataille apparaît ensuite. Il présente un état de vos forces et de celles de l'ennemi.
- L'information la plus importante est le rapport des forces en présence, indiqué au centre du tableau. Placez le curseur au-dessus des épées croisées pour connaître le rapport de force de la bataille à venir.
- Les renforts, c'est-à-dire les armées adjacentes, y figurent également. Consulter la section Attaquer avec du soutien, page suivante.



Vous pouvez livrer vous-même bataille, en prenant le contrôle de vos unités sur le champ de bataille. C'est l'option qui vous donne le plus de contrôle sur la situation, et – à notre avis – la plus amusante !



L'ordinateur peut aussi gérer le combat à votre place. Les pertes risquent d'être supérieures, et il vous est impossible de veiller à la sécurité de votre général.



Vous pouvez battre en retraite lors d'une attaque.

Si vous attaquez une communauté ou un fort, reportez-vous à la section Sièges d'une communauté ou d'un fort page 45 dans ce manuel.

Attaquer avec du soutien

Des renforts peuvent venir participer à une attaque. Quand une bataille est résolue automatiquement, leurs forces sont simplement prises en compte. Quand une bataille est livrée plus en détail, leurs effets peuvent être plus significatif :

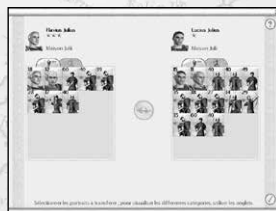
- Quand une armée attaque, toute armée amie (l'une des vôtres, ou celle d'un allié) adjacente à l'armée ou à la communauté attaquée peut venir en renfort.
- L'armée qui attaque est celle que vous contrôlez directement. Assurez-vous que vos forces sont toutes dans la zone rouge que contrôle l'armée adverse. Sinon, annulez l'attaque puis déplacez une autre armée qui servira de renfort avant de vous lancer dans la bataille.
- Toute armée adjacente commandée par un général sera contrôlée par l'intelligence artificielle (IA) du jeu sur le champ de bataille. Vous ne pourrez pas donner d'ordres aux unités commandées par ce général.
- Toute armée adjacente commandée par un capitaine viendra renforcer votre armée sur le champ de bataille, unité pour unité. N'oubliez pas que la limite de taille des armées est de 20 unités ; les renforts apparaissent dès qu'il se fait de la place dans votre armée, que ce soit en raison de pertes ou de déroute d'une unité.
- Sur le champ de bataille, les renforts apparaissent toujours dans la direction qui correspond aux positions respectives sur la carte de campagne. Si une armée amie se trouve derrière les lignes ennemies (et à côté de l'ennemi, bien entendu), elle apparaîtra donc dans le dos de l'adversaire sur le champ de bataille.

Attaques multiples

Tant qu'il reste du potentiel de déplacement à une armée, celle-ci peut continuer à avancer et à attaquer. Selon les pertes, la nature du terrain et divers autres facteurs, elle peut ainsi attaquer deux ou trois fois dans un même tour.

Fusionner des armées

Emmenez une armée sur une armée ou communauté amie (appartenant à la même faction) pour fusionner les deux forces. Il peut s'avérer utile de fusionner des unités avant de fusionner deux armées. Il est impossible de fusionner unités et armées en même temps.



- C'est le plus souvent le général possédant le niveau de commandement le plus élevé qui prend la tête de l'armée ainsi constituée. Lorsqu'une armée dirigée par un capitaine est fusionnée avec l'armée d'un général, le capitaine rentre dans le rang et disparaît.

Si l'effectif des deux armées totalise plus de 20 unités, le tableau Fusion d'armées apparaît.

- Sélectionnez les unités que vous souhaitez incorporer dans l'autre armée. Vous pouvez opérer une sélection multiple en maintenant la touche CMD enfoncée pendant que vous faites des clics gauches.
- Certaines unités peuvent apparaître en grisé. Il s'agit des unités qui ont déjà épuisé leur capacité de déplacement, et qui ne peuvent donc avancer pour s'intégrer à la nouvelle armée.
- Cliquez sur le bouton de transfert en forme de flèche, au milieu du tableau, quand vous en avez terminé avec la composition des armées. Dans ce tableau, vous pouvez également déplacer les unités par glisser-déposer.
- Quand vous en avez terminé avec la composition des nouvelles armées, cliquez sur le bouton de validation situé dans le coin inférieur droit du tableau.



Scinder des armées

De temps à autre, il peut s'avérer nécessaire de scinder une armée, ou de faire sortir une partie seulement de la garnison d'une communauté ou d'un fort.

- Sélectionnez les unités que vous souhaitez déplacer à l'aide de leurs portraits dans le panneau général, au centre du panneau de contrôle, lui-même situé en bas de l'écran.
- Vous pouvez utiliser les touches MAJ et CMD pour opérer des sélections multiples.
- Ou déplacez alors le curseur à l'endroit où vous souhaitez que les unités sélectionnées se rendent. Une armée « fantôme » apparaît à la position indiquée par le curseur.
- Autre méthode : faites un glisser-déposer des unités sélectionnées depuis le panneau général jusqu'à l'endroit souhaité.
- Dans tous les cas, la nouvelle armée fait mouvement jusqu'à sa nouvelle position.

Fusionner des unités

Après une bataille, il y a de fortes chances pour que vos forces aient subi quelques pertes. Certaines unités ne sont peut-être plus constituées que de quelques hommes. Quel que soit l'effectif d'une unité, cette dernière compte toujours parmi les 20 unités d'une armée. Une armée peut ainsi avoir beaucoup d'unités, mais peu de soldats !

- Pour regarnir l'effectif d'une unité, il est possible de lui faire subir une nouvelle formation ou de fusionner plusieurs unités. Voir la section Réformation des unités, page 44.
- Les unités qui fusionnent doivent être du même type. Pour fusionner deux unités, faites glisser la première sur la seconde dans le panneau général. Les hommes de la première unité viennent s'ajouter à l'effectif de la seconde.
- L'unité concernée disparaît si tout son effectif est absorbé. Les hommes « en trop » restent dans leur unité d'origine.
- La touche M permet d'opérer une fusion automatique des unités affaiblies.

Expérience des unités

Faites attention en combinant des unités, car celles qui ont peu ou pas d'expérience peuvent diluer l'impact d'une unité chevronnée et réduire sa performance au combat. Le nombre et la couleur des chevrons figurant sur le portrait d'une unité dans le panneau général indiquent son niveau d'expérience. Les unités expérimentées sont plus fiables au combat et l'emportent généralement sur les unités similaires moins chevronnées. Une unité peut également gagner des chevrons sous la houlette d'un général dont le niveau de commandement est élevé, ou grâce à la présence d'infrastructures d'entraînement supérieures.

- Une unité sans chevron a peu ou pas d'expérience.
- Un, deux ou trois chevrons de bronze sont le signe que l'unité a déjà payé le prix du sang.
- Un, deux ou trois chevrons d'argent indiquent que les soldats de l'unité ont connu des combats difficiles.
- Une unité avec un, deux ou trois chevrons d'or est composée de vétérans aguerris, qui savent tout ce qu'il y a à savoir de la guerre. Une unité à trois chevrons d'or vaut littéralement son pesant d'or aux yeux d'un chef militaire !

Généraux et gouverneurs

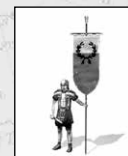
Les généraux sont des personnages distincts, membres de la famille dirigeante de leur faction. Ils peuvent être dotés de traits de caractère particuliers et acquérir une suite de personnages secondaires qui les assistent dans leur travail.



- Chaque général est accompagné par une garde rapprochée. Les pertes essuyées par sa garde s'effacent lentement au fil du temps. La taille de la garde au service d'un général dépend de son rang et de son expérience. Le type de garde rapprochée, quant à lui, dépend de la faction, de l'avancement dans la chronologie du jeu, etc.
- Un général qui termine un tour dans une communauté sans gouverneur est nommé gouverneur. Lorsqu'il y a le choix entre plusieurs gouverneurs, c'est au général ayant la note de gestion la plus élevée que revient le poste de gouverneur.
- Le meilleur général d'une communauté commande sa garnison. Ce sont ses capacités militaires qui sont utilisées en cas de siège.
- Un gouverneur qui quitte sa communauté devient général.

Capitaines

Les capitaines dirigent une armée de façon limitée et temporaire. Ils sont choisis dans les rangs d'une armée quand celle-ci a besoin d'un chef et qu'aucun personnage spécifique n'est disponible pour en prendre le commandement. Quand un général rejoint l'armée, le capitaine rentre dans le rang.



Un capitaine ne peut pas :

- Recruter des mercenaires
- Construire un fort ou une tour de guet
- Gouverner une communauté

Quand une communauté sans gouverneur est assiégée, sa garnison est dirigée par un capitaine.

Recruter des mercenaires



Quand un général est hors d'une ville, il peut recruter des mercenaires dans la province concernée. Cliquez sur le bouton Recruter mercenaires du panneau de contrôle. Quand aucune unité de mercenaires n'est disponible, ce bouton est grisé.

- Cela fait apparaître le tableau Infos sur l'armée qui comprend le général et la liste des mercenaires disponibles.
- Faites un clic gauche sur une unité de mercenaires pour la sélectionner et l'ajouter à la file d'attente de recrutement. Vous pouvez désélectionner une unité de mercenaires de la file d'attente en faisant de nouveau un clic gauche sur celle-ci.
- Pour afficher les informations concernant une unité de mercenaires, faites un clic droit dessus.



Quand vous pensez avoir fait le bon recrutement, cliquez sur le bouton situé sur la gauche du tableau pour recruter les unités en attente. Contrairement aux troupes de la faction qui doivent être formées pendant au moins un tour, les mercenaires apparaissent instantanément et font partie intégrante de votre armée dans le panneau général.

Construction de forts et de tours de guet

Seule une armée commandée par un général peut construire un fort ou une tour de guet. Quand cela n'est pas possible, le bouton correspondant est grisé.



Hors d'une communauté, un clic sur le bouton Construction fait apparaître un tableau de construction de champ de bataille. Sur celui-ci, vous avez le choix entre tour de guet et fort. Chacun a un coût exprimé en deniers.

- Les tours de guet sont des bâtiments permanents qui étendent votre champ de vision.
- Pour qu'un fort reste en jeu, il doit disposer d'une garnison. Si un fort est vide quand vous appuyez sur le bouton Fin de tour, il tombe en ruine et disparaît de la carte. L'armée qui l'a construit peut n'y laisser qu'une seule unité, ou une autre armée (ou un agent) peut venir s'y installer ; de cette façon, le fort sera préservé.
- Les forts n'ont pas de « nationalité ». Si une faction érige un fort et le laisse inoccupé, une armée adverse peut venir s'y installer.

- Un général peut faire construire autant de forts et de tours de guet qu'il le souhaite dans un même tour ; seule la capacité de déplacement de l'armée, qui lui permet de se rendre sur un autre site, constitue une limite.

Les forts peuvent s'avérer précieux pour défendre certains goulots d'étranglement comme les cols : pour progresser, l'ennemi devra en faire le siège. Il est même possible d'ériger un mur de forts pour isoler une zone.

GESTION DES COMMUNAUTÉS

Les communautés sont essentielles pour votre entreprise de conquête mondiale. Elles génèrent un revenu grâce aux impôts. On y forme les unités militaires. Sans vous emparer de communautés ennemies, vous n'avez aucune chance de l'emporter.



Chaque communauté est la capitale régionale de la province qu'elle occupe : la faction qui la contrôle domine également la province associée. Toutes les ressources – par exemple les biens commerciaux – indiquées sur la carte de campagne de la province sont à la disposition de la communauté.

Placez le curseur sur une ressource pour faire apparaître une bulle d'aide.

La taille de la communauté (bourg, grande ville, métropole...) est fonction de sa population. Plus la population est nombreuse, plus la communauté est importante. La taille d'une communauté et ses défenses sont indiquées sur la carte de campagne.

Une communauté ne peut tirer profit de son importante population que si elle dispose du bâtiment administratif approprié dans son centre... métaphorique. Sans administration forte, les bâtiments avancés ne peuvent être construits. Il existe donc un lien direct entre population, gouvernement, possibilités de construction et formation d'unités militaires dans chaque communauté. Sans communautés qui génèrent des unités, vous n'aurez pas d'armée à commander !

Appuyez sur CMD + T pour faire apparaître ou disparaître les noms des communautés et les infos afférentes. Ces informations résument les activités de la communauté :

- Sur la ligne du haut figurent le nom de la ville et son statut : si, par exemple, une ville est révoltée ou connaît une épidémie, l'icône correspondante s'affiche à côté de son nom.



Ceci est le revenu généré par la communauté. Une communauté peut perdre de l'argent à chaque tour si son revenu est inférieur à son coût d'entretien.



L'icône en forme de visage indique le niveau global de bonheur de la population.

- **Vert** – heureux : les gens aiment leurs gouvernants, sont contents de payer l'impôt et connaissent une vie heureuse. Tensions et rébellion sont loin de leurs préoccupations.
- **Jaune** – satisfaits : l'ensemble de la population n'éprouve qu'indifférence à votre égard, ne ressentant ni amour ni haine. Les gens paient l'impôt, mais ne nagent pas dans l'allégresse.
- **Bleu** – désillusionnés : les gens sont globalement mécontents et risquent à terme de se rebeller si aucun remède n'est trouvé. Ils rechignent à payer l'impôt.
- **Rouge** – rebelles : la population est au bord de la révolte ouverte.



Cette icône indique si la population croît ou non au sein de la communauté.

- **Vert** – la population augmente.
- **Ambré/Orange** – la population est stable. Cela peut valoir la peine de passer la communauté en revue pour voir ce qui cloche dans la croissance démographique.
- **Rouge** – la population diminue. Voilà qui est inquiétant car, si tout va bien, la population d'une communauté doit augmenter.



Cette icône apparaît si une unité est en cours de formation au sein de la communauté.



Cette icône apparaît si un bâtiment est en cours de construction ou de réparation au sein de la communauté.



Une icône en forme d'engrenages apparaît si la communauté est autogérée.

Les communautés et le panneau de contrôle

Un clic gauche sur l'une de vos communautés la sélectionne, ce qui a pour effet de modifier le panneau de commande en bas de l'écran : celui-ci affiche alors un état de ladite communauté.



Les boutons de construction et de formation sont situés sur le panneau de contrôle :



Un clic gauche sur le bouton Construction ouvre le tableau Communauté à l'onglet de construction. Celui-ci vous permet d'ordonner la construction de nouveaux bâtiments au sein de la communauté. Lorsque la construction est en cours, le bouton montre quel bâtiment est en train d'être construit. Autrement, le bouton est vide.

- Un clic gauche sur le bouton Formation ouvre le tableau Communauté à l'onglet Recrutement. Celui-ci vous permet d'ordonner la formation de nouvelles unités, la construction de navires ou la formation d'agents. Quand une unité est en cours de formation, elle apparaît ici. Sinon, le bouton indique que la communauté est prête à recevoir un ordre de formation. Vous pouvez cliquer sur l'onglet Reformation pour afficher les unités pouvant être reformées.

Les panneaux généraux au centre affichent diverses informations concernant la communauté, en fonction de l'onglet sélectionné.

- L'onglet de gauche liste les unités en garnisons dans la communauté, ainsi que l'éventuel gouverneur et sa garde rapprochée. Faites un clic droit sur un portrait d'unité pour lire les informations la concernant. Le portrait du gouverneur d'une communauté est toujours flanqué d'un « parchemin de commandement ». Les généraux en « visite » sont affichés avec des étoiles sur leur portrait dans le panneau général.
- Le deuxième onglet affiche les bâtiments existants au sein de la communauté. Faites un clic droit sur l'image d'un bâtiment pour faire apparaître le tableau d'informations sur les bâtiments.
- Sur le troisième onglet figurent les visiteurs – des agents de votre faction – présents au sein de la communauté. Faites un clic droit sur l'un des agents pour afficher le tableau des personnages correspondants.
- Le quatrième onglet, qui concerne les passagers d'une flotte, n'est pas utilisé dans le cadre des communautés.

Sur le côté droit du panneau de contrôle se trouvent deux gros boutons flanqués du nom de la ville :

- Cliquez sur les flèches de part et d'autre du nom pour changer de communauté.

Le tableau Communauté

Le tableau Communauté permet de visualiser les informations sur la communauté et de donner des ordres.

Les grosses flèches disposées de part et d'autre du nom de la communauté permettent de faire défiler rapidement vos communautés.

La partie principale du tableau Communauté est divisée en quatre parties :

- La partie supérieure affiche les infos concernant le gouverneur (si un gouverneur est en poste). Selon le niveau de difficulté choisi, sans gouverneur, la communauté peut être gérée de façon automatique par l'IA à votre place. Les attributs du gouverneur ont une incidence sur la bonne gestion de la communauté.
- La section suivante concerne les infos sur la communauté. C'est un résumé de toutes les statistiques importantes concernant la communauté, qui comprend les icônes indiquant si la communauté est révoltée, assiégée et/ou victime d'une épidémie. Un autre chiffre indique de combien la population doit augmenter pour que la communauté passe à la taille supérieure ; ce chiffre ne figure plus si la communauté a atteint sa taille maximale.
- La section suivante permet de définir la politique de la communauté. Quand la gestion automatisée est désactivée, vous pouvez moduler le taux d'imposition de la communauté. Ce taux influe sur l'argent que vous allez retirer de la communauté (le revenu), sur le bonheur de la population (ordre public), mais aussi le taux de croissance démographique.

Ce taux d'imposition peut varier entre Bas et Très élevé ; faites des essais et voyez comment cela influe sur le revenu, l'ordre public et la croissance. A elles seules, ces quatre valeurs déterminent le fonctionnement de votre communauté.

Les communautés de certaines factions peuvent être dotées d'un amphithéâtre ou d'un cirque. Dans ce cas, il vous appartient de fixer la fréquence à laquelle des Jeux ou des courses sont organisées pour distraire la plèbe.



- La section Ordres dispose de quatre onglets : Construction, Recrutement, Réparation et Reformation. Pour l'instant, concentrons-nous sur la construction et la réparation. C'est ici que vous ordonnez les travaux de construction au sein de votre communauté. Les onglets Recrutement et Reformation sont abordés dans la section Formation des unités. Les onglets qui ne peuvent être sélectionnés sont grisés.

Sur la gauche de ce tableau se trouvent divers boutons qui permettent de contrôler la communauté et d'afficher certaines informations :



Ce bouton permet d'afficher une analyse plus détaillée de la communauté.



Cliquez ici pour afficher une liste des bâtiments de la communauté disposés d'après leurs positions respectives dans l'arbre technologique du jeu. Cette option est utile pour visualiser les progrès réalisés et planifier les développements futurs.



Cliquez ici pour demander à Victoria un conseil sur ce qu'il convient en priorité de construire. Elle donnera son avis et justifiera son choix.



Cliquez ici pour centrer la vue de la carte de campagne sur la communauté. Les communautés frontalières ont des priorités de construction et de formation d'unités différentes de celles qui se trouvent au cœur de votre empire.

A qui le poste de gouverneur ?

Le premier personnage à entrer dans une communauté en devient le gouverneur de plein droit. Ses caractéristiques influent sur la gestion de la communauté.

- Son portrait est flanqué d'un parchemin indiquant son statut.
- Les autres généraux dans la communauté ont des étoiles d'argent sur leur portrait d'unité.
- Au cours d'un siège, le général possédant le meilleur niveau de commandement prend la tête des opérations militaires (ce n'est pas forcément le gouverneur). Si le chef de faction est présent, il surpasse automatiquement les autres généraux, quel que soit son niveau de commandement.

- En revanche, dès qu'un personnage distinct (un général, pas un capitaine) entre dans une communauté, il est nommé gouverneur si ses compétences en gestion dépassent celles du gouverneur en titre.
- L'identité du gouverneur peut ainsi changer plusieurs fois lors d'un même tour si plusieurs personnages entrent dans la communauté.

Construction de bâtiments

La construction de tous les bâtiments utilise deux ressources : le temps et l'argent.

- Le nombre de bâtiments qu'il est possible de construire dépend de la taille de la communauté et des bâtiments ayant déjà été édifiés.
- Si vous n'avez pas assez d'argent, vous ne pourrez pas construire certains bâtiments. Les bâtiments qui n'entrent pas dans vos possibilités financières apparaissent en grisé.
- Pour ajouter un bâtiment à la file d'attente de construction, faites un clic gauche sur l'onglet Construction dans la file d'attente de construction. La somme à payer est immédiatement déduite de votre trésor.
- Pour annuler la construction d'un bâtiment, faites un clic gauche dessus dans la file d'attente de construction. Ce bâtiment réapparaît alors dans l'onglet Construction, pour le cas où vous souhaiteriez le construire plus tard.
- Quand la file d'attente de construction est pleine, tous les bâtiments de l'onglet Construction apparaissent en grisé.
- La construction des bâtiments situés dans la file d'attente de construction s'effectue de gauche à droite. Vous pouvez à votre guise modifier cet ordre en faisant glisser les images des bâtiments.
- Pour faire apparaître le tableau d'infos sur un bâtiment, faites un clic droit dessus dans le tableau des options ou dans la file d'attente.
- Autels et temples sont des cas particuliers. Vous pouvez avoir le choix entre différents temples. Quand vous ajoutez un temple à la file d'attente, les autres temples disparaissent des options de construction. Chaque communauté ne peut en effet avoir qu'un temple, à l'exclusion de tous les autres. Il est possible de détruire un temple afin d'ériger l'autel d'un autre dieu.

Réparation des bâtiments

Suite aux attaques ennemies ou à une catastrophe naturelle, les bâtiments peuvent être endommagés. Il est tout à fait possible d'endommager une ville sans s'en emparer, et plus un siège dure, plus il risque d'y avoir des « dommages collatéraux ». Cliquez sur l'onglet Réparation pour voir quels sont les édifices qui ont besoin de réparations.

- Une réparation de bâtiment s'effectue de la même façon que la construction d'un nouvel édifice. Le coût des réparations, en temps ou en argent, est généralement bien inférieur à celui de la construction d'un bâtiment neuf.
- Les bâtiments nécessitant des réparations apparaissent à la place de ceux qui se trouvent normalement dans les options de construction.
- Faites un clic gauche sur un bâtiment endommagé pour l'ajouter à la file d'attente de construction. Il est possible de le retirer de la file par un clic gauche, ou de modifier l'ordre de construction par glisser-déposer, comme indiqué précédemment pour la construction de nouveaux bâtiments.

Le tableau Informations sur un bâtiment

Celui-ci passe en revue les informations concernant un bâtiment donné. Pour connaître la fonction de chaque groupe de bâtiments, consultez le tableau Sélecteur de bâtiments.

Le tableau Sélecteur de bâtiments vous permet également de détruire vos propres édifices. L'option est présente sur ce tableau pour vous éviter toute destruction intempestive !

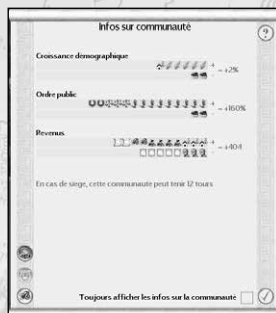


Cliquez sur ce bouton pour détruire le bâtiment. Une fraction du coût initial du bâtiment, oscillant autour d'un tiers, viendra alors s'ajouter à votre trésor.

Le tableau Infos sur la communauté

Ce tableau vous permet de passer en revue une communauté, et de visualiser les facteurs qui contribuent à la croissance démographique, à l'ordre public et au revenu généré.

- Dans chaque domaine, les facteurs positifs sont situés au-dessus des facteurs négatifs. Placez le curseur au-dessus de chaque icône pour faire apparaître une bulle d'aide.
- L'autre information importante, voire vitale, qui vous est présentée ici concerne le temps que la communauté peut tenir un siège. Ce temps est fonction du surplus de nourriture stocké au sein de la communauté.



Faites un clic gauche sur ce bouton pour visualiser la communauté dans sa version champ de bataille. Cela vous aidera à préparer un éventuel combat de rue et à savoir quelles défenses ériger.



Faites un clic gauche sur ce bouton pour faire apparaître le tableau Commerce, qui vous permet de visualiser le revenu soumis à l'impôt généré par la communauté.



Faites un clic gauche sur ce bouton pour faire de cette communauté votre capitale. C'est là qu'apparaissent les nouveaux généraux et les unités données en récompense par le sénat.

Le tableau Commerce et les ressources de la province

Il existe deux façons d'augmenter le revenu généré par une communauté : relever le taux d'imposition (dans le tableau Communauté), et améliorer les structures économiques de la communauté.

Les trois générateurs de revenu imposable sont le commerce, l'agriculture et les mines. Tous peuvent être améliorés en construisant certains bâtiments, mais tous reposent sur les ressources de la province.

- Toutes les ressources de la province environnante font automatiquement l'objet d'un commerce au sein de sa communauté. Esclaves et grain sont déplacés automatiquement d'une province à l'autre.
- Des mines sont requises pour exploiter les ressources minières d'une province. Il faut les construire comme n'importe quel autre bâtiment.

- Les perfectionnements agricoles augmentent le revenu généré, mais aussi la croissance démographique de la communauté en raison du surplus de nourriture produit. Mais toutes les provinces ne sont pas aussi fertiles, aussi est-il vain d'espérer obtenir de bons résultats agricoles dans toutes les régions. Ceci dit, toutes les communautés bénéficient des progrès en matière d'agriculture.
- Les édifices commerciaux bâtis dans une communauté améliorent l'efficacité du commerce et donc la manne qu'il génère.
- Un port (et ses améliorations successives) permet de transporter les biens plus efficacement et en plus grande quantité. Les ports, bien que faisant partie de la communauté, apparaissent toujours sur la côte de la province. Ils permettent en outre de former des unités navales. Les provinces sans accès à la mer ne peuvent pas avoir de port.
- Les routes permettent de transporter automatiquement les biens vers les communautés voisines. Elles accélèrent en outre le mouvement des armées.

Sélecteur de bâtiment et arbre technologique

Les factions ont leur propre arbre technologique, le tableau du sélecteur de bâtiment vous permet de passer en revue l'avancement d'une communauté dans cet arbre technologique.

- Les bâtiments apparaissant en couleurs ont été construits. Ceux qui sont grisés restent à construire, ou sont indisponibles pour la communauté considérée.
- Le sélecteur de bâtiment vous indique quel est le type de bâtiment administratif requis avant de pouvoir construire les bâtiments au même niveau.
- Faites un clic droit sur un bâtiment (même s'il n'a pas encore été construit) pour faire apparaître le tableau d'infos sur les bâtiments.
- Tous les bâtiments conservent ou améliorent les capacités des structures antérieures.

Merveilles du monde

Certaines provinces abritent une merveille du monde antique. En vous emparant de la communauté de la province, vous prenez le contrôle de cette merveille, qui confère un avantage s'étendant à tout l'empire. Si vous perdez le contrôle d'une communauté (et donc de la province associée), le bénéfice accordé par la merveille disparaît lui aussi.

Agitation dans les communautés



Les communautés ne sont pas toujours des lieux où il fait bon vivre, et la population exprime parfois sa colère par le biais de la révolte. Victoria, votre conseillère, vous avertit quand des problèmes surviennent et vous suggère des solutions, mais mieux vaut prévenir que guérir. Vous pouvez réduire le taux d'imposition, envoyer des troupes pour calmer les esprits, dépêcher un meilleur gouverneur (ou un gouverneur tout court quand il n'y en a pas), voire, si le temps le permet, construire des édifices ayant un effet positif sur l'ordre public.



Un siège doit être supporté ou brisé. Référez-vous à la section Comment briser un siège, page 46, pour plus d'informations.



Les épidémies sont peut-être la pire chose qui puisse frapper une communauté, d'autant qu'elles sont le signe de la colère des dieux ! Les communautés où règne la saleté ont plus de chances de subir une épidémie que celles où l'hygiène est maintenue. Certains bâtiments comme les égouts ont un effet positif sur la santé publique, et réduisent les risques d'épidémie.

Changer d'avis, c'est permis

Les ordres de construction ne sont exécutés que lorsque vous appuyez sur le bouton Fin de tour. Avant cela, vous pouvez annuler tous les changements envisagés.

FORMATION DES UNITÉS

Dans Rome : Total War, les armées sont composées d'une ou plusieurs unités militaires sous le commandement d'un général (un membre de la famille dirigeante) ou d'un capitaine (un officier sorti du rang).

Il existe un type d'unité que l'on ne peut former : la garde rapprochée des généraux. Celle-ci vient automatiquement servir tout nouveau membre de la famille dirigeante d'une faction. On peut cependant reformer la garde ou l'équiper d'armes de meilleure qualité. La garde rapprochée d'un général disparaît à la mort de celui-ci.

Former toutes les autres unités utilise trois ressources : le temps, l'argent et les hommes. Une unité prend au minimum un tour pour être formée, a un coût exprimé en deniers et prélève une partie de la population de la communauté dans laquelle elle est formée. Après leur formation, les unités ont également un coût servant à payer leur solde, leur ravitaillement et leur équipement. Ce coût d'entretien est prélevé de façon automatique à chaque tour, et peut à terme constituer une partie conséquente de vos dépenses !

Le type d'unité que l'on peut former dans une communauté dépend des bâtiments militaires qui y ont été construits. Le tableau Sélecteur de bâtiment vous indique les bâtiments qui produisent des unités.

Les factions barbares ont des bâtiments différents dans leur arbre technologique, mais le principe est le même.

- Faites un clic gauche sur l'une de vos communautés pour la sélectionner. Le panneau de contrôle situé en bas de l'écran change pour afficher le contenu de la communauté considérée.
- Cliquez sur l'onglet le plus à gauche, au-dessus du panneau général central, pour voir la garnison de la communauté. Cela vous permet de passer en revue les troupes présentes. (Faites un clic droit sur cet onglet pour afficher le tableau des forces militaires, une liste de toutes vos armées.)



Sur le côté droit du panneau de contrôle se trouvent deux gros boutons. Cliquez sur le bouton du bas, Recrutement, pour ouvrir le tableau Communauté à l'onglet Recrutement.

L'onglet Recrutement

Comme vous le constaterez, il est très similaire à l'onglet Construction.

- L'onglet Recrutement vous permet d'ordonner la formation de nouvelles unités au sein de la communauté. Juste en-dessous se trouve la file d'attente de recrutement, qui indique où en est la formation.

La série de boutons située en bas à gauche de ce tableau est expliquée dans la partie Gestion des communautés.



Cliquez ici pour demander à Victoria quelle unité former. Elle vous donnera son avis et expliquera son choix.

■ La file d'attente de recrutement

Les unités militaires consomment trois types de ressources quand elles sont formées : de l'argent, du temps et des hommes pour remplir leurs rangs (il faut également de l'argent pour payer leur coût d'entretien à chaque tour).

- Le type d'unités présentes sous l'onglet Recrutement dépend des bâtiments militaires ayant été construits au sein de la communauté.
- Si vous n'avez pas assez d'argent, vous ne pourrez pas ajouter d'unités dans la file d'attente. Les unités qui sont trop chères pour vous sont affichées en grisé.
- Diplomates, espions et assassins sont des unités ne comptant qu'un individu.
- Bateaux et navires sont considérés comme des unités militaires, mais ils apparaissent dans le port de la province de la communauté.
- Certaines unités peuvent également apparaître en grisé s'il n'y a pas assez d'hommes disponibles dans la communauté.
- Faites un clic gauche sur une unité sous l'onglet Recrutement pour l'ajouter à la file d'attente de recrutement.
- L'unité la plus à gauche de la file d'attente est ombrée en rouge pour indiquer que sa formation est en cours, et le nombre de tours avant la fin de la formation est indiqué. L'ombrage diminue progressivement.
- Pour annuler la formation d'une unité, faites un clic gauche dessus dans la file d'attente de recrutement. L'unité disparaît alors de la file d'attente de recrutement.
- La file d'attente de recrutement peut compter jusqu'à neuf unités. Quand la file d'attente est pleine, les unités sous l'onglet Recrutement sont grisées.
- Vous pouvez ordonner le recrutement de plusieurs unités du même type. Contrairement aux bâtiments, les unités ne sont pas uniques.
- Les unités de la file d'attente de recrutement sont formées de gauche à droite. Pour modifier l'ordre de formation, faites simplement glisser les portraits d'unité.
- Mais attention ! Si vous supprimez l'unité la plus à gauche, cela annule la fraction de formation déjà réalisée, même si vous la replacez ensuite sur la gauche de la file !
- Faites un clic droit sur un portrait d'unité pour afficher son tableau Infos sur les unités.

■ Le tableau Infos sur les unités

Ce tableau affiche les informations sur une unité donnée : son origine historique, ses effets dans le jeu, son coût de formation et son coût d'entretien.

Le tableau Infos sur les unités permet également de démanteler une unité. Cela permet d'éviter de payer son coût d'entretien.



Cliquez sur ce bouton pour démanteler l'unité. Si une unité est démantelée, son effectif vient s'ajouter à la population de la communauté.

■ Points de ralliement de la communauté

Les unités formées dans une communauté viennent généralement s'ajouter à sa garnison. Quand la garnison est pleine, les nouvelles unités apparaissent en dehors de la communauté. Les unités navales (la flotte) apparaissent toujours dans le port, sur la côte de la province. Quand le port est plein, elles apparaissent en dehors du port.

Mais il est possible de définir un point de ralliement, c'est-à-dire un lieu sur la carte de campagne où les unités nouvellement formées se concentrent. Cette option est utile pour envoyer les nouvelles recrues sur la ligne de front, quand une guerre a lieu loin de vos communautés, car les unités prennent automatiquement part à la guerre :

- Commencez par sélectionner une communauté en faisant un clic gauche dessus.
- Placez le curseur sur le point de la carte de campagne où vous souhaitez que les nouvelles recrues de cette communauté se rassemblent.
- Maintenez la touche ALT enfoncée et faites un clic droit pour définir le point de ralliement. Un itinéraire s'affiche alors en bleu sur la carte.
- Plusieurs communautés peuvent avoir le même point de ralliement. Il suffit de définir ce point de ralliement pour chaque communauté. C'est un excellent moyen de bâtir rapidement une armée conséquente.

Les points de ralliement maritimes se définissent de la même façon :

- Faites un clic gauche sur le port pour le sélectionner, puis maintenez la touche ALT enfoncée et faites un clic droit sur le point de ralliement maritime choisi. Tous les navires sortant du chantier naval feront route vers ce point.

Pour changer de point de ralliement, il suffit d'en définir un nouveau.

■ Formation et expérience des unités

Les hommes entrant dans la composition d'une unité nouvellement créée sont de jeunes recrues sans expérience. Sans certaines circonstances particulières (comme un gouverneur ayant un trait de personnalité en rapport avec la formation), les unités nouvelles n'ont donc aucune expérience.

■ Qualité des armes et des armures

La présence d'un forgeron au sein d'une communauté améliore la qualité des armes et armures disponibles. Les unités dotées d'armes et/ou d'armures de qualité supérieure le signalent sur leur portrait d'unité.

- Les icônes représentant des épées de bronze (+1), d'argent (+2) et d'or (+3) sont les symboles des armes de qualité supérieure.
- Les icônes représentant des boucliers de bronze (+1), d'argent (+2) et d'or (+3) sont les symboles des armures de qualité supérieure.

■ Reformation des unités

Cliquez sur l'onglet Reformation pour afficher les unités en garnison susceptibles d'être reformées. Une unité peut être reformée si elle remplit l'une ou l'autre des conditions suivantes :

- L'unité est en sous-effectif : elle a subi des pertes, et compte moins d'hommes dans ses rangs qu'à l'origine. L'expérience des unités en sous-effectif peut se voir diluée par l'incorporation de nouvelles recrues.
- L'unité est dotée d'un équipement (armes ou armures) d'une qualité inférieure à ce qui est disponible au sein de la communauté. Ce peut être le cas d'une unité formée dans une communauté sans forgeron, qui arrive dans une communauté disposant d'une fonderie. Cette unité peut alors être reformée, car un armement de meilleure qualité est disponible.

La reformation coûte du temps et de l'argent. L'unité disparaît de la garnison pendant la reformation, ce qui annule son effet sur l'ordre public.

Les mercenaires ne verront jamais leur nombre remonter, mais leurs armes et armures peuvent être améliorées.

■ Changer d'avis sur la formation des unités

Vous pouvez modifier les ordres de formation autant de fois que vous le souhaitez au cours d'un tour. Les ordres ne sont exécutés que lorsque vous appuyez sur le bouton Fin de tour.

Siège d'une communauté ou d'un fort

Le siège démarre automatiquement dès qu'une armée attaque une communauté avec un clic droit. Une communauté assiégée est représentée avec une haie de pieux autour d'elles. Seules des armées amies ou alliées peuvent assiéger une communauté ou un fort ensemble ; deux armées neutres (ou plus) ne peuvent assiéger un même lieu.

- Le tableau Infos sur le siège affiche toutes les informations nécessaires pour contrôler un siège : les défenses de la communauté, l'équipement de siège et le temps que peut tenir la communauté.
- La plupart du temps, il vous faudra construire des engins de siège pour abattre ou escalader les murs de la communauté : béliers, échelles, tours ou sapes. Vous ne pourrez mener un assaut tant que vous n'aurez pas construit d'engins de siège.
- Cliquez sur les objets que vous souhaitez construire afin de les ajouter à la liste d'attente de construction. En ajoutant des objets à la file d'attente de construction, vous consommez des points de construction. Les points de mouvement restants pour votre armée, ainsi que les attributs, les traits de caractère et les auxiliaires de votre général ont une influence sur le nombre de points de construction que vous obtenez sur cet écran. Les points de construction sont générés à chaque tour.
- Les engins de siège ne sont pas requis pour attaquer une communauté qui n'a pas de murs d'enceinte. Vous pouvez l'attaquer immédiatement, ou attendre que s'épuisent les réserves de nourriture des assiégés.



Quand vous voulez attaquer, cliquez sur le bouton Assaut. Le tableau Déploiement s'affiche alors ; à partir de là, mener un siège s'apparente à une bataille ordinaire. Vous pouvez laisser le siège se résoudre automatiquement, livrer le combat ou vous replier. Si vous décidez de combattre, n'oubliez pas qu'un siège se gagne en pratiquant une brèche dans les défenses ennemies puis en s'emparant de la place centrale. Il ne suffit pas toujours de tuer l'ennemi pour s'assurer la victoire ! La résolution automatique vous informera si l'assaut est ou non un succès.



En certaines occasions, il peut être avisé de cesser d'assiéger une communauté. Pour ce faire, il suffit de sélectionner l'armée qui mène le siège et de l'éloigner de la communauté. Le siège est alors levé. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton Lever le siège du tableau Infos sur le siège. Ce faisant, vos troupes abandonnent derrière elles les engins qu'elles ont pu construire.

Conquérir des communautés

Pour se rendre maître d'une communauté, il y a trois options :

- Affamer les assiégés jusqu'à ce qu'ils se rendent.
- Sortir victorieux d'un assaut livré sur le champ de bataille.
- Être victorieux à l'issue d'un assaut résolu de façon automatique.

Une fois la communauté tombée, vous pouvez décider de ce que vous en faites, et du sort réservé à sa population :

- **Occuper la communauté** – le pillage vous fera engranger quelque profit, mais la communauté en pâtit relativement peu. L'effectif de la population est inchangé, mais celle-ci risque d'en vouloir à son conquérant.
- **Réduire la population en esclavage** – en plus des pillages, l'effet principal est la déportation des habitants vers d'autres communautés de votre empire, où ils seront esclaves. Seuls vos communautés dotées d'un gouverneur peuvent voir leur population augmenter de cette façon. C'est un moyen fort efficace pour augmenter rapidement la population de vos communautés les plus importantes, mais aussi pour contenir toute velléité de révolte dans la communauté nouvellement conquise.
- **Exterminer la population** – les gens sont passés au fil de l'épée, ce qui réduit immédiatement l'effectif de la communauté. Cela s'accompagne d'un pillage à grande échelle. Cette mesure brutale peut s'avérer utile dans le cadre d'une conquête visant une faction dont la culture est très différente de la vôtre. Le revenu de la communauté s'en trouve considérablement diminué tant que le niveau de population n'a pas remonté.

Vous pouvez également laisser la communauté en autogestion, laissant à l'IA du jeu la charge de l'administrer pour vous.

Comment briser un siège

Pour briser un siège, il existe deux méthodes : faire une sortie avec la garnison ou dépêcher une armée en soutien.

- Quand la communauté est assiégée, la garnison ne peut s'enfuir, et des renforts ne peuvent y pénétrer. La communauté est encerclée par les assaillants.

- Pour faire une sortie, sélectionnez les unités voulues dans la garnison et faites un clic droit sur l'armée assaillante. Le tableau Déploiement s'affiche alors, afin que vous puissiez décider ou non de recourir à la résolution automatique du combat. Les armées amies adjacentes apparaissent sous forme de renforts possibles (les armées alliées sont toujours contrôlées par l'IA du jeu). Vous contrôlez quant à vous l'effectif de la garnison qui fait une sortie.
- Une armée de soutien peut également venir attaquer les assaillants. Dans ce cas, c'est la garnison qui apparaît sous forme de renforts (une fois encore, les armées alliées sont contrôlées par l'IA du jeu).
- Lors d'une sortie, l'armée assaillante peut tenter d'en profiter pour pénétrer dans la communauté et s'en emparer. Les portes qui s'ouvrent pour permettre aux défenseurs de sortir peuvent aussi servir aux attaquants pour entrer...
- Dans les deux cas, la garnison faisant une sortie ou l'armée de soutien doit l'emporter pour repousser l'armée ennemie et briser le siège. Et en tout état de cause, il est parfois utile de viser les engins de siège construits par les assaillants. Leur destruction peut faire perdre du temps avant l'assaut final.

Utilisation des flottes

Les unités navales de la campagne sont nommées flottes.

Toute flotte a un amiral. Comme un général, il a un niveau de commandement et peut acquérir des traits de caractère ayant une influence sur sa flotte. Contrairement à un général, il est attaché de façon permanente à sa flotte.

- Quand une flotte est sélectionnée, sa zone de déplacement possible apparaît en vert. La flotte peut rallier n'importe quel point de cette zone durant le tour. Les zones côtières sont incluses dans cette zone quand la flotte a des passagers, ce qui peut leur permettre d'y débarquer.
- Les espaces rouges de la zone de déplacement correspondent à des zones adjacentes à une flotte non alliée.
- Si vous ordonnez à une flotte d'aller au-delà de la zone verte, elle gardera cet ordre en mémoire et une ligne multicolore indiquera son itinéraire. Chaque couleur correspond à un tour de déplacement.
- Le panneau général, en bas au centre de l'écran, change pour afficher les navires de la flotte ainsi que les éventuels passagers.

▪ Combat naval

Le système de combat naval de Rome : **Total War** est abstrait et résolu de façon automatique. Pour initier une bataille navale, faites un clic gauche sur votre flotte pour la sélectionner, puis un clic droit sur la flotte que vous souhaitez attaquer.

- Une flotte qui perd des navires perd les unités militaires et/ou personnages qui se trouvaient à leur bord.
- Le niveau de commandement d'un amiral influe sur l'issue des combats.
- Après le combat, la flotte vaincue est soit coulée, soit repoussée par le vainqueur.

▪ Passagers embarqués

Si vous voulez faire embarquer une armée ou un agent, sélectionnez l'élément terrestre (armée ou personnage) et placez le curseur au-dessus de la flotte. Le curseur adopte le symbole d'embarquement si la manœuvre est possible.

- Faites un clic droit pour confirmer l'ordre d'embarquement. Dès lors, les ordres de déplacement de la flotte concernent indirectement ses passagers. Notez que les points de mouvement utilisés par les passagers avant d'embarquer limitent la capacité de déplacement de la flotte pour le tour en cours.
- Pour débarquer des passagers, sélectionnez la flotte et faites un clic droit sur une côte. Tous les passagers de la flotte débarquent alors à cet endroit. Tous les agents éventuels (assassins, diplomates et espions) sont alors attachés à l'armée qui débarque.
- Si vous voulez procéder à un débarquement partiel, sélectionnez les armées et agents voulus puis faites un clic droit sur la zone côtière de la carte de campagne où vous souhaitez les voir débarquer.

▪ Blocus

Il est possible de faire le blocus d'un port ennemi, et couper ses routes commerciales avec le monde extérieur. La faction victime du blocus ne reçoit aucun revenu commercial tant que le blocus est en cours :

- Sélectionnez une armée ou une flotte, puis faites un clic droit sur le port que vous souhaitez bloquer. Une barrière est alors placée autour du port pour indiquer qu'un blocus est en cours.
- Pour lever un blocus, déplacez simplement la flotte.
- Pour briser un blocus, il vous faut vaincre la flotte qui en est responsable. Le blocus est brisé en cas de victoire.

▪ Scinder et fusionner des flottes

Pour scinder une flotte, sélectionnez les navires que vous souhaitez voir former une nouvelle flotte dans le panneau général puis faites un glisser-déposer jusqu'à la destination de votre choix. Ils partent automatiquement, et un nouvel amiral est désigné pour la nouvelle flotte. Les passagers restent au sein de la flotte d'origine.

Pour fusionner deux flottes, dirigez simplement une flotte sur la position de l'autre. Si les deux flottes totalisent plus de 20 navires, vous pourrez décider de la composition exacte des deux nouvelles flottes ainsi formées.

▪ Les flottes en tant que « ponts »

Il est possible de faire embarquer puis débarquer des troupes terrestres et des agents lors du même tour.

▪ Tempêtes

Une tempête peut faire perdre des navires à une flotte. Une flotte peut même être anéantie suite à une tempête particulièrement violente. En cas de tempête, les navires voguant près des côtes sont moins en danger que les navires en haute mer. Tout navire coulé est perdu corps et biens.



Utilisation des espions

Les espions sont formés dans les communautés dotées d'un marché ou toute autre forme supérieure de structure commerciale. Ils sont vos yeux et vos oreilles en territoire ennemi, et font office de contre-espionnage et de services secrets sur vos terres.

Quand un espion peut épier un rival, le curseur change de forme. Un espion ne peut faire qu'une seule tentative par tour.



Pour obtenir des informations, positionnez l'espion sur une communauté rivale. Un espion infiltré peut causer du désordre et même ouvrir les portes lors d'un siège. L'espion court le risque d'être repéré et exécuté.

- Pour obtenir des infos sur la composition et le commandant d'une armée, placez un espion sur sa position. La précision et l'exhaustivité des renseignements glanés dépendent des compétences de l'espion.
- Pour obtenir des infos sur un espion, diplomate ou assassin adverse, placez un espion sur la position de l'agent concerné.

Les espions peuvent contrecarrer les activités des agents ennemis :

- Les espions repèrent toujours les espions adverses, qui seraient sans cela invisibles.
- Un espion peut être affecté à l'une de vos armées en l'intégrant dans ses rangs. Pour ce faire, placez-les simplement sur la position d'une armée. Pour retirer un espion d'une armée, cliquez sur l'onglet Personnages, sélectionnez l'espion puis faites un clic droit sur l'endroit voulu de la carte de campagne.
- Au fil du temps, les capacités d'un espion s'affineront et celui-ci pourra acquérir divers traits de caractère à l'issue de ses missions... à condition, bien sûr, qu'il en réchappe.



Utilisation des diplomates

Les diplomates peuvent être formés dans les communautés disposant d'une villa de gouverneur, d'une demeure de chef de guerre (barbares uniquement) ou des versions supérieures de ces bâtiments. Leur rôle consiste à conclure marchés et traités. Ils peuvent également tenter de soudoyer les forces adverses.



Déplacez un diplomate jusqu'à la communauté, l'armée ou le diplomate d'un rival pour entamer les négociations. Le curseur change de forme pour signaler les endroits de la carte de campagne où des négociations peuvent avoir lieu.

- Comme les autres personnages, les diplomates peuvent être attachés à l'une de vos armées. Pour ce faire, placez-les simplement sur la position d'une armée. Cela rend leurs déplacements moins périlleux. Pour le faire sortir des rangs d'une armée, cliquez sur l'onglet Personnages, sélectionnez le diplomate puis faites un clic droit sur la destination de votre choix sur la carte de campagne.

Le tableau Diplomatie



Le tableau Diplomatie apparaît dès que vous envoyez un diplomate négocier auprès d'une autre faction. Vous le verrez également apparaître lorsqu'un diplomate rival vient vous faire une offre amicale (ou vous menacer).

Le tableau Diplomatie résume l'état de vos relations avec l'autre faction, traités précédents compris, et vous permet de conclure des accords. Sur le panneau central figure le traité qui est proposé. Établissez un traité en sélectionnant des objets des deux listes :

- Faites un clic gauche dans la liste sur un objet à offrir ou à demander pour l'ajouter aux termes du traité. Celui-ci peut inclure des terres, de l'argent ou des informations.
- Pour supprimer un objet figurant déjà dans les termes du traité, faites un nouveau clic gauche dessus.
- Offres et demandes n'ont pas à être équilibrées, mais les traités disproportionnés sont plus souvent rejetés que ceux qui sont équitables.



Quand les termes vous conviennent, cliquez sur le bouton Offrir sous le texte du traité. L'autre partie répond alors. Trois options s'offrent alors : refus, acceptation ou contre-proposition.



Si vous offrez de l'argent, un territoire ou une information et ne demandez rien en retour, il s'agit d'un don pur et simple. Une offre d'attaque de faction tierce peut également constituer un don.

- Il est possible que le traité proposé soit intéressant, mais ne corresponde pas tout à fait à ce qu'attendait l'autre faction. Dans ce cas, une contre-proposition peut vous être faite.
- Quand une contre-proposition de traité est annoncée, vous pouvez l'accepter ou reformuler vos propositions en fonction de la nouvelle offre. Vous pouvez de nouveau changer les termes du traité en cliquant sur les offres, les demandes, ou le traité lui-même (retrait d'un objet).
- Les négociations peuvent ainsi rebondir plusieurs fois avant qu'un accord soit conclu. Mais prenez garde, car la patience de vos interlocuteurs a des limites, et les négociations interminables peuvent agacer !



Utilisation des assassins

Les assassins sont formés dans les communautés qui disposent d'un forum, d'une agora, d'un bazar ou de tout type de structure commerciale supérieure. La tâche des assassins consiste à assassiner les personnages ou à saboter les bâtiments.

- Pour entamer une mission, placez l'assassin sur une armée, une communauté ou un agent adverse. Un assassin ne peut tenter d'accomplir qu'une seule mission par tour. Le moment précis dans le tour n'a pas d'importance.
- Un assassinat peut être tenté sur tout personnage présent. Une liste des cibles vous est présentée, qui comprend les chances de succès de chaque coup.



Les missions de sabotage ne peuvent survenir que dans les communautés. Dans une communauté, la liste de cibles comprend les éventuels personnages à assassiner et les bâtiments à saboter. Une fois encore, la liste qui vous est présentée sur le tableau de sélection des missions indique les chances de succès pour chaque cible. Les bâtiments non identifiés dans une communauté sont indiqués par un « ? » et peuvent être sabotés. Utilisez les onglets pour naviguer entre les cibles d'assassinat et de sabotage.



Faites un clic gauche sur la cible, puis confirmez en appuyant sur le bouton Assassinat ou Sabotage. Vous avez toujours la possibilité d'annuler la mission en appuyant sur le bouton X.

- Le succès d'un assassin n'est jamais garanti. En cas d'échec de sa mission, l'assassin risque d'être tué.

Gestion automatisée des communautés

Dans Rome : Total War, les communautés peuvent être gérées de façon automatisée si vous préférez vous concentrer sur l'aspect militaire du jeu.

Si une communauté n'a pas de gouverneur, elle est obligatoirement autogérée. En faisant sortir le dernier personnage d'une communauté, vous activez l'autogestion.

Quand vous conquérez une communauté, vous avez le choix de la laisser en gestion automatisée. Le général qui l'a conquise peut être nommé gouverneur, mais la communauté peut également être laissée à elle-même.

Le tableau Communauté

Dans la section Politique de ce tableau, cochez ou décochez l'option Autogestion pour activer ou désactiver la gestion automatisée.

Quand elle est activée, vous pouvez définir une politique de construction au sein de la communauté. Cela donne aux administrateurs des directives sur leur façon de dépenser les crédits. Les politiques sont assez simples :

- **Équilibrée** – la communauté est gérée de façon homogène.
- **Financière** – les bâtiments commerciaux et générateurs de revenus sont construits en priorité.
- **Militaire** – les bâtiments permettant de former ou d'améliorer les unités sont construits en priorité.
- **Défensive** – priorité est donnée aux murs.
- **Culturelle** – temples, amphithéâtres, arènes, académies et autres bâtiments contribuant au bonheur de la population sont construits en priorité.

La quantité d'argent dépensé dans la construction est déterminée par la politique de dépenses de l'IA, déterminée dans l'onglet Faction du tableau Situations. Vous pouvez accéder au tableau Situations en faisant un clic gauche sur l'icône de votre faction en bas à droite du panneau de contrôle.

Quand la gestion automatisée est désactivée, vous pouvez moduler le taux d'imposition de la communauté.

Comment éviter la ruine

Le principe est simple : il suffit de gagner plus que ce qu'on dépense. Se retrouver à sec est l'un des plus sûrs moyens de perdre. Sans argent, il est impossible de construire des bâtiments, de recruter des unités et même de payer les armées existantes.

Gestion des impôts de bas niveau

Chaque communauté dotée d'un gouverneur peut voir son taux d'imposition varier entre les niveaux Bas et Très élevé. Ce paramètre s'ajuste dans la section Politique du tableau Communauté.

- Faites un clic gauche sur les flèches de part et d'autre du taux d'imposition pour l'ajuster.

- Changer ce taux a un impact sur le revenu de la communauté, l'ordre public en son sein et la croissance de la communauté. D'une manière générale, moins les gens paient d'impôts, mieux ils se portent !



Cliquez sur le bouton Afficher les infos sur la communauté si vous voulez voir dans quelle mesure l'impôt pèse sur l'ensemble de la communauté.

Cliquez sur l'onglet Finances du tableau de situation de faction (cliquez sur le symbole de la faction dans le panneau de contrôle) pour afficher une projection financière du tour en cours.

Le tableau Rapport de fin de tour affiche un état détaillé des dépenses du dernier tour.

Ces deux rapports vous permettent de passer en revue l'état de votre trésor. Vous pouvez également vous assurer que vos assistants virtuels ne dépensent pas trop vite votre argent en modifiant la politique de dépenses dans le tableau Situations, onglet Faction.

Gérer votre faction

Cliquez sur le symbole de votre faction, situé dans le coin inférieur droit du panneau de contrôle, pour faire apparaître le tableau de la situation de la faction.

■ Tableau de la situation de la faction

Ce tableau est capital pour comprendre la situation politique, diplomatique et financière de votre faction. Cliquez sur l'un des onglets en haut du tableau pour faire apparaître les infos concernant le sénat, la diplomatie, les finances et/ou la situation de la faction.

Celui-ci vous permet de définir des options de gestion automatisée pour toute votre faction. Voici les éléments que vous pouvez laisser gérer par l'ordinateur pour vos communautés :

- Cochez l'option Automatiser toute la production si vous souhaitez que l'autogestion fasse tout à votre place. Sinon, vous pouvez :
- Cliquez sur Formation automatique si vous voulez que le jeu décide du choix des meilleures unités à former.
- Cliquez sur Construction automatique si vous voulez que le jeu décide de la politique de construction dans vos communautés.
- Le curseur Automatisation des dépenses vous permet de trouver l'équilibre voulu entre épargne et dépenses immédiates.

Trois boutons situés dans le coin inférieur gauche permettent d'afficher plus d'informations sur votre faction :



Classement des factions – indique les performances des factions les unes par rapport aux autres.



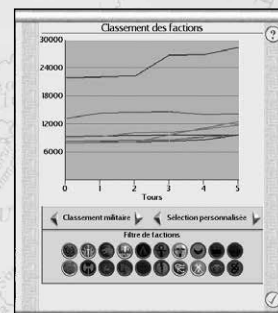
Arbre généalogique – un aperçu très pratique de tous les membres actifs de votre faction, à savoir les généraux, leurs femmes et leurs enfants.



Magistrats du sénat – Cliquez ici pour faire apparaître le tableau Magistrats du sénat. Cet aspect sera bientôt abordé plus en détail.

■ Tableau Classement des factions

Ce tableau vous permet de voir où vous en êtes dans le jeu, et de comparer vos forces avec celles de vos rivaux dans divers domaines. Le graphique affiche l'évolution dans le temps de la puissance de votre faction en valeur absolue ; il n'indique pas quelle fraction de la puissance du monde votre camp représente.



- Le type de classement vous permet de savoir où se situe votre faction dans un secteur donné : production, territoire, finances, population et niveau global.
- Le paramètre Factions vous permet de définir qui est pris en compte dans le classement : votre faction, toutes les factions, les cinq premières, les factions voisines ou une sélection personnalisée.
- Vous pouvez cliquer sur les symboles de factions pour activer ou désactiver l'affichage de chaque faction. C'est utile pour voir où en sont les uns et les autres en cas de guerre.

■ Arbre généalogique

Le tableau Arbre généalogique affiche tous les personnages importants de votre faction : les hommes aptes à assumer le poste de général ou de gouverneur. Il vous permet également de décider qui est l'héritier du chef de faction.

- Les portraits en couleurs sont ceux des vivants. Ceux des personnages morts sont affichés en gris.
- Les personnages les plus importants sont le chef de faction et son héritier immédiat ; leur statut est indiqué sur leur portrait.
- Les portraits de grande taille sont ceux des généraux et gouverneurs en poste. Placez le curseur sur un portrait pour afficher le nom du personnage et ses caractéristiques. Les portraits plus petits sont ceux des sœurs, femmes et enfants.



Faites un clic gauche sur un grand portrait pour faire apparaître deux boutons en bas à gauche de l'écran.



Le bouton Définir l'héritier de faction vous permet de désigner l'héritier du chef de votre faction.



Le bouton Montrer indique la position du personnage sur la carte de campagne.

■ Nouveaux membres de la famille

Selon le cours normal des choses, fils et filles de divers membres de la famille dirigeante viennent au monde. Un fils atteignant l'âge adulte peut à son tour être nommé général ou gouverneur. Les nouveaux personnages (y compris les fils adoptifs et les hommes entrant dans la famille dirigeante à la suite d'un mariage) apparaissent toujours dans la capitale de la faction. Les filles atteignant l'âge adulte peuvent quant à elles se marier.

Adoptions et mariages

Les fils célibataires de votre famille se trouveront, si les dieux le souhaitent, une femme qui leur donnera des enfants sans que vous ayez à vous en occuper.

De temps à autre, quand il y a une jeune fille à marier dans la famille, un candidat sort de l'ombre. Si vous acceptez qu'il entre dans la famille par ce mariage, il sera adopté, et considéré comme tout mâle de la famille dirigeante.

Attributs

Chaque personnage de la famille dispose de trois attributs qui influent sur ses performances dans le jeu. Ces trois attributs sont le commandement, la gestion et l'influence, et chacun est noté de 0 (pathétique) à 10 (d'inspiration quasi divine) :

- Le commandement reflète la capacité du personnage à mener et galvaniser ses hommes au combat. Un commandement élevé a un effet positif sur le moral et les prouesses martiales des soldats. Un commandement bas a des effets, qui sont à tout prendre mieux qu'une absence totale de chef.
- La gestion est l'aptitude du personnage à administrer une communauté et à gouverner.
- L'influence, quant à elle, représente la capacité du personnage à convaincre autrui par la seule force de sa personnalité. Cet attribut a un effet sur l'ordre public quand le personnage est nommé gouverneur.

D'autres personnages du jeu possèdent également des attributs :

- Les amiraux ont une note de commandement, qui ne s'applique qu'aux batailles navales.
- Les diplomates ont un score d'influence qui affecte leurs chances de mener à bien une négociation avec une autre faction.
- Espions et assassins ont une note de subterfuge. Le subterfuge représente la discrétion, la fourberie et la capacité à gérer les affaires louches.



Suite : personnages auxiliaires

La suite d'un personnage est constituée de personnages auxiliaires. Ces assistants, aides, secrétaires, maîtres, laquais, compagnons de beuverie et autres se retrouvent invariablement dans l'entourage des grands hommes. Les auxiliaires s'ajoutent à la suite d'un personnage à la suite d'un événement du jeu. Certains auxiliaires inclus par nos soins sont en outre des figures historiques célèbres : si vous les trouvez, ils seront d'une grande aide à votre cause !

Les personnages auxiliaires confèrent bonus et malus, à la manière d'un trait de personnalité. Contrairement aux traits, les auxiliaires peuvent généralement passer d'un personnage à l'autre, mais certaines combinaisons sont interdites.

- Les deux personnages doivent pour cela faire partie de la même armée ou se trouver dans la même communauté.

- Dans le panneau général, faites un clic droit sur le portrait d'unité représentant le général et sa suite.
- Dans le panneau général, déplacez et déposez l'auxiliaire que vous souhaitez déplacer depuis le panneau vers le portrait du personnage qui le reçoit.

▪ Traits de caractère : vices et vertus

Au fil du temps, les personnages acquièrent une série de traits distinctifs. Certains sont positifs, d'autres négatifs, mais si un homme a de la valeur, il développera des traits de caractère positifs. En revanche, un homme qui fuit les combats ou qui végète dans une province oubliée risque fort de développer une personnalité détestable ! Il est donc recommandé de jeter un œil de temps à autre sur vos personnages, afin de voir s'ils n'ont pas développé un penchant pour la vie facile (à vos frais), ou pour les bains de sang gratuits !

Les rapports avec le sénat

Dans Rome : Total War, l'empire romain se compose de quatre factions (vous ne pouvez pas jouer le sénat). Elles sont toutes dans le même camp vis-à-vis des non-Romains, mais tôt ou tard, l'une des factions finira par prendre le contrôle absolu de l'empire. En début de jeu, sénat et les autres factions romaines ne vous sont pas hostiles. Les autres factions romaines ne risquent pas de vous frapper en traître. Mais au bout d'un certain temps, il vous faudra immanquablement marcher sur Rome pour réclamer le titre d'empereur (empereur) du monde romain. Et les autres factions romaines ont le même objectif. Une guerre civile paraît donc inéluctable. Attaquer Rome ne se soldera par un succès que si vous disposez d'une armée puissante et si vous avez la faveur du sénat et du peuple de Rome.

▪ Missions du sénat

A chaque début de tour, des messages d'événement apparaissent sur le côté gauche de l'écran. Certains de ces messages peuvent émaner du sénat, qui vous demande de mener à bien telle ou telle mission.

Ces missions ont pour objectif de servir les intérêts de Rome, pas uniquement ceux de votre faction. Ce qui est bon pour Rome l'est souvent pour vous, mais ce n'est pas toujours le cas. Les missions du sénat sont limitées dans le temps.

Au fil des missions accomplies et de la montée en puissance de votre faction, le sénat vous demandera des choses de plus en plus difficiles – mais la récompense accordée en cas de succès sera elle aussi de plus en plus alléchante !

▪ Le tableau de situation du sénat

Celui-ci résume l'ensemble de la politique romaine. Cliquez sur les onglets pour passer en revue la politique, les missions et votre popularité.

La section Politique du sénat vous informe sur son attitude vis-à-vis des factions non romaines du jeu. Pour savoir ce que pense le sénat d'une faction, faites un clic gauche sur son symbole.

La section Missions du sénat affiche la liste des missions en suspens que vous pouvez ou non mener à bien. Accomplir ou non ces missions vous appartient. Les factions qui mènent à bien les missions du sénat ont sa bienveillance.



Cliquez sur une mission pour la sélectionner, puis sur ce bouton pour centrer la vue de la carte de campagne sur la cible de cette mission.

La section Réputation au sénat indique quel est votre niveau de popularité auprès du sénat et de la plèbe, c'est-à-dire du petit peuple de Rome.

- Votre popularité auprès du sénat augmente à mesure que vous menez à bien des missions du sénat, ou que vous annexe des territoires pour la plus grande gloire de Rome ! Le sénat prend également en compte votre puissance militaire et la menace que vous représentez pour lui.
- Votre popularité auprès de la plèbe grandit à mesure que vous annexe des terres pour Rome (ou plutôt pour votre propre faction). Le peuple adore les vainqueurs !

▪ Le tableau Magistrats du sénat

Il s'agit de la liste des personnages du jeu qui ont une fonction ou une responsabilité au sénat de Rome. Seul un Romain peut devenir membre du sénat.

Chaque fonction profite à celui qui l'occupe tant qu'il est en poste. Avoir occupé une fonction par le passé donne également des avantages : l'honneur d'avoir eu la confiance du sénat de Rome ne se ternit jamais.

Les fonctions sénatoriales sont réparties entre le sénat lui-même et les trois factions romaines au prorata de la popularité de chaque faction.

Un personnage donné ne peut occuper qu'une seule fonction sénatoriale en même temps. Il peut remplir plusieurs fonctions au cours de sa vie, et conserve pour chacune les avantages accordés aux anciens membres, en plus de ceux de sa fonction du moment.

- Faites un clic gauche sur un personnage de la liste pour centrer la vue de la carte de campagne sur sa position.
- Pour examiner les infos concernant un personnage (traits, suite), faites un clic droit dessus.

Comment obtenir de l'aide

Vous trouverez un bouton ? sur de nombreux tableaux et panneaux du jeu. Cliquez dessus pour obtenir de l'aide. Si un conseiller est déjà surligné à l'écran, il vous faudra lire le conseil en cours ou congédier le conseiller pour pouvoir lire l'aide. Victoria est certes très avisée, mais elle ne peut vous dire qu'une seule chose à la fois !

Changer les options de jeu en cours de partie

Appuyez sur la touche Echap quand aucun tableau n'est visible pour faire apparaître le menu Options de jeu.

- Pour les options de jeu, audio et graphiques, utilisez les curseurs et boîtes de sélection pour modifier les paramètres en fonction de vos préférences.
- Charger et Sauvegarder vous permettent d'enregistrer votre position dans le jeu pour y revenir par la suite (voire de contourner une calamité en revenant à un stade antérieur dans le jeu, mais ça c'est de la triche, ça n'est pas pour vous !).

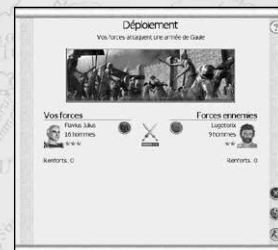
BATAILLES

Cette partie du manuel est exclusivement consacrée aux batailles du jeu (batailles rangées et sièges) et sur la meilleure façon de commander vos troupes. Les deux aspects du jeu sont liés à plusieurs titres. La partie campagne détermine où une bataille a lieu et quelles sont les forces en présence ; l'issue du combat influe sur la campagne. Les généraux acquièrent des traits de caractère suite à leur comportement au combat. Les villes se gagnent et se perdent, et une victoire éclatante sur le champ de bataille peut se traduire par la conquête de nouveaux territoires !

Le tableau Déploiement

Quand l'une de vos armées est sélectionnée sur la carte de campagne, faites un clic droit sur une armée non alliée ou une communauté adverse pour l'attaquer. Cela fait apparaître le tableau Déploiement :

- La barre de rapport de force au centre du tableau vous donne un bref aperçu des chances de chaque camp. Déplacez le curseur au-dessus des épées entrecroisées pour afficher le rapport exact.
- Les renforts éventuels sont également listés (et pris en compte dans le calcul du rapport de force). Ces renforts sont les armées adjacentes au site de la bataille ou du siège.



Cliquez ici pour prendre le contrôle de vos unités sur le champ de bataille. Ce qui se passe lorsque vous cliquez sur ce bouton est le propos exclusif de cette partie du manuel !



Le moteur du jeu peut calculer pour vous l'issue du combat. La résolution automatique d'une bataille est plus rapide, mais les pertes risquent d'être plus lourdes, et vous pouvez perdre un précieux général.



Cliquez ici pour annuler la bataille. Dans ce cas, votre armée prend du champ et se retire sur une position sûre.

Attaquants et défenseurs

Dans chaque bataille, il y a une armée qui attaque et l'autre qui défend. Lors d'un siège, ce sont généralement les assaillants qui attaquent. Les seules exceptions sont la sortie de la garnison ou l'intervention d'une armée de soutien venant attaquer les assaillants. Dans ce cas, les assaillants défendent. Attaquants et défenseurs ont des conditions de victoire et des règles de déploiement distinctes.

▪ Victoire

Généralement, dans une bataille rangée, l'armée victorieuse est celle qui repousse l'ennemi hors du champ de bataille. Vous pouvez à tout moment appuyer sur Echap et sélectionner Quitter la bataille pour mettre fin aux combats.

- Pour remporter la victoire, il faut parfois exterminer l'ennemi, mais une baisse de moral (suite notamment à la mort d'un général) peut conduire l'ennemi à fuir le champ de bataille.
- L'attaquant dispose parfois d'un temps limité. Si l'ennemi n'est pas vaincu dans le temps imparti, l'attaquant perd la bataille.
- En tant que défenseur, le temps qui passe est votre allié. Il vous suffit de rester sur le champ de bataille jusqu'à expiration du temps limite pour l'emporter automatiquement.
- Lors d'un assaut sur une communauté, la victoire s'obtient en prenant le contrôle de la place centrale. L'attaquant doit s'emparer de cette place dans le temps imparti.
- Au cours d'une bataille, appuyez sur la touche F1 pour afficher les informations la concernant, y compris les conditions de victoire.

Comment déployer vos troupes

Au début de la bataille, il vous faut déployer vos troupes.

- En tant qu'attaquant, votre armée se déploie toujours du côté du champ de bataille correspondant à votre angle d'approche sur la carte de campagne. Si vous arrivez du nord, votre armée se déploiera au nord.
- En tant que défenseur, vous vous déployez du côté complémentaire du champ de bataille.
- Les renforts apparaissent quant à eux au bord du champ de bataille correspondant à leur position relative sur la carte de campagne. Sur la carte de campagne, il peut donc s'avérer payant de positionner une armée de soutien sur les flancs ou l'arrière de la position ennemie avant d'engager le combat.

▪ Lecture du terrain

Quand la bataille s'engage, la vue caméra survole le champ de bataille afin de vous donner un aperçu de la nature du terrain. Les zones de déploiement de chaque armée sont indiquées par un code couleur correspondant à celle de chaque faction.

▪ Le discours du général avant la bataille

Avant le combat, votre général s'adresse à ses hommes pour les galvaniser. Il est utile d'écouter ce discours avec soin, car le général donne parfois des informations précieuses sur la nature du terrain, l'ennemi ou une tactique quelconque.

▪ Attendre avant la bataille

Si vous êtes l'attaquant, vous pouvez attendre avant d'engager les hostilités. Si le temps ne vous convient pas, par exemple, cliquez sur le bouton Attendre. Le temps ne changera peut-être pas, mais vous ne pouvez pas attendre éternellement que les cieux vous soient cléments :

- Les batailles livrées par mauvais temps (pluie, neige, tempête de sable, etc.) fatiguent plus vos troupes, mais aussi celles de l'ennemi.
- Le temps pluvieux a un impact négatif sur les unités d'archers (les arcs et leurs cordes n'aiment pas l'humidité).
- Brume, brouillard et tempête de sable peuvent rendre difficile la localisation de l'ennemi.

En tant que défenseur, il vous faut composer avec les conditions météo que l'attaquant a jugées bonnes... en tout cas pour lui !

Une embuscade ne vous permet pas d'attendre que le temps change.

▪ Modifier votre déploiement

Le moteur du jeu positionne vos unités d'une façon cohérente, mais cette disposition peut ne pas vous convenir. Cliquez sur Commencer déploiement pour réarranger vos lignes de bataille :

- Mais vous n'êtes pas dans l'obligation de changer de déploiement.
- Vous ne pouvez redéployer vos forces en cas d'attaque surprise, et votre armée est en colonne, pas en ligne de bataille !
- Les unités doivent être placées dans la limite de votre zone de déploiement. Cette portion de la carte est délimitée par une ligne à la couleur de votre faction.
- Faites un clic gauche sur une unité ou sur son portrait dans le panneau de contrôle, puis un clic droit sur la position voulue.

- Vous pouvez sélectionner plusieurs unités à la fois lors du déploiement.

Appuyez sur CMD et faites un clic gauche sur les unités (sur le champ de bataille) ou sur leurs portraits (dans le panneau de contrôle) que vous voulez sélectionner.

Appuyez sur CMD et faites un double clic sur un portrait d'unité (dans le panneau de contrôle) pour sélectionner toutes les unités du même type au sein de votre armée.

Faites un clic gauche sur le terrain, maintenez le bouton de la souris enfoncé, et faites glisser le curseur autour des unités voulues afin de créer un rectangle autour d'elles. Toutes les unités situées dans le rectangle sont sélectionnées.

- Vous pouvez déployer plusieurs unités sélectionnées en faisant un clic droit sur la zone voulue. Vous pouvez également faire un clic droit et faire glisser le curseur pour faire former une ligne aux unités sélectionnées.

Quand le déploiement vous satisfait, cliquez sur Engager combat.

■ Conseils sur la bataille

Dès que la bataille commence, votre conseiller militaire (le centurion Marcus dans le cas d'une faction romaine) apparaît et émet une opinion quant aux tactiques ennemies. Cette information peut s'avérer précieuse pour échafauder vos plans.

Utilisation du panneau de contrôle sur le champ de bataille

Sur le champ de bataille, le panneau de contrôle se divise en trois sections principales :

- Sur la gauche, on trouve la mini-carte, les commandes de réglage de la vitesse du jeu et la barre de rapport de forces.
- Au centre se trouvent les portraits d'unité, chacun représentant l'une de vos unités présentes sur le champ de bataille.
- Sur la droite se trouvent les commandes permettant de donner des ordres à une unité, à un groupe d'unités ou à toute l'armée.

■ La vue du champ de bataille

Toutes vos unités présentes sur le champ de bataille portent une bannière aux couleurs de votre faction et un symbole permettant une identification rapide.

- Cliquez sur la grande bannière pour sélectionner l'unité : c'est pratique au beau milieu d'un combat échevelé au corps à corps.

- Certaines unités sont également flanquées de drapeaux plus petits aux couleurs de votre faction et ornés d'un symbole. Chacun représente l'expérience de l'unité et les éventuelles améliorations apportées à ses armes et armures. Plus une unité arbore de drapeaux, plus elle est redoutable !

- L'unité représentant la garde rapprochée d'un général arbore une bannière carrée distincte. Elle permet de voir en un clin d'œil où se trouve un général.

- Si l'armée est dirigée par un capitaine, son unité arbore la même bannière carrée. Mais comme il s'agit d'un capitaine et non d'un général, il n'a pas de garde rapprochée et peut faire partie de n'importe quel type d'unité, même un modeste détachement de paysans !

- La nature du terrain a des effets réalistes : les unités peuvent se cacher en terrain boisé, la traversée d'un gué ralentit la progression, la neige rend la marche plus fatigante, etc.

- Les limites du champ de bataille sont indiquées par une ligne rouge visible quand la vue caméra est proche des limites du terrain. Une unité ne peut s'aventurer au-delà de cette ligne, mais elle le fera si elle s'enfuit ou se replie.

■ La mini-carte

La mini-carte est une représentation aplanie du champ de bataille. La nature du terrain composant le champ de bataille dépend de la zone correspondante sur la carte de campagne. Au-delà du champ de bataille, vous verrez ainsi des montagnes au loin, la mer ou même des volcans.

- Le haut de la mini-carte pointe toujours vers le nord.
- Les flèches aux couleurs de la faction indiquent les positions et l'orientation des unités sur le champ de bataille.
- Sur la mini-carte, les unités sélectionnées sont mises en surbrillance.
- Les deux lignes bleues indiquent la vue actuelle du champ de bataille.
- Les zones sombres sur les bords de la mini-carte indiquent les limites du champ de bataille. Les unités ne peuvent entrer dans cette partie de la carte qu'à la suite d'une retraite ou lorsqu'elles détalent comme des lapins (le terme technique exact est « dérouté »).



Ces boutons permettent de faire un zoom avant et arrière sur la mini-carte.

Les autres données et commandes de cette section du panneau sont :



Le sablier qui indique le temps restant avant la fin de la bataille. Si vous accélérez le jeu, l'horloge accélère elle aussi.

- La barre placée juste au-dessus des commandes de vitesse du jeu, qui indique le succès ou l'échec relatif de votre armée face à l'adversaire.



Cliquez sur l'un de ces quatre boutons, pour mettre le jeu en pause, à vitesse normale, double ou triple. La touche P permet également de mettre le jeu en pause ou de reprendre le cours de la bataille. Le fait que le jeu soit en pause n'empêche pas de donner des ordres aux unités.

■ Le panneau général

Chaque portrait de cette section représente une unité présente sur le champ de bataille. Quand un portrait d'unité est mis en surbrillance, un chevron vert apparaît sur le champ de bataille aux pieds de chacun des membres de l'unité.



Le nombre correspond à l'effectif actuel de l'unité. Ce nombre baisse et devient rouge quand l'unité subit des pertes. Le dessin correspond au type d'unité : dans le cas présent, ce sont des Hastati.



Les grands portraits d'unité sont ceux des généraux et de leur garde. Une étoile dorée sur le portrait d'unité d'un général l'identifie comme étant l'officier en chef pour la bataille. Les autres généraux présents sont flanqués d'une étoile d'argent.



L'expérience des unités et leurs éventuelles armes et armures évoluées sont figurées par des chevrons, des épées et/ou des boucliers. Les chevrons de ces Triarii romains indiquent leur niveau d'expérience, et l'épée indique qu'ils sont dotés d'armes de qualité supérieure.



Les unités de tir sont dotées d'une barre indiquant les munitions restantes. Cette barre, pleine en début de bataille, se vide au fil des munitions tirées.



Les unités d'artillerie sont elles aussi dotées d'une barre indiquant le niveau de munitions. Le nombre figurant sur le portrait indique l'effectif qui la manœuvre, et chaque pièce d'artillerie nécessite un effectif minimum pour fonctionner.



Il est possible de grouper plusieurs unités lors d'une bataille. Cliquez sur l'onglet pour sélectionner toutes les unités du groupe et leur donner des ordres communs.

Les portraits d'unités sont parfois ornées d'une icône d'action indiquant ce que l'unité est en train de faire.

■ Commander armées et unités

Les commandes pour unités individuelles et groupes d'unités se trouvent dans la section gauche du panneau de contrôle. Comme partout dans le jeu, des bulles d'aide s'affichent sous votre curseur :



Cliquez sur le portrait de votre général en chef pour placer immédiatement la vue caméra juste derrière son unité. Une bannière s'affiche ici quand l'armée est sous le commandement d'un capitaine.



Cliquez ici pour suspendre les ordres donnés à l'unité ou aux unités sélectionnées. Vous pouvez également appuyer sur la touche Retour arrière.



Cliquez ici pour grouper les unités sélectionnées. Ce bouton est grisé tant que plusieurs unités ne sont pas sélectionnées.



Ce bouton remplace le bouton de chaînage quand un groupe est sélectionné. Cliquez ici pour activer la gestion automatisée du groupe ; le moteur du jeu obéira alors automatiquement aux ordres donnés aux unités considérées.



Cliquez ici pour que la ou les unité(s) sélectionnée(s) opère(nt) un repli en bon ordre. Les unités concernées se replient alors et sortent des limites du champ de bataille. Tant qu'elle n'est pas sortie du champ de bataille, une unité ayant reçu l'ordre de se replier peut être rappelée.



Cliquez ici pour faire passer la formation d'une unité de resserrée à dispersée. Cela modifie l'espace entre les membres de l'unité (ou des unités) sélectionnée(s).



Cliquez ici pour activer ou désactiver le mode Embuscade. Une unité en embuscade tente de conserver ses distances avec l'ennemi (distance qui correspond généralement à la portée de ses armes à distance). Si une unité ne peut pas se mettre en embuscade, ce bouton est grisé.



Cliquez ici pour activer l'option Feu à volonté. Quand le Feu à volonté est activé, les unités de tir sélectionnées tirent sans relâche sur les cibles à leur portée jusqu'à nouvel ordre. Quand une unité non tireuse est sélectionnée, ce bouton est grisé et inactif.



Ces boutons sont réservés aux capacités spéciales, qui dépendent du type d'unité sélectionné.



Cliquez ici pour faire passer les unités sélectionnées en mode Garde. Quand le mode Garde est activé, les unités considérées tiennent leur position et leur formation à tout prix, et laissent les ennemis venir à elles. Une unité en garde ne poursuit pas les ennemis en fuite. Cette option est utile pour tenir une position importante (comme une porte).



Cliquez sur ce bouton pour faire basculer le mode de déplacement de l'unité sélectionnée de la marche à la course et inversement. Une unité qui court se fatigue plus vite que si elle marche.



Quand un groupe d'unités est sélectionné, cliquez ici pour faire apparaître les boutons de formation de groupe.

Contrôle de la vue caméra sur le champ de bataille

Par défaut, la vue caméra de Rome : Total War sur le champ de bataille peut être contrôlée avec la souris ou des commandes clavier : (Il existe un autre mode qui sera abordé plus tard.)

- Positionnez le curseur sur un bord de l'écran pour modifier la vue caméra. Le curseur change de forme pour indiquer que la vue peut être modifiée.



Positionnez le curseur en haut ou en bas de l'écran (c'est-à-dire en bas du panneau de contrôle) pour faire avancer ou reculer la vue caméra. L'angle de vue ne change pas.



En déplaçant le curseur de la droite à la gauche de l'écran, vous faites apparaître une vue panoramique (la caméra tourne sur son axe vertical) sans changer ni la position ni l'élévation de la caméra.



Positionnez le curseur sur les bords droit ou gauche du panneau de contrôle pour déplacer la caméra dans la direction choisie, sans changer l'angle de vue.

- La molette de la souris (si votre souris en est équipée) modifie l'élévation de la caméra. La caméra bascule automatiquement vers le bas quand elle s'élève au-dessus du champ de bataille.
- Appuyez sur ALT et les touches flèches pour altérer l'élévation de la caméra de la même façon.
- Appuyez sur Commande (CMD) et les touches flèches pour modifier l'inclinaison de la caméra par rapport au sol sans changer son élévation.
- Cliquer sur le bouton central (ou troisième bouton) de la souris fait zoomer le point de vue caméra jusqu'à se fixer sur l'unité la plus proche du curseur, et ce tant que ledit bouton est maintenu enfoncé. (Sur certaines souris, la molette de la souris tient lieu de bouton central.)
- Les touches flèches du clavier déplacent la caméra vers la gauche, la droite, l'avant ou l'arrière sans modifier l'angle de vue. Faites un clic gauche au sol et maintenez la touche flèche gauche ou droite pour opérer un panoramique rapide avec la caméra.



Pour positionner la vue caméra juste derrière une unité, faites un double clic gauche sur son portrait.

- Pour positionner la vue caméra juste derrière la garde rapprochée d'un général, faites un clic gauche sur son portrait. Pour positionner la vue derrière l'unité du capitaine en l'absence de général commandant l'armée, cliquez sur la bannière de la faction.
- Les lignes bleues sur la mini-carte indiquant les limites de la zone visible, bougent en fonction des changements de position de la caméra.
- La vue caméra peut être changée quand le jeu est en pause.

Appuyez sur Echap et allez dans les options de jeu pour changer de mode de caméra.

- Les touches flèches haut et bas du clavier font avancer et reculer la vue caméra sans changer l'angle de vue.
- Les touches flèches gauche et droite du clavier font faire un panoramique à la caméra (elle pivote sur son axe vertical) sans changer sa position.
- La molette de la souris règle l'élévation de la caméra mais ne change pas l'angle de vue.

Se déplacer et attaquer

Dans Rome : Total War, les déplacements et les attaques d'unités se font à partir des mêmes commandes de base : un clic gauche pour sélectionner, un clic droit pour déterminer la destination ou la cible. Pour donner un ordre de déplacement :

- Sélectionnez une unité en faisant un clic gauche, soit directement sur elle sur le champ de bataille, soit sur son portrait dans le panneau de contrôle.



Faites un clic droit sur l'endroit du champ de bataille où vous souhaitez la faire aller. L'unité marche alors vers sa destination.

- Si vous voulez que l'unité aille en courant jusqu'à sa destination, faites un double clic droit sur un emplacement du champ de bataille.
- Les flèches vertes animées confirment l'ordre de déplacement.



Si, pour une raison ou une autre, l'unité ne peut rallier le point choisi, le curseur change de forme. Le terrain peut par exemple être infranchissable, ou la destination hors limites.

- Pour afficher les ordres de déplacement de toutes vos unités, appuyez sur la barre d'espace. Les chevrons indiquent les destinations des unités tant que la barre d'espace reste enfoncée.

Pour donner un ordre d'attaque :

- Sélectionnez une unité en faisant un clic gauche, soit directement sur elle sur le champ de bataille, soit sur son portrait dans le panneau de contrôle.



Faites un clic droit sur l'unité que vous souhaitez attaquer : l'unité marche jusqu'au combat. Le curseur prend cette forme quand le mode d'attaque principal est le combat au corps à corps.

- Si vous voulez que votre unité charge, faites un double clic droit sur l'unité cible. Mais n'oubliez pas que charger de trop loin fatigue vos hommes avant qu'ils n'entament le combat.



Le curseur prend cette forme si l'attaque principale de l'unité est le lancer de javalots ou de piques et s'il lui reste des munitions.



Le curseur prend cette forme quand l'attaque principale de l'unité est le tir à l'arc ou une autre forme de tir (comme la fronde) et s'il lui reste des munitions.

- Pour toutes les unités de tir :

Faites un clic droit sur l'unité ennemie que vous souhaitez attaquer.

Si la flèche sur le curseur est rouge, votre unité doit avancer pour se mettre à portée de tir avant de lancer ses projectiles.

Si la flèche sur le curseur est verte, votre unité est déjà à portée de tir et va commencer à tirer immédiatement.

- Quand une unité de tir est sélectionnée, faites un double clic droit sur une cible pour que l'unité coure jusqu'à être à portée de tir.
- Les flèches rouges confirment un ordre d'attaque.



A tout moment, vous pouvez appuyer sur le bouton Stop du panneau de contrôle ou appuyer sur la touche Retour Arrière du clavier pour annuler un ordre de déplacement ou d'attaque.

Certaines unités ont plusieurs modes d'attaque. Nombre de lanceurs de javelot, par exemple, sont dotés d'épées (ou de dagues pour se défendre). Pour ordonner à une unité d'attaquer avec son armement secondaire :

- Maintenez la touche ALT enfoncée puis faites un clic droit sur l'unité ennemie pour que vos hommes attaquent avec leur armement secondaire.
- Si le curseur prend la forme d'une épée, faites un double clic droit pour ordonner à l'unité de se ruer au contact.

Le mode d'attaque secondaire est utile pour de nombreuses unités de légionnaires romains, car il leur ordonne de combattre au corps à corps. Suivant la tactique en usage dans la légion romaine, la plupart des unités légionnaires sont dotées de pilums (de lourds javelots) qu'elles lancent avant d'attaquer au glaive. C'est la raison pour laquelle leur attaque principale est généralement figurée par une pique. Elles chargent automatiquement pendant que l'ennemi est encore sous le coup de l'attaque à distance.

Changement de formation d'unité

Il est possible de changer la disposition d'une unité en largeur et en profondeur.

La largeur correspond au nombre d'hommes qui peuvent combattre de front.

La profondeur correspond au nombre de rangs qui peuvent se succéder pour aller au casse-pipe au fil des pertes :

- Faites un clic gauche pour sélectionner l'unité.



Faites un clic droit, maintenez le bouton enfoncé et étirez le curseur pour changer la largeur de l'unité. Durant cette opération, le curseur change et la nouvelle forme de l'unité est figurée par des chevrons au sol. La flèche rouge indique l'orientation de l'unité.

Changer l'orientation d'une unité

Toute unité fait face à une direction donnée. Les attaques sont portées dans cette direction, et une unité est vulnérable quand elle est attaquée sur les flancs ou par l'arrière. Il est possible de modifier l'orientation d'une unité (par exemple pour répondre à une menace) sans la déplacer.

- Sélectionnez l'unité en faisant un clic gauche dessus sur le champ de bataille, ou en cliquant sur son portrait sur le panneau de contrôle.
- Utilisez les touches . et / du clavier (les mêmes que ; et :) pour faire pivoter l'unité sans changer sa position.
- Le nouveau profil de l'unité est figuré par des chevrons au sol. La grande flèche indique son orientation.

Quand plusieurs unités sont sélectionnées (cf. Utiliser plus d'une unité page 76), changer d'orientation crée une ligne de bataille et la fait pivoter.

Points de navigation

Quand une unité obéit à un ordre de déplacement, elle marche généralement droit sur sa destination. Ceci dit, les unités sont sensibles à la nature du terrain. S'il existe une barrière comme une rivière ou un mur, elles empruntent un itinéraire leur permettant de franchir l'obstacle : pont ou gué pour une rivière, brèche dans le cas d'un mur.

Il est possible de définir un itinéraire précis pour une unité en établissant des points de navigation :



Pour définir un point de navigation, maintenez la touche MAJ enfoncée et faites un clic droit sur le point voulu. Répétez l'opération pour définir un autre point de navigation sur l'itinéraire de l'unité.

- Il est conseillé de limiter le nombre de points à une douzaine.
- Par la suite, vous pouvez afficher l'itinéraire ainsi défini. Quand l'unité est sélectionnée, maintenez la touche MAJ enfoncée pour afficher les points de navigation définis.
- Appuyez sur la barre d'espace (sans appuyer sur MAJ) pour afficher toujours la destination et l'orientation de l'unité en fin de déplacement.

Activité des unités

Positionnez le curseur au-dessus d'une unité sur le champ de bataille ou de son portrait pour faire apparaître une bulle d'aide qui vous indique son état présent.

Les portraits d'unité du panneau de contrôle vous permettent également de surveiller vos unités. L'état actuel de l'unité peut être indiqué sur son portrait par un symbole ou une alerte. Plusieurs symboles peuvent s'appliquer à une même unité. Dans ce cas, les symboles apparaissent à tour de rôle :



Une flèche au sommet du portrait signale que l'unité marche d'un bon pas dans la direction indiquée.



Une flèche double au sommet du portrait signale que l'unité avance dans la direction indiquée, soit en courant, soit en chargeant l'ennemi mais qu'elle n'a pas encore établi le contact.



Des épées entrecroisées indiquent que l'unité combat au corps à corps.



Le symbole en forme d'arc et de flèche indique que l'unité tire des projectiles. (Ce symbole est utilisé même si l'unité lance des javelots ou tire des billes de fronde.)



Les flèches indiquent que l'unité essuie des tirs. Il peut alors s'avérer judicieux de la placer hors de portée, ou de lui ordonner d'attaquer ses agresseurs !



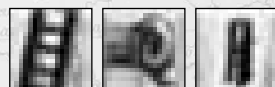
Ce symbole indique que l'unité est cachée et n'a pas encore été repérée par l'ennemi. La plupart des unités peuvent utiliser le couvert des arbres, ce qui leur permet d'attaquer par surprise, mais certains soldats peuvent se camoufler pratiquement n'importe où !



Le drapeau blanc indique que l'unité, ayant perdu le moral, est en déroute et fuit l'ennemi. La bannière de l'unité vire elle aussi au blanc sur le champ de bataille. Un général peut tenter de rallier des troupes en déroute.



Si une unité est encerclée et ne peut fuir, l'icône de combat à mort apparaît sur son portrait.



Ces symboles n'apparaissent sur les portraits d'unité que lors d'un siège. Cf. la section Prendre d'assaut une communauté ou un fort page 83.



Ordres aux unités d'artillerie

Les unités d'artillerie fonctionnent comme tout type d'unité. Mais en raison de leurs tailles, même avec des effectifs importants, il leur faut parfois du temps pour répondre à un ordre. Inutile d'espérer les voir courir ou charger !

- Rappelez-vous que le chiffre sur le portrait d'unité représente l'effectif en artillerie, et non le nombre de pièces. Quand l'effectif diminue suite aux pertes, le nombre de pièces qui peuvent tirer et leur cadence de tir diminuent également.
- Une barre indique les munitions restantes, comme pour toute unité de tir. Quand cette barre disparaît, l'unité ne peut plus tirer.



Sous les tirs ou lors d'une attaque au contact, les hommes actionnant une pièce d'artillerie peuvent abandonner leur poste. Ce curseur apparaît quand l'unité sélectionnée a abandonné ses armes. Si les artilleurs peuvent revenir à leurs pièces et reprendre le tir, un symbole en forme de main apparaît lorsque le curseur est déplacé sur une pièce d'artillerie. Un clic droit ordonne alors aux hommes de reprendre leur poste.

Utiliser plus d'une unité

Il est possible de donner des ordres à plusieurs unités en même temps. Les unités font alors mouvement vers le même point ou attaquent la même cible. Pour sélectionner plusieurs unités, il existe plusieurs méthodes :



Maintenez la touche CMD enfoncée et faites un clic gauche sur les unités voulues sur le champ de bataille.

- Faites un clic gauche sur le champ de bataille à côté d'une unité, maintenez le bouton de la souris enfoncé et créez un rectangle sur la carte en déplaçant la souris, qui s'affiche en surbrillance. Toutes les unités situées dans le rectangle sont sélectionnées.
- Maintenez la touche CMD enfoncée et faites un clic gauche sur les portraits des unités voulues dans le panneau de contrôle.
- Maintenez la touche CMD enfoncée et faites un double clic gauche sur un portrait d'unité dans le panneau de contrôle. Toutes les unités du même type sont sélectionnées.
- Vous pouvez également combiner plusieurs des méthodes indiquées ci-avant. Il est notamment possible de sélectionner certaines unités sur le champ de bataille et d'autres depuis le panneau de contrôle.

- Maintenez la touche CMD enfoncée et faites un clic gauche sur une unité sélectionnée (ou sur son portrait) pour désactiver la sélection, ce qui vous permet d'enlever une ou plusieurs unités de la sélection avant de donner vos ordres.

Une fois les unités voulues sélectionnées, les ordres se donnent selon la méthode habituelle :

- Un clic droit sur une destination fait marcher les unités jusqu'à la destination.
- Un double clic droit sur une destination fait courir les unités jusqu'à la destination.



Un clic droit et un déplacement du curseur sur une destination fait former une ligne aux unités au point choisi. Quand vous faites glisser le curseur, une série de chevrons jaunes indique la largeur et la profondeur de la formation qui sera adoptée par les unités sélectionnées. Relâchez le bouton de la souris quand la disposition de la ligne vous convient.

- Faites un clic droit sur une unité cible pour ordonner aux unités de l'attaquer.
- Un double clic droit sur une unité adverse ordonne aux unités sélectionnées de charger la cible.
- Utilisez les touches , et . (les mêmes que ; et :) permettent de former une ligne d'unités et de changer son orientation. Des chevrons jaunes apparaissent pour indiquer la destination finale des unités. Une ligne se forme en un point situé au milieu des unités sélectionnées.



Utilisez le bouton Stop du panneau de contrôle ou appuyez sur la touche Retour arrière du clavier pour annuler un ordre collectif.

Quand plusieurs unités sont sélectionnées, on peut également les grouper, mais aussi les faire gérer par l'Intelligence artificielle (IA).

Groupement d'unités

Le groupement d'unités est utile dans le cadre d'une armée importante.



Quand plusieurs unités sont sélectionnées, cliquez sur ce bouton pour les grouper. Vous pouvez également appuyer sur la touche G. Les portraits des unités concernées s'assemblent dans le panneau de contrôle pour former un groupe doté d'un numéro. Un groupe n'a pas à être composé d'unités du même type. Un groupe nouvellement formé se voit doté du numéro disponible le plus faible possible.

- Autre solution : lorsque vous avez sélectionné plusieurs unités, maintenez la touche CMD enfoncée et appuyez sur l'une des touches chiffrées du clavier principal (pas le pavé numérique) pour numéroter un groupe.
- Une unité groupée s'affiche comme ceci sur le panneau de contrôle.
- Pour sélectionner toutes les unités d'un groupe, faites un clic gauche sur l'onglet correspondant à son numéro ou appuyez sur la touche chiffrée correspondante (les numéros sont indiqués en chiffres romains sur l'onglet).



Il est possible à tout moment de scinder ou modifier un groupe existant :

- Sélectionnez au moins deux groupes d'unités puis groupez-les à nouveau à l'aide d'une des méthodes expliquées ci-dessus pour créer un plus grand groupe incluant toutes les unités des groupes sélectionnés précédemment.
- Pour scinder un groupe existant, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Grouper du panneau de contrôle, ou utilisez le raccourci clavier correspondant. Les unités reviennent à leur état individuel, mais sont toujours sélectionnées.
- Sélectionnez une ou plusieurs unités au sein d'un groupe et cliquez sur le bouton Grouper du panneau de contrôle. Les unités sélectionnées seront retirées de ce groupe et créeront leur propre groupe. Il doit rester au moins deux unités au sein d'un groupe, sans quoi il disparaît.

Les groupes peuvent adopter des formations de groupe :



Cliquez sur ce bouton pour afficher les boutons de formation de groupe.

- Huit formations de groupe sont disponibles. Chacune a ses forces et faiblesses. Si vous placez le curseur au-dessus d'un bouton, une bulle d'aide vient décrire la formation concernée.



- Pour faire adopter la formation concernée au groupe sélectionné, cliquez sur le bouton associé.
- Vous pouvez également maintenir la touche MAJ enfoncée et appuyer sur l'une des touches numérotées entre 1 et 8 du clavier principal (et non du pavé numérique) pour sélectionner une formation de groupe.
- Vous pouvez sélectionner plusieurs groupes avant de choisir une formation. Les groupes sélectionnés adopteront la formation de groupe choisie.

Les groupes peuvent être placés sous le contrôle de l'ordinateur :



Après avoir sélectionné un groupe, cliquez sur ce bouton pour activer ou désactiver le contrôle par l'IA. Les groupes contrôlés par l'IA sont entourés d'un liseré rouge dans le panneau de contrôle.

- Les unités d'un groupe contrôlé par l'IA ignorent vos ordres au profit de ceux de leur officier de tutelle.
- Vous pouvez toutefois ordonner au groupe de se déplacer ; l'IA se chargera alors des détails concernant l'opération.
- Les unités d'un groupe contrôlé par l'IA restent en formation.
- A tout moment, vous pouvez désactiver le contrôle par l'IA en appuyant sur le bouton correspondant dans le panneau de contrôle.

Tirer le meilleur parti des capacités des unités

Nombre d'unités disposent de capacités spéciales qui les rendent plus utiles au combat. Sélectionnez l'unité, puis appuyez sur le bouton Capacité spéciale (ou appuyez sur la touche F). La plupart des capacités spéciales peuvent être activées, mais certaines sont à usage unique :



La formation en cercle cantabrigue est utilisée par les unités de cavalerie légère dotées d'armes de tir afin de procéder à un tir de barrage sur l'ennemi. Plutôt que de décocher une volée de projectiles, puis de se replier pour recharger, l'unité en cercle cantabrigue galope en cercle, chaque soldat tire puis se recule pour recharger en sécurité. L'effet obtenu est une pluie de projectiles continue (et démoralisante) qui s'abat sur l'unité ciblée, et non une volée groupée.



Divers archers et autres unités d'artillerie peuvent tirer des projectiles enflammés. Ceux-ci peuvent mettre le feu aux adversaires comme aux bâtiments.



De nombreux piquiers, hoplites et piquiers longs, en particulier les soldats grecs, peuvent former une phalange. Ce groupe compact de fantassins s'appuie sur la masse et la discipline pour perforer les lignes ennemies.



Un général peut rallier les unités voisines en déroute, en s'appuyant sur sa seule force de persuasion. En cas de succès, l'unité se reforme, prête à combattre (au moins pour l'instant).



Les types les plus expérimentés de légionnaires romains peuvent former la tortue, en se rapprochant pour former une véritable carapace de boucliers. A l'abri sous cette carapace, les légionnaires peuvent avancer sans trop pâtir des tirs ennemis.



Le cri de guerre confère un bonus offensif temporaire à l'unité qui le pousse en engageant le combat.



Certaines unités de cavalerie peuvent former un triangle, formation qui démultiplie la puissance d'impact d'une charge dans les lignes ennemies. L'impact de la cavalerie est concentré sur une fraction de la ligne adverse, la coupant littéralement en deux si la charge porte ses fruits.



Certaines unités barbares peuvent chanter ou pousser des cris et autres vociférations. Cela augmente le moral des unités amies voisines, tout en nuisant à celui des ennemis à portée de voix.



Si une unité d'éléphants panique et devient incontrôlable, les cornacs peuvent recevoir l'ordre de tuer leur monture. Un ordre très judicieux si les éléphants paniquent au beau milieu de vos troupes !

■ Moral des unités

Le moral reflète l'aptitude d'une unité à se battre et à encaisser des pertes. Tant que le moral d'une unité est bon, elle continue à se battre. Mais tôt ou tard, l'homme le plus intrépide réalise que sa vie est plus en danger s'il tient tête que s'il fuit. Le moral a donc un impact, qui se voit surtout quand il vient à faire défaut : une unité démoralisée prend la fuite.

Les unités n'ont pas toutes un moral initial équivalent. Les paysans, par exemple, rechignent à l'idée d'aller à la guerre. Des légionnaires professionnels, en revanche, feront face au danger sans broncher.

Certaines unités du jeu ont un effet sur le moral en plus de leur capacité au combat :

- La présence d'un général ou d'un capitaine vient bien souvent renforcer le moral des troupes avoisinantes.
- Certains traits, comme la couardise personnelle (Courage, fuyons/Peur malade/Pusillanime/Paralysé par la peur), nuisent au moral des soldats sous le commandement d'un tel général.
- La mort d'un général ou d'un capitaine porte généralement un rude coup au moral de toute son armée.
- Certaines unités effraient leurs adversaires. Cela peut être dû à leur apparence terrifiante, à leur réputation ou à leur armement. L'ennemi a plus de chances de fuir face à des unités effrayantes.
- Les unités en déroute peuvent provoquer la déroute d'unités amies : si d'autres fuient l'ennemi, les soldats peuvent se mettre à penser que l'idée est bonne !

■ Unités en déroute et poursuite

Comme indiqué précédemment, un général peut rallier une unité en déroute. Cela ne fonctionne pas s'il y a des ennemis à proximité des soldats en fuite. Ils ignorent dans ce cas les exhortations du général, cherchant avant tout à survivre !

Il est donc judicieux de garder des forces rapides en réserve, afin de les lancer aux trousses des fuyards. Cela empêchera qu'un général les rallie. En outre, tuer des ennemis en fuite est un bon moyen de ne pas les retrouver sur un autre champ de bataille. Traditionnellement, c'est la cavalerie légère qui se charge de cette besogne. Les unités en mode Garde ne poursuivent pas l'ennemi.

▪ Romains et aigles de la légion

Certaines unités romaines portent un aigle de la légion. Ceux-ci apparaissent dans la campagne après les réformes militaires de Gaius Marius, mais ils sont toujours disponibles lors d'une bataille personnalisée.

La première cohorte porte un aigle de la légion. Cet étendard est l'âme de la légion romaine, et galvanise les unités romaines voisines. Sa présence gonfle le moral des unités romaines amies. Perdre un aigle de la légion est un véritable affront, et un coup terrible porté au moral de l'armée considérée.

▪ Caractéristiques des unités

Passons en revue diverses particularités d'unité importantes :

- Certaines unités sont dites hardies ou très hardies. Elles ne fatiguent pas facilement quand elles courent ou chargent ; ce ne sont pas des surhommes, mais des soldats plus résistants que la moyenne.
- Les unités dotées des caractéristiques Impétueux ou Fou furieux peuvent charger sans ordre.

▪ Camouflage

Nombre d'unités peuvent se cacher en forêt. Le camouflage est automatique dès qu'une unité arrive sur un terrain où ses hommes peuvent se cacher. Quelques rares unités spécialisées peuvent se camoufler en terrain plus dégagé, voire n'importe où ou presque. Sur le champ de bataille, les unités camouflées sont affichées avec leurs soldats agenouillés.

- L'ennemi ne peut les voir qu'à condition d'être très près. Cette capacité de camouflage permet de tendre des embuscades.
- Bien entendu, l'ennemi peut en faire autant. Une unité ennemie camouflée peut ainsi être invisible sur le champ de bataille !
- Les généraux ne peuvent se cacher, pas plus que les capitaines.

▪ Utilisation des généraux

Le général est l'unité la plus importante d'une armée :

- Dans une bataille en mode campagne, les capacités et traits de personnalité d'un général ont des effets sur le moral des troupes, les performances des unités et la capacité offensive de sa garde. Une armée dirigée par un général à 7 étoiles est ainsi plus redoutable qu'une armée menée par un général à une seule étoile.
- Individuellement, le général et sa garde comptent parmi vos soldats les plus puissants qui soient. En tant que réserve à lancer à l'assaut au moment décisif d'une bataille, le général et sa garde font souvent la différence !
- Sur le champ de bataille, seul un général peut rallier les troupes en déroute.
- La mort d'un général peut avoir des effets désastreux sur le moral de toute l'armée.
- En mode campagne, la mort d'un général est aussi celle d'un membre de la famille dirigeante de votre faction. Quand la famille dirigeante s'éteint, la faction disparaît !

Prendre d'assaut une communauté ou un fort

Un siège survient quand une armée attaque une communauté ou tente de s'emparer d'un fort. Tout se passe comme lors d'une bataille ouverte, avec une nuance de taille : l'un des deux partis est à l'abri derrière ses défenses. Les règles du champ de bataille s'appliquent en cas de siège, notamment en ce qui concerne les ordres d'attaque et de déplacement.

Mais certaines conditions sont propres au siège, ainsi que des armes et tactiques spécifiques pour l'attaquant et le défenseur.

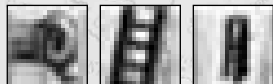
▪ Siège et conditions de victoire

La victoire en cas de siège dépend d'un paramètre fort simple : celui qui contrôle la place centrale de la communauté a gagné ! Vous pouvez également remporter la victoire en massacrant ou en mettant en déroute toute l'armée ennemie.

■ Equipement de siège

L'équipement de siège est construit en mode campagne, quand une armée entreprend le siège d'une communauté. Lors d'une bataille personnalisée, l'équipement de siège s'obtient lors du paramétrage.

- Dans les deux cas, l'équipement de siège est attribué aux unités compétentes lors du déploiement.
- Sans équipement de siège ni artillerie, il est quasiment impossible de pénétrer dans une communauté.



Béliers, échelles et tours de siège sont attribués à des unités individuelles. Les portraits des unités considérées sont flanqués de l'un de ces symboles pour indiquer qu'elles disposent d'engins de siège. Les unités dotées d'échelles, de tours et de béliers ne peuvent charger.



Les points de sape sont placés sur le champ de bataille, face à des sections de mur. Ils ne peuvent être déplacés lors du déploiement.

Quand la bataille commence, les unités dotées d'engins de siège peuvent recevoir l'ordre de marcher sur les murs de la ville :



Une unité dotée d'un bélier peut être envoyée contre une porte ou un mur de bois. Le curseur change pour indiquer les cibles valides (portes ou murs) pouvant être défoncées par un bélier. L'unité pousse le bélier contre la porte ou l'obstacle en bois, puis tente de défoncer la structure défensive. En cas de succès, elle retire le bélier de la brèche afin de dégager l'entrée pratiquée dans les défenses de la communauté.

- Les éléphants peuvent s'attaquer à une porte ou à un mur de bois sans engin de siège. Ils se contentent d'appuyer !
- Une unité dotée d'échelles peut venir escalader une section de mur (pas une tour). Le curseur change pour indiquer les sections de mur valides. L'unité avance jusqu'au mur, hisse ses échelles et monte. Il lui faut ensuite combattre les éventuels défenseurs postés sur les murs !
- Une unité dotée d'une tour de siège peut venir attaquer une section de mur (pas une tour faisant partie des défenses). Le curseur change pour indiquer les sections de mur valides. L'unité pousse la tour jusqu'au mur, puis monte dedans avant de lancer une attaque sur les fortifications. Les unités dans les tours de siège peuvent décocher des flèches et doivent combattre tout défenseur sur le mur.



Plusieurs types d'unités peuvent entreprendre un travail de sape au pied d'un mur de pierre. Il s'agit de creuser un tunnel vers les défenses adverses, dont la progression est indiquée par un sillon de terre retournée allant du point de sape au mur. Quand les sapeurs atteignent le mur, il y a une pause pendant qu'ils attaquent les fondations et mettent le feu à la sape ; le mur s'effondre alors, créant une brèche. Les sapeurs émergent ensuite du tunnel.

- Pendant que ces attaques sont en cours, les défenseurs peuvent réagir. En tant qu'attaquant, attendez-vous à essayer des tirs provenant de l'intérieur de la communauté et du haut des murailles. Des projectiles sont également lancés du haut des tours.

Quand une brèche est ouverte dans les défenses (porte brisée ou mur effondré), la vue caméra montre la brèche pratiquée.



Pour ordonner aux unités de lâcher leur équipement de siège, cliquez sur ce bouton du panneau de contrôle.



Une unité n'ayant pas d'engin de siège peut recevoir l'ordre d'en ramasser. L'équipement de siège doit avoir été abandonné par une autre unité.

■ Sièges et artillerie

Les unités d'artillerie peuvent tirer sur les murs et les bâtiments de la communauté, mais aussi sur des unités présentes sur le champ de bataille :



Ce curseur apparaît quand l'unité d'artillerie sélectionnée peut cibler les murs ou défenses. L'unité continue à tirer jusqu'à détruire la structure visée, ou jusqu'à épuiser ses munitions. Notez qu'il peut falloir très longtemps à une unité d'artillerie pour pratiquer une brèche dans un mur de pierre.



Ce curseur apparaît quand l'unité d'artillerie sélectionnée peut cibler un bâtiment. Là encore, l'artillerie continue à tirer jusqu'à détruire la structure visée, ou jusqu'à épuiser ses munitions.



Cliquez sur ce bouton du panneau de contrôle pour activer ou désactiver le tir de projectiles enflammés. Ces projectiles peuvent mettre le feu à un bâtiment, et l'incendie peut se propager.

- Le tir d'artillerie est parfois un peu imprécis. Les rochers, notamment, ont une aérodynamique douteuse, et un projectile peut finir assez loin de sa cible initiale. Les projectiles enflammés sont eux aussi imprécis. Les utilisateurs chevronnés d'artillerie sont plus précis, mais il leur arrive quand même de louper leur cible !

▪ S'emparer des murs

Les murs en bois ne sont qu'une barrière face aux attaquants. Les murs en pierre, en revanche, peuvent être sous le contrôle des attaquants comme des défenseurs :

- Toute unité d'infanterie peut recevoir l'ordre de monter au sommet d'un mur, ou d'attaquer les défenseurs qui s'y trouvent.
- Si une unité attaquante est seule à occuper un mur, une porte ou une tour, elle capture la structure.
- Les défenseurs peuvent reprendre un mur.

▪ Dans les murs

Une fois à l'intérieur d'une communauté ou d'un fort, les attaquants doivent capturer la place centrale pour s'emparer de la communauté. Naturellement, les défenseurs doivent tout faire pour les en empêcher. Il peut s'ensuivre des combats dans chaque recoin si les défenseurs sont particulièrement déterminés.

- Plus le combat de rue s'éternise, plus la communauté subit de dégâts. Ces dégâts devront être réparés, comme indiqué dans la section Campagnes du présent manuel.
- Si les combats durent, il est possible qu'un incendie se déclare dans la communauté. Le feu s'étend tant que le combat n'est pas terminé.

▪ Sorties

Une bataille s'engage si la garnison des assiégés fait une sortie pour attaquer les assaillants. Dans le cas d'une sortie, la garnison est considérée comme l'attaquant, et l'armée qui tient le siège comme le défenseur même si, d'un point de vue stratégique, c'est l'inverse qui se produit.

Les assiégeants apparaissent hors de la communauté sur le champ de bataille, avec les engins de siège éventuels qu'ils ont pu construire. Vous pouvez détruire ces équipements en attaquant les unités qui les possèdent. C'est un bon moyen de retarder une armée sur le point d'attaquer la ville.

Il est possible de planifier la sortie hors d'une communauté assiégée de façon à ce qu'une armée de soutien ait le temps d'arriver sur le champ de bataille. Pour plus d'informations, consulter la section Utilisation des renforts et des alliés, page 87.

N'oubliez pas ceci : une sortie peut tourner au désastre si les assaillants en profitent pour pénétrer dans la communauté. Les défenseurs sont alors occupés à combattre l'ennemi, laissant leur ville exposée à une intrusion sournoise !

Pour qu'il y ait victoire des attaquants (la faction qui tente une sortie), ces derniers doivent tuer ou repousser tous les défenseurs (l'armée des assiégeants).

Gérer les embuscades

Quand c'est vous qui attaquez par surprise, une embuscade ressemble fort à une bataille quelconque, à ceci près que vous bénéficiez d'un net avantage ! Si, en revanche, vous en êtes la victime, les choses peuvent rapidement se gâter :

- L'armée embusquée déploie ses unités normalement, avant le combat. Contrairement à ce qui se passe dans une bataille normale, la zone de déploiement entoure presque l'ennemi, au lieu de n'être qu'une section du champ de bataille.
- L'armée prise dans une embuscade est déployée en colonne, car elle est en marche, et ne s'attend pas à livrer bataille. Son général (ou capitaine) se trouve toujours en tête de colonne. Il est impossible de modifier le déploiement de l'armée attaquée.

En cas d'embuscade, la première règle à appliquer est simple : pas de panique ! L'ennemi va mettre du temps pour entrer en formation de combat, et ce délai doit être mis à profit pour former des lignes de bataille.

Une embuscade est toujours difficile à gérer, et c'est d'ailleurs son but premier ! Un chef expérimenté fera toujours bon usage des armes à sa disposition, ce qui comprend tous les coups bas possibles !

▪ Embuscades ratées

Une armée en embuscade n'arrive pas toujours à surprendre l'ennemi. En pareil cas, il s'ensuivra quand même une bataille. Chaque camp doit alors composer avec les conditions qui se présentent !

Utilisation des renforts et des alliés

Les batailles se déroulant lors d'une campagne peuvent impliquer plus d'une armée de part et d'autre :

- Quand vous attaquez, l'armée qui déclenche les hostilités est toujours celle que vous contrôlez directement.
- Quand vous défendez sur la carte de campagne, l'armée attaquée est toujours celle que vous contrôlez.
- Les armées adjacentes sur la carte de campagne apparaissent sous la forme de renforts et/ou d'alliés. Les renforts sont les armées ou unités appartenant à la même faction ; les alliés, eux, sont les troupes appartenant à une faction amie.
- Les renforts arrivent sur le champ de bataille selon un angle qui dépend de leur position relative sur la carte de campagne. Une armée de soutien située au nord du champ de bataille sur la carte de campagne apparaît sur le bord nord du terrain.

- La vue caméra sur le champ de bataille peut pointer dans n'importe quelle direction, mais le nord de la mini-carte est toujours en haut. Cela peut s'avérer pratique pour déterminer le lieu d'apparition des renforts à venir.
- Les renforts n'arrivent pas forcément sur le champ de bataille dès le début des combats. Ils peuvent être retardés par un terrain défavorable, la météo ou tout simplement la malchance. Notez également que la cavalerie et les troupes légères arrivent toujours avant les unités plus lourdes.

Le contrôle direct ou non des unités arrivant en renfort dépend des facteurs suivants :

- Les alliés sont toujours contrôlés par leurs propres chefs, et ne sont jamais placés sous commandement étranger – c'est-à-dire sous le vôtre. Impossible, donc, de donner un ordre à une unité alliée. Une armée alliée arrive sur le champ de bataille en tant que force globale.
- Une armée amie dirigée par un général agit de façon indépendante, et est pilotée par l'ordinateur lors de la bataille. Vous ne pourrez pas donner d'ordre aux unités d'une telle armée. Une telle armée indépendante arrive en groupe sur le champ de bataille, toutes les unités en même temps.
- Une armée amie conduite par un capitaine apparaît sous la forme de renforts que vous contrôlez. Des restrictions s'appliquent aux renforts que vous pouvez ainsi recevoir :

L'effectif maximum d'une armée est 20 unités. Une unité réduite à un seul soldat n'en reste pas moins une unité et compte donc parmi ces 20 places.

S'il ne reste pas de place, aucune unité de renfort ne peut venir prendre part aux combats. L'unité attend aux abords du champ de bataille qu'une place se libère. Cette place libre peut provenir d'une de vos unités d'origine éliminée au combat, ayant opéré une retraite ou ayant fui le champ de bataille suite à une déroute.

Le portrait d'une unité de renfort est transparent tant qu'elle se tient hors des limites du champ de bataille. Quand elle arrive sur le champ de bataille, le portrait devient opaque. Elle peut être sélectionnée et dirigée comme toute unité sous votre contrôle.

Dès qu'une unité de renfort arrive sur le champ de bataille, elle est considérée comme faisant partie de votre armée.

L'unité d'un capitaine venant en renfort voit son portrait flanqué d'une étoile d'argent, comme s'il s'agissait d'un général auxiliaire.

À la fin des combats, les renforts et alliés survivants reprennent leur position initiale sur la carte de campagne.

▪ Venir en aide à un allié

Quand l'une de vos armées est adjacente (sur la carte de campagne) à une bataille impliquant un de vos alliés, vous pouvez lui venir en aide. Vous aurez le contrôle de votre armée lors de la bataille.

▪ Assaut d'une communauté et alliés

Si vous et l'un de vos alliés lancez un assaut sur une communauté ennemie et vous en emparez, le contrôle de la communauté conquise revient à celui qui a eu l'initiative de l'assaut. Si c'est vous qui avez attaqué la communauté depuis la carte de campagne lors d'un siège, vous remportez le territoire. Si vos forces viennent prêter main forte à un allié, vous aurez la satisfaction d'avoir aidé vos amis dans leur effort de conquête !

BATAILLES PERSONNALISÉES

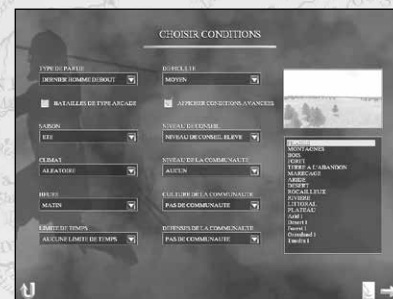
Le système de bataille personnalisée vous permet de commander l'armée de votre choix. Ce mode petits soldats vous permet d'essayer toutes les combinaisons possibles de terrain, d'armées, d'unités, d'alliés et d'ennemis. Excellent moyen d'apprentissage du combat, la bataille personnalisée est aussi un outil idéal pour peaufiner vos talents avant de partir guerroyer en ligne !

- Sélectionnez Bataille personnalisée dans le menu Un joueur pour configurer la bataille. En cours de création, vous aurez la possibilité de sauvegarder votre configuration de bataille.

Choix des conditions

Au départ, cet écran apparaît en version configuration express, qui ne permet de modifier qu'un nombre limité de variables pour votre bataille personnalisée :

- Le **Type de Partie** détermine les conditions de victoire. Dernier homme debout, par exemple, est un combat à mort.
- La **Difficulté** définit le comportement de vos adversaires. Aux niveaux les plus faciles, l'ennemi a par exemple un moins bon moral, alors qu'aux niveaux les plus ardues, il représente une réelle menace.
- Le **Type de Terrain** vous laisse le choix dans le décor de la bataille. Bien entendu, les soldats se fatiguent plus vite dans un climat chaud et sec comme celui d'un désert. Certaines armées ne sont pas à leur avantage sur un terrain donné – et généralement, une armée est plus à l'aise sur son sol d'origine.



- Cochez l'option **Batailles de Type Arcade** pour désactiver plusieurs paramètres réalistes du système de combat. L'accent est alors davantage mis sur l'action et le spectaculaire que sur la finesse tactique.

- Cochez l'option **Afficher Conditions Avancées** pour faire apparaître huit options supplémentaires qui permettent de paramétrer le champ de bataille et les conditions initiales. Comme vous le constaterez, elles vous permettent de pratiquer l'art du siège, d'affronter diverses conditions climatiques et même de combattre de nuit !

Saison vous permet de placer la bataille à diverses périodes de l'année. Cela a une influence sur la façon dont le temps peut changer en cours de bataille. Combattre au pire de l'hiver peut rendre le combat plus fatigant.

Climat vous permet de définir les conditions climatiques au début de la bataille (vous l'aviez sûrement deviné !). Pluie et neige ont un effet néfaste sur les archers.

Heure fixe les conditions de lumière initiales de la bataille.

Limite de temps fixe la durée de la bataille. Il est possible de manquer de temps pour parachever une victoire quand on attaque, et il est tout aussi possible de voir le temps qui s'écoule trop lentement vous priver d'une victoire défensive.

Niveau de conseil détermine la fréquence à laquelle le centurion Marcus (votre conseiller militaire) vous glissera informations et astuces tactiques au cours du combat.

Niveau de la communauté s'étend entre Aucun et Métropole. Si vous voulez livrer un siège ou faire une sortie, il vous faut inclure une communauté sur la carte.

Culture de la communauté ne s'applique qu'en présence d'une communauté. Cette option vous permet de choisir le style et l'aspect de la communauté parmi un choix de six cultures. Les communautés barbares ne peuvent dépasser le stade de la Ville.

Défenses de la communauté ne s'applique qu'en présence d'une communauté. Cette option vous permet de choisir le type et la taille des murs entourant la communauté. Une communauté sans enceinte est très improbable dans l'antiquité, et ne présente guère de difficulté à attaquer.

- Quand vous êtes satisfait de vos choix, cliquez sur la flèche **Continuer**. Pour revenir à tout moment au menu Un joueur, cliquez sur la flèche en forme de U.

Personnaliser les batailles

Cet écran vous permet de choisir les factions qui vont prendre part à la bataille, et de définir qui combat dans quel camp :



- **Deniers de l'équipe** définit le budget de chaque équipe (camp) de la bataille. Cet argent servira à l'achat des unités. Il peut également servir à acheter de l'équipement supérieur et de l'expérience pour les unités. S'il y a plus d'une armée dans une équipe, l'argent est distribué de façon équitable ; une armée n'a pas droit au budget total ! Indirectement, le budget définit la taille maximale de chaque armée (il reste possible d'opter pour beaucoup d'unités pas chères ou peu d'unités de luxe).
- La première armée de la liste centrale est toujours contrôlée par un joueur humain : c'est vous ! Toutes les autres, dites Joueur ordinateur, sont contrôlées par l'IA du jeu. Les lignes vides sont inutilisées.
- La liste au centre de l'écran affiche les armées qui ont été sélectionnées. Il existe plusieurs méthodes pour choisir une armée pour chaque place dans la liste :

Faites un clic gauche sur le nom, puis un clic gauche sur un bouclier de faction à droite de l'écran. Il est interdit de choisir deux fois la même faction en mode bataille personnalisée ; une faction déjà choisie voit son bouclier s'afficher en gris.



Faites un clic gauche sur les flèches pour faire défiler la liste des factions disponibles. Les factions déjà choisies ne sont pas disponibles. Les boucliers de faction sont mis en surbrillance à tour de rôle.



Si vous souhaitez supprimer une armée de la liste, faites un clic gauche sur l'icône de désélection de bouclier, à droite de l'écran. Vous pouvez également cliquer sur une flèche d'un côté ou de l'autre des petits boucliers jusqu'à ce qu'apparaisse le petit bouclier de désélection de la faction.



Il peut y avoir jusqu'à huit équipes (numérotées en chiffres romains, de I à VIII) dans une même bataille. Cliquez sur les flèches pour changer la numérotation d'équipe d'une armée. Les armées ayant le même numéro d'équipe sont alliées. Toute force ayant un numéro d'équipe différent est dans le camp ennemi !



Si une communauté est au programme de la bataille, il ne peut y avoir que deux équipes, et l'une d'elles joue le rôle des défenseurs. Faites un clic gauche sur cette icône pour sélectionner les défenseurs de la communauté.

Quand les choix vous conviennent, cliquez sur la flèche Continuer pour passer à la sélection des unités dans chaque armée. Pour revenir à tout moment au menu Nouvelle partie, cliquez sur la flèche en forme de U.

Personnaliser votre armée

Cet écran vous permet de définir la composition de l'armée unité par unité. Seul le budget constitue une limite : n'importe quelle unité peut entrer dans la composition de l'armée.

- Les deniers restants indiquent le budget qu'il vous reste pour acheter des unités et améliorations. Chaque unité a un coût en deniers, et le budget constitue une limite absolue. Il est impossible de dépenser un denier de plus !
- Cliquez sur un bouclier de faction pour changer d'armée et sélectionner une autre force. Le bouclier de l'armée sélectionnée est mis en surbrillance.



Si cette icône s'affiche, l'unité est une force d'attaque. C'est le cas pour toutes les armées quand il n'y a pas de communauté sur le champ de bataille. Quand la bataille comprend l'attaque d'une communauté dotée de défenses, des options d'équipement de siège apparaissent sur cet écran pour l'armée qui attaque. Il est quasiment impossible de pénétrer dans une communauté sans engin de siège : n'oubliez pas d'en équiper les assaillants !



Si une unité défend une communauté, une icône en forme de bouclier s'affiche.

- Les deux cadres de cet écran permettent de sélectionner les unités. Dans le cadre du haut s'affichent toutes les unités appartenant à la faction sélectionnée. Le cadre du bas présente les unités constituant l'armée.

Placez le curseur au-dessus d'un portrait d'unité. Une bulle d'aide apparaît, et affiche un rapide descriptif de l'unité.

Faites un clic gauche sur une unité du cadre supérieur pour l'ajouter à l'armée. Le coût de l'unité est immédiatement déduit du budget disponible.

La première unité sélectionnée est toujours à la tête de l'armée. En l'absence de général ou de seigneur de guerre (barbare), l'armée sera conduite par un capitaine.

Faites un clic droit sur une unité du cadre inférieur pour la retirer de l'armée. Son coût en deniers est re-crédité au budget disponible.

Vous pouvez également ajouter une unité à l'armée en faisant un glisser-déposer. De même, pour désélectionner une unité, faites-la glisser depuis le cadre inférieur jusqu'au cadre supérieur.

Le glisser-déposer permet également de déplacer les unités au sein du cadre inférieur. Glissez-déposez une unité en tête de votre armée (la case en haut à gauche du cadre inférieur) pour qu'elle commande l'armée.

- Vous pouvez améliorer certaines unités de l'armée. Chaque amélioration a un coût. Toutes les unités ne peuvent être améliorées :

Faites un clic gauche sur une unité de l'armée pour la sélectionner – pas un clic droit, cela la retire de l'armée !



Cliquez sur les flèches à côté des chevrons pour modifier l'expérience de l'unité. Plus il y a de chevrons, plus l'unité a d'expérience. Un chevron gris indique qu'elle n'a aucune expérience.



Cliquez sur les flèches à côté de l'épée pour modifier la qualité des armes de l'unité. Le gris est synonyme d'armes standard. Bronze (+1), argent (+2) et or (+3) indiquent des armures de qualité croissante.



Cliquez sur les flèches à côté du bouclier pour modifier la qualité des armures de l'unité. Le gris est synonyme d'armures standard. Bronze (+1), argent (+2) et or (+3) indiquent des armures de qualité croissante.

- En cas de siège, vous pouvez doter l'armée assaillante d'équipements de siège :



Cliquez sur les flèches situées à côté de chaque engin de siège pour en doter l'armée qui attaque.

Chaque engin a un coût, aussi devez-vous prévoir un budget minimum pour le matériel de siège ! Ces options ne sont disponibles qu'en cas de siège, et seul s'affiche le matériel requis en fonction de la bataille à venir.



Cliquez sur ce bouton pour faire disparaître les unités sélectionnées et recommencer.



Cliquez sur ce bouton pour laisser l'ordinateur choisir une armée à votre place. Il s'efforcera d'acheter la meilleure armée possible en fonction du budget, et de créer une armée polyvalente. Cela peut vous permettre de démarrer votre choix d'armée avec un bon point de départ : le choix de l'ordinateur peut en effet être modifié à votre guise.



Cliquez ici pour sauvegarder la configuration de bataille personnalisée, ou pour charger une bataille personnalisée créée précédemment.

Le jeu enregistre automatiquement la dernière configuration de bataille personnalisée créée, mais ce fichier est écrasé à chaque fois que vous commencez une bataille personnalisée.

Quand tous les choix vous conviennent, cliquez sur la flèche Continuer. Vous pouvez à tout moment revenir à l'écran Personnaliser bataille en cliquant sur la flèche en forme de U.

PARTIES MULTJOUEUR

Les parties multijoueur vous permettent d'affronter d'autres joueurs, soit par Internet, soit par le biais d'un réseau local ou LAN (Local Area Network). En mode multijoueur, vous pouvez jouer des batailles personnalisées ou l'une des batailles historiques prévues à cet effet et incluses dans *Rome : Total War*. Pour commencer, cliquez sur **Multijoueur** dans le menu principal.

Le menu multijoueur qui apparaît, contient deux options :

- **Batailles GameRanger** – cliquez ici pour héberger ou rejoindre une bataille en ligne via GameRanger. Le jeu se ferme et l'application GameRanger se lance. Consultez les pages 96-97 de la section Jouer en Ligne pour plus de détails sur comment héberger ou rejoindre un jeu en ligne.
- **Batailles en réseau local** – cliquez ici pour héberger ou rejoindre une bataille en réseau local (LAN). Cette bataille sera livrée sur les machines présentes localement et ne nécessite pas de connexion Internet, mais le paramétrage d'une bataille en réseau local est identique à celui d'une bataille en ligne.

Paramétrage d'une bataille multijoueur

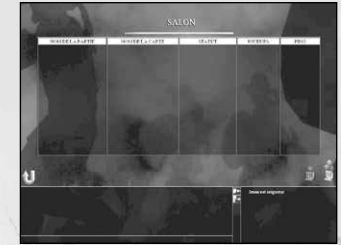
Une fois votre nom confirmé pour la bataille à venir, l'écran Salon apparaît, que ce soit pour les batailles en ligne ou en réseau local.



Depuis celui-ci, vous pouvez choisir d'héberger une partie en définissant les conditions initiales de la bataille,



Ou de rejoindre une partie existante prête à être disputée, en faisant un double clic sur le nom du jeu dans l'écran Salon puis en cliquant sur l'icône qui se trouve à gauche.



▪ Chat

En bas de tous les écrans multijoueur se trouve une zone de chat. Saisissez un message ; il apparaîtra sur l'écran de tous les joueurs du salon. Entre la fenêtre de messages, à gauche, et la liste des joueurs, à droite, sont disposés plusieurs boutons permettant de filtrer et/ou d'ignorer certains messages.

- Sélectionnez le joueur que vous souhaitez ignorer (ou filtrer) puis cliquez sur le bouton correspondant. Vous pouvez changer d'avis par la suite.

Héberger une partie

Héberger une partie ressemble beaucoup à la configuration d'une bataille personnalisée. Cf. la section Personnaliser les batailles, page 91, pour plus d'informations.

- L'hôte décide des conditions générales de la bataille, mais chaque joueur peut choisir la composition de son armée.

Une option non présente dans les batailles personnalisées concerne l'exclusion. Cela permet à l'hôte d'exclure un joueur de la partie quand bon lui semble – idéal pour se débarrasser des fâcheux !

▪ Batailles historiques multijoueur



Outre le fait de pouvoir créer une bataille personnalisée, l'hôte peut sélectionner une bataille historique de *Rome : Total War's* dans sa version spéciale multijoueur. Cela limite le nombre de joueurs en fonction de la bataille sélectionnée. Sélectionnez simplement la bataille dans la liste.

Rejoindre une partie

Si vous décidez de rejoindre une partie existante, vous devez vous plier aux paramètres fixés par l'hôte. Vous devez d'abord choisir une faction puis vous aurez la possibilité de personnaliser votre armée.

Quand vos choix sont fixés sur un écran, cliquez sur le bouton Continuer (la flèche dorée), en bas à droite. Tant que tous les joueurs n'ont pas validé leurs choix, le message « En attente... » s'affiche. Quand tous les joueurs sont prêts, la partie multijoueur passe à l'étape suivante du paramétrage – ou à la bataille proprement dite !

Après la bataille

A la fin de la bataille, un rapport vous indique quelles ont été vos performances, puis vous retournez au salon.

JOUER EN LIGNE

Avant de jouer à une partie multijoueur en ligne avec **Rome: Total War - Gold Edition**, il est nécessaire de télécharger et d'installer GameRanger. L'application GameRanger peut être téléchargée à partir de <http://www.gameranger.com/>.

Vous devez vous assurer que GameRanger est capable de trouver l'application **Rome: Total War - Gold Edition**. Pour apprendre comment faire, consultez la section **Comment puis-je m'assurer que GameRanger est capable de trouver Rome: Total War - Gold Edition?**, dans la foire aux questions.

Lorsque vous jouez à une partie multijoueur en ligne, nous vous recommandons de choisir l'ordinateur le plus puissant parmi les joueurs pour héberger la partie.

Pour héberger une bataille:

1. Double-cliquez sur l'icône de l'application GameRanger.
2. L'application GameRanger s'ouvre.
3. Cliquez sur le bouton Host (Héberger).
4. La fenêtre Host Game (Héberger une partie) apparaît. Une fois que vous êtes satisfait de vos réglages, cliquez sur le bouton OK.
5. Attendez que d'autres joueurs rejoignent la partie. Quand vous êtes prêt à commencer, appuyez sur le bouton Start (Démarrer).
6. L'application GameRanger lancera automatiquement l'application **Rome: Total War - Gold Edition**.
7. La fenêtre d'Options d'avant jeu de **Rome: Total War - Gold Edition** apparaîtra. Sélectionnez soit **Rome: Total War** soit **Rome: Total War - Barbarian Invasion** depuis le menu déroulant Choisir un Jeu.
8. Cliquez sur le bouton Jouer. Le jeu se lance.
9. L'écran Héberger partie apparaîtra. Sélectionnez Héberger bataille personnalisée. Si vous avez sélectionné **Rome: Total War** dans l'étape 7, vous pourrez également sélectionner Héberger bataille historique.
10. Les écrans suivants vous permettent de personnaliser votre bataille, y compris de choisir votre armée. Une fois satisfait des réglages effectués sur chaque écran, cliquez sur le bouton Continuer (flèche dorée) pour passer à l'écran suivant.
11. Depuis l'écran Personnaliser armée (pour une bataille personnalisée) ou l'écran Choisir une armée (pour une bataille historique), cliquez sur le bouton Continuer (flèche dorée) pour indiquer que vous êtes prêt.
12. La partie commencera quand tous les joueurs auront indiqué qu'ils sont prêts.

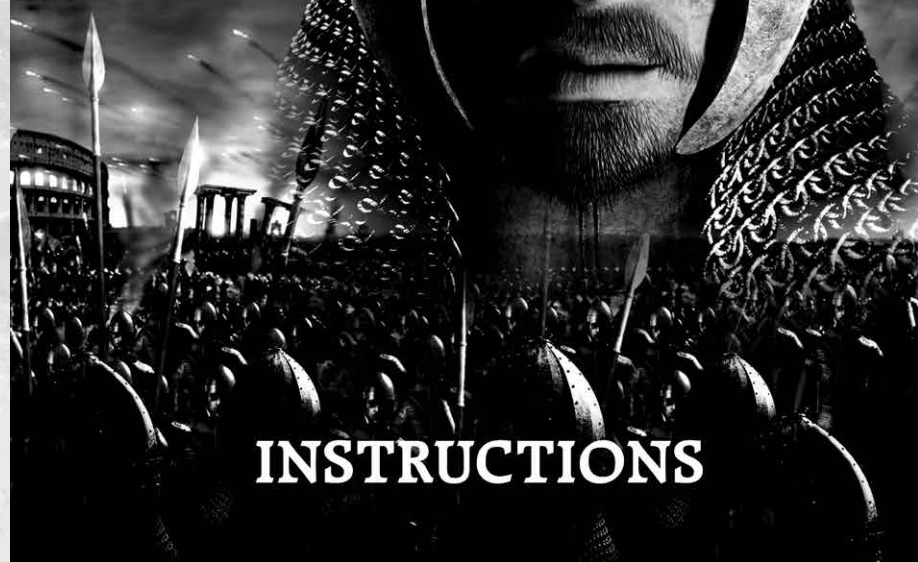
Pour rejoindre une bataille :

1. Double-cliquez sur l'icône de l'application GameRanger.
2. L'application GameRanger s'ouvre.
3. Dans la liste de parties disponibles, double-cliquez sur une partie Rome Total War.
4. Lorsque l'hôte démarre le jeu, Rome: Total War - Gold Edition se lancera.
5. La fenêtre d'Options d'avant jeu de Rome: Total War - Gold Edition apparaîtra.
Sélectionnez soit Rome: Total War soit Rome: Total War - Barbarian Invasion depuis le menu déroulant Choisir un Jeu. Vous devez sélectionner la même option que celle sélectionnée par l'hôte.
6. Cliquez sur le bouton Jouer. Le jeu se lance.
7. Les écrans suivants vous permettent de choisir votre faction et votre armée.
Une fois satisfait des réglages effectués sur chaque écran, cliquez sur le bouton Continuer (flèche dorée) pour passer à l'écran suivant.
8. Depuis l'écran Personnaliser armée (pour une bataille personnalisée) ou l'écran Choisir une armée (pour une bataille historique), cliquez sur le bouton Continuer (flèche dorée) pour indiquer que vous êtes prêt.
9. La partie commencera quand tous les joueurs auront indiqué qu'ils sont prêts.

ROME™

TOTAL WAR

BARBARIAN INVASION



INSTRUCTIONS

MANUEL DE ROME : TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION

Bienvenue dans **Barbarian Invasion**, l'extension officielle de **Rome : Total War** (mais si vous êtes en train de lire ce manuel, vous le saviez sans doute déjà). Même si vous êtes un habitué de **Rome : Total War**, nous vous conseillons de lire la section Informations Supplémentaires, qui vous expliquera en détail les innovations introduites dans cette extension.

Le jeu original se concentrait sur la conquête du monde connu par les légions romaines et sur le passage d'une république à un empire. 350 ans plus tard, à l'époque où se situe cette extension, l'empire romain est au bord de la rupture. A la tête des hordes barbares, renverserez-vous Rome et le monde civilisé, ou parviendrez-vous au contraire à rétablir la Pax Romana en prenant le commandement des légions romaines ?

Le monde de **Barbarian Invasion** est bien différent de celui du jeu original. L'empire romain est coupé en deux, et les adversaires d'autrefois n'ont disparu que pour être remplacés par de nouveaux ennemis. L'histoire de Rome ayant été pour le moins mouvementée, la date exacte de sa chute est sujette à controverse parmi les historiens ; nous estimons pour notre part que la mort de l'empereur Julien (dont le rejet du christianisme et le retour aux anciens cultes païens lui valut le surnom de « Julien l'Apostat ») en 363 après J.-C. et le schisme des parties orientale et occidentale de l'empire marquent le début de la fin. Les successeurs de Julien furent impuissants à maintenir la cohésion du monde romain – tâche sans doute purement et simplement impossible, mais le fait est que les derniers empereurs étaient dépourvus de charisme. En 476 après J.-C., l'ultime empereur de la Rome occidentale ne fut pas assassiné mais simplement destitué, symbole s'il en est de la faiblesse d'un empire romain devenu au fil du temps un conglomérat de royaumes tribaux germaniques.

A compter de cette date, Rome ne survécut plus qu'au travers de l'empire byzantin hellénophone, qui céda à son tour sous les assauts des envahisseurs en 1453.

Mais vous avez le pouvoir de modifier le cours de l'histoire... Prenez les armes et taillez-vous un chemin vers la gloire !

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Quelles sont les nouveautés de **Barbarian Invasion** par rapport à **Rome : Total War** ?

Si vous êtes un joueur expérimenté de **Rome : Total War**, nous vous conseillons de commencer par lire cette section, qui dresse la liste des changements apportés par **Barbarian Invasion** :

- **Les factions des familles romaines et le sénat de Rome ont été remplacés par de nouvelles factions** : l'empire romain d'occident et l'empire romain d'orient. Bien que toutes deux romaines, ces deux factions peuvent entrer en guerre l'une contre l'autre. A l'époque de **Barbarian Invasion**, l'influence du sénat sur les affaires de l'empire était devenue insignifiante : le sénat existait encore, mais rares étaient les empereurs qui prêtaient l'oreille aux exigences des sénateurs.
- **350 ans d'innovations tactiques et stratégiques ont modifié radicalement le style de combat et l'organisation des légions romaines**. Il existe désormais deux types de légionnaires, équipés de la même manière mais remplissant des rôles différents : les limitanei, des soldats de réserve, souvent postés sur les frontières, et les comitatenses, utilisés dans un rôle plus offensif, voire en première ligne, là où les combats sont les plus acharnés.
- **La religion est désormais un élément essentiel du jeu**. En 363 après J.-C., le Christianisme est devenu la religion majeure de l'empire romain, mais les tensions entre chrétiens et païens, un moment apaisées, se font de nouveau sentir. A l'Est, l'empire sassanide a élevé le zoroastrisme au rang de religion officielle et persécute les chrétiens sur tout son territoire.
- **A nouveaux acteurs historiques, nouvelles factions et nouvelles unités**. Le monde a bien changé en trois siècles et, si les adversaires d'antan ont disparu, c'est pour laisser la place à de nouveaux ennemis. Bien entendu, chaque faction possède toujours des unités qui lui sont propres, et la plupart de ces unités sont entièrement nouvelles. Nous vous conseillons d'étudier attentivement les factions disponibles dans **Barbarian Invasion** et de vous familiariser avec leurs conditions de victoire avant de vous lancer dans une campagne.
- **Il est à présent possible de recruter un général directement, pourvu d'une unité de cavalerie qui formera sa garde rapprochée**. C'est une option coûteuse mais particulièrement utile pour placer un nouveau chef à la tête de vos troupes quand le besoin s'en fait sentir. Si vous avez déjà atteint le nombre maximum de généraux autorisé par votre faction, vous ne pourrez recruter qu'un capitaine (qui pourra cependant intégrer votre famille ultérieurement), accompagné d'une solide unité de cavalerie.

- **Certaines factions ne disparaissent pas après la perte de leur dernière communauté, mais se regroupent pour former une horde.** Une faction devenue horde ne peut plus posséder de territoires et n'est constituée que d'armées. Elle ne peut plus recruter de nouvelles unités (comment en assurerait-elle la formation ?), mais peut engager des mercenaires. Jusqu'à la reconquête d'une nouvelle communauté, la faction ne survit plus qu'au travers de ses armées. Dès qu'une communauté est conquise, quelques unités militaires sont automatiquement dispersées pour rejoindre la population. C'est un aspect particulièrement important de **Barbarian Invasion**, et nous vous conseillons de lire la section Les hordes de ce manuel. Nous vous conseillons d'ailleurs de lire toutes les autres sections du manuel : ses auteurs ont souffert pour le rédiger, et certains d'entre eux sont même morts à la tâche. C'est un dur métier.
- **Les hordes peuvent désormais mettre les communautés à sac.** Il ne s'agit là pas d'une simple destruction : la population toute entière est passée au fil de l'épée et la communauté est pillée puis intégralement rasée. C'est un bon moyen de renflouer ses caisses rapidement, mais c'est une politique peu avisée sur le long terme !
- **Certains généraux peuvent lancer des batailles nocturnes.** D'une manière générale (sans mauvais jeu de mot), seuls les commandants les plus expérimentés et ceux qui ont déjà subi des attaques nocturnes se verront proposer l'option de mener leurs troupes au combat en pleine nuit.
- **Les révoltes des factions romaines ou des Goths peuvent à présent dégénérer en guerres civiles.** Les généraux possèdent un nouvel attribut : la loyauté. Lorsque qu'une révolte éclate, un général dont la valeur de loyauté est faible peut très bien se retourner contre vous et se joindre aux rebelles !
- **Barbarian Invasion étend le panel des capacités de combat des unités.** Certaines de vos unités peuvent désormais nager pour traverser les cours d'eau. Vous disposez en outre de deux nouvelles formations défensives : le schiltron et le mur de boucliers.
- **Certaines merveilles du monde existent toujours (et sont toujours aussi merveilleuses), mais n'ont plus d'effet en termes de jeu : elle ne confèrent donc aucun avantage aux factions qui les possèdent.**
- **La carte de campagne a subi quelques modifications pour refléter les changements effectués par l'administration romaine en 350 ans.** Les régions, les communautés, les frontières et la répartition des tribus du Barbaricum (les territoires hors du monde romain) ne sont donc pas exactement les mêmes que dans le jeu original.
- **Vous pouvez désormais créer, sauvegarder et charger des armées prédéfinies pour votre faction, en mode multijoueur comme pour une bataille personnalisée.** Cette option vous permet de sélectionner votre combinaison de troupes favorite et de la sauvegarder pour un usage ultérieur.

Conditions de victoire

Chaque faction présente dans **Barbarian Invasion** possède des conditions de victoire qui lui sont propres. Dans tous les cas, ces conditions sont doubles : conquérir et conserver un nombre de provinces donné, parmi lesquelles – point essentiel – certaines provinces spécifiques. C'est bien beau de s'engager tête baissée dans les conflits et la conquête de vastes territoires, mais ne vous trompez pas de cible et concentrez-vous plutôt sur les objectifs qui vous ont été assignés !

La liste exhaustive des conditions de victoire par faction (y compris les factions non jouables) se trouve en appendice à la fin de ce manuel. Elle vous permettra de connaître au mieux les objectifs stratégiques de chaque faction du jeu.

DESCRIPTION DES NOUVEAUTÉS

Barbarian Invasion apporte bon nombre de nouveautés par rapport à **Rome : Total War**. Mais pas d'inquiétude : si vous êtes familier avec les principes du jeu original, vous ne serez pas dépaycé ! Cette section du manuel décrit en détail toutes les nouveautés.

Les Romains et le sénat

Il ne s'agit pas d'une nouveauté à proprement parler, mais plutôt d'une absence de taille : le sénat n'existe plus. Par conséquent, un joueur romain ne recevra jamais de missions du sénat dans **Barbarian Invasion**.

Les réformes de Marius n'ont pas d'équivalent dans **Barbarian Invasion**. Les légions romaines ont déjà évolué avant le début de la partie et ne subiront pas de changement notable dans le cadre du jeu.

Les hordes

Même si vous pensez tout savoir de **Rome : Total War**, nous vous conseillons fortement de lire cette section du manuel. Les hordes sont en effet l'une des nouveautés majeures de cette extension.

Dans **Rome : Total War**, une faction était détruite et retirée de la partie dès lors qu'elle perdait sa dernière communauté. **Barbarian Invasion** modifie quelque peu la donne : la perte de la dernière communauté ne sonne plus le glas de certaines factions. Au lieu de disparaître purement et simplement, la population s'exile pour se constituer en horde, emportant avec elle autant de biens que possible.

En termes de jeu, cela se traduit par l'apparition sur la carte de campagne d'une ou plusieurs armées qui peuvent immédiatement effectuer un « mouvement gratuit » pour quitter la communauté capturée. Ces armées sont désignées par le terme « horde » et une roue figure sur leur bannière pour indiquer qu'il ne s'agit pas là d'une armée régulière, mais d'une armée « sans domicile fixe ».

Toutes les factions ne forment pas une horde après la perte de leur dernière communauté. Parmi les factions jouables, celles qui peuvent former une horde sont : les Francs, les Goths, les Huns, les Sarmates et les Vandales. Parmi les factions non jouables, celles qui peuvent former une horde sont : les Burgondes, les Lombards, les Ostrogoths, les Roxolans et les Slaves. La culture de ces peuples les prédispose en effet à la vie nomade ; en revanche, toutes les autres factions du jeu sont détruites normalement lorsqu'elles perdent leur dernière communauté, exactement comme dans **Rome : Total War**.

Les hordes obéissent à des règles différentes de celles des armées affiliées à une faction. Ces différences sont expliquées ci-dessous.

▪ Hordes et unités



Une roue figure sur la bannière des factions devenues des hordes pour indiquer leur statut spécial.

Lorsqu'une faction se transforme en horde, de nouvelles armées apparaissent sur la carte de campagne. Ces armées peuvent immédiatement effectuer un mouvement gratuit pour s'éloigner de la communauté capturée et des troupes ennemies.

Ces hordes sont créées automatiquement en plus de toutes les autres troupes dont votre faction disposait. Elles sont constituées de quelques unités militaires (dont certaines des meilleures troupes disponibles dans la dernière communauté) et d'un grand nombre d'unités spécifiques aux hordes.

Le mot « horde » est employé pour désigner les unités qui ont été créées lors de la constitution de la horde. Elles sont identiques aux unités militaires classiques, à la différence qu'elles ne peuvent pas être entraînées dans une communauté et n'apparaissent que lorsqu'une horde se forme.

- Le nombre de hordes créées dépend de la population de la dernière communauté de la faction éliminée. Les unités d'une horde sont majoritairement composées de civils, non de soldats entraînés.
- Les unités de hordes sont automatiquement dispersées lorsque la horde trouve une nouvelle patrie d'adoption et fonde une communauté (voir ci-dessous). Les pertes subies au combat par une horde réduisent d'autant la population de la communauté ainsi fondée.

- Si toutes vos unités de horde ont été détruites lorsque vous fondez une nouvelle communauté, seules des unités militaires seront disponibles pour cette communauté et votre population sera limitée au strict minimum : il vous sera donc très difficile d'exploiter les terres alentour et les éventuelles richesses de votre patrie d'adoption. Les unités de horde sont à première vue une « chair à canon » (ou plutôt à pilum, en l'occurrence) idéale, mais ne vous méprenez pas : elles sont au contraire essentielles à la reconstruction de votre faction. Vous constaterez d'ailleurs rapidement que la destruction systématique des unités de horde des factions rivales constitue une méthode efficace pour vous assurer que ces factions, même si elles fondent un jour une nouvelle communauté, ne retrouveront jamais leur gloire d'antan.
- Aucun frais d'entretien n'est nécessaire pour les unités composant une horde. On considère que les unités militaires de la horde travaillent « gratuitement ». Les unités de mercenaires n'ont pas cette bonté d'âme et devront être payées normalement.
- Les personnages d'une horde peuvent toujours atteindre l'âge adulte, se marier et avoir des enfants. Recruter des gardes du corps pour un personnage nommé est le seul moyen d'avoir des unités de faction (autrement dit, non mercenaires) dans une horde.

Par rapport à une faction, une horde souffre de sérieux désavantages sur les plans militaire et économique. Vos armées s'affaiblissent à chaque bataille et vos coffres se vident un peu plus à chaque fois que vous faites appel aux services de mercenaires :

- Une horde ne dispose d'aucun terrain d'entraînement, il lui est donc impossible de recruter ou d'entraîner de nouvelles unités militaires ou des agents (espions, diplomates et assassins).
- Jusqu'à ce que la horde fonde une nouvelle communauté, il lui est impossible de recruter, d'entraîner ou de changer les armes et/ou les armures de ses unités militaires. Les unités peuvent cependant fusionner pour compenser les pertes subies au combat.
- Les revenus d'une horde sont nuls. Le seul moyen pour une horde de remplir ses coffres est de piller une communauté. Les unités de mercenaires doivent être intégralement payées sous peine d'être dispersées.

▪ Hordes et Mercenaires

Une horde peut toujours recruter des mercenaires si la région dans laquelle elle se trouve en contient. Les frais de recrutement et d'entretien des mercenaires doivent être payés en utilisant le trésor de la faction. Ces coûts sont les seules dépenses d'une horde, mais ces dépenses peuvent atteindre des proportions impressionnantes si vous n'y prenez garde. Pensez également à conserver une certaine partie de votre trésor pour couvrir les frais nécessaires à l'établissement d'une nouvelle communauté dans votre future patrie d'adoption.

- Les mercenaires participant au pillage d'une communauté s'approprient une (très) large part du butin. Vous ne pourrez ajouter à votre trésor que ce que les mercenaires auront bien voulu vous laisser... ou plus probablement, ce qu'ils n'auront pas pu emporter avec eux !

▪ Attaque d'une communauté : mise à sac et sédentarisation

Lorsqu'une horde attaque avec succès une communauté, deux options s'offrent à elle : mettre à sac cette communauté ou s'y installer.

- La mise à sac est une destruction en règle de la communauté conquise, et constitue un excellent moyen de renflouer vos coffres. La population est passée au fil de l'épée, la plupart des bâtiments sont rasés et tous les biens de valeur de la communauté sont pillés. Si des mercenaires se trouvent dans l'armée, ils prendront une part « généreuse » du butin avant que vous ne puissiez l'ajouter à votre trésor.
- Plusieurs tours sont nécessaires à une communauté pour récupérer d'une mise à sac. Il est inutile d'essayer de la piller durant cette période : voler les pauvres et les nécessiteux n'est pas très profitable ! Une communauté mise à sac peut en revanche être conquise dès le tour suivant, et n'offrira bien évidemment qu'une résistance dérisoire.
- S'installer dans une communauté conquise est un peu plus compliqué. Pour se sédentariser, une horde doit s'installer dans une à trois régions et leurs communautés. Il n'est pas nécessaire que ces régions aient une frontière commune.
- Lorsque que vous décidez de vous installer dans la première communauté conquise au lieu de la piller, la moitié de vos unités de hordes survivantes est dispersée pour rejoindre la population de la communauté.
- Si vous décidez de conquérir une deuxième communauté, la moitié des unités de horde encore dans votre horde (soit un quart de la horde d'origine) est dispersée pour rejoindre la population de la communauté.

- Si vous décidez de conquérir une troisième communauté, toutes les unités de horde encore dans votre horde (soit un quart de la horde d'origine, moins si vous avez subi des pertes) sont dispersées pour rejoindre la population de la communauté.
- Vos unités militaires « normales » ne sont pas dispersées, mais dès lors que vous possédez une communauté, vous devrez recommencer à payer des frais d'entretien pour ces unités. N'oubliez pas que vous devez également continuer à payer les mercenaires que vous employez.

Réfléchissez bien avant d'installer votre horde dans une communauté, car de ce choix dépendent vos chances de survie et de victoire.

▪ Hordes et diplomatie

Une horde peut toujours effectuer des opérations de diplomatie si elle possède un diplomate dans ses rangs. Rappelez-vous cependant qu'il est impossible pour une horde de former de nouveaux diplomates.

Certaines options diplomatiques sont désactivées (une horde ne peut pas offrir de communauté à une faction rivale, par exemple), mais vous pouvez négocier le droit de passage de votre horde sur le territoire d'une autre faction. Inversement, si une horde pénètre sur le territoire de votre faction, vous pouvez lui offrir le droit de passage dans l'espoir qu'elle ne vous attaque pas.

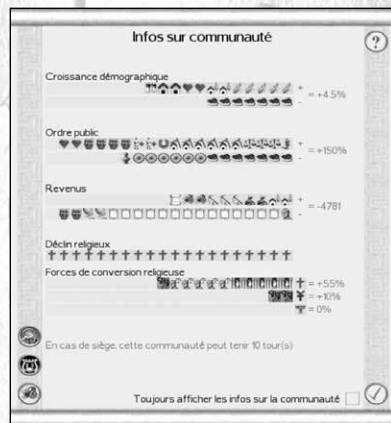
La religion

Dans **Rome : Total War**, le rôle de la religion dans vos communautés se limitait à assurer le bonheur des habitants et à fournir certains avantages en fonction des temples construits. D'une manière générale, la religion n'occupait qu'une place mineure dans la vie de votre peuple. Dans **Barbarian Invasion** en revanche, les choses ont bien changé et la religion occupe désormais une place capitale.

Les trois religions principales de **Barbarian Invasion** sont le Christianisme et ses variantes, comme l'arianisme; le zoroastrisme, religion dominante de l'empire perse des Sassanides; et enfin le paganisme, qui regroupe toutes les autres religions. Cette représentation simplifiée à l'extrême cache bien sûr une réalité beaucoup plus complexe, mais ces divisions sont globalement fidèles aux « divergences » de l'époque. Les chrétiens, par exemple, voyaient d'un mauvais oeil les croyances païennes, mais étaient également persécutés par les zoroastriens – la branche chrétienne de l'empire romain s'est d'ailleurs servie de ces persécutions pour justifier la guerre contre les Sassanides. Les païens étaient relativement tolérants envers les autres païens, mais se montraient souvent cruels envers leurs prisonniers chrétiens.

En conséquence, l'impact de la religion sur la gestion des communautés est bien plus important dans **Barbarian Invasion**.

■ Religion et communautés



- Si aucun autel ou temple n'est bâti et qu'il n'y a pas de gouverneur dans la communauté, la religion officielle est celle du chef de faction.

Si cette religion est la même que celle de la majorité de la population de la communauté, tout va pour le mieux ; le bonheur des habitants peut même augmenter. En revanche, lorsque la religion officielle et les croyances du peuple diffèrent, l'ordre public en pâtit invariablement (cf. le panneau d'affichage de l'ordre public). Ces différences peuvent mener à des troubles civils, des émeutes et même à la révolte.

Il y a deux manières de résoudre les troubles d'origine religieuse :

- construire des temples correspondant à la religion du peuple, ce qui a pour double conséquence de renforcer leurs croyances et de désolidariser un peu plus la communauté du reste de votre empire.
- convertir les habitants de la communauté à la religion officielle en construisant plus de temples dédiés à cette religion ou en utilisant des personnages pour influencer l'opinion de la population.

C'est dans les communautés que l'impact de la religion se fait le plus clairement sentir.

L'ordre public est affecté par la religion.

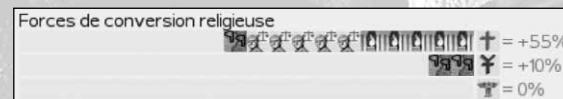
Chaque communauté possède une religion « officielle », déterminée par trois facteurs :

- Le temple principal de la communauté (église chrétienne, temple zoroastrien ou temple païen) définit la religion officielle.
- Si aucun autel ou temple n'est bâti, la religion officielle est celle du gouverneur de la communauté.

La partie inférieure du tableau des informations de la communauté, divisée en deux parties, indique les croyances religieuses d'une communauté :



Cette section montre la répartition des croyances – christianisme, zoroastrisme et paganisme – à l'intérieur de la communauté, chaque icône représentant 5 % de la population. Passez le curseur de la souris sur les icônes pour plus d'explications.



Cette section montre le facteur de conversion de chaque religion à l'intérieur de la communauté.

- Il existe deux sources de conversion religieuse : les bâtiments et les personnages.
- Le principal bâtiment religieux (temple, autel ou église) d'une communauté convertit un certain nombre d'habitants à chaque tour. Les autres bâtiments religieux (ermitage, abbaye, etc.) renforcent le moral des chrétiens.
- Les personnages et leurs serviteurs présents dans une communauté ou dans une région peuvent convertir une partie de la population à leur religion. Les agents et les généraux ennemis peuvent avoir un impact sur les taux de conversion dans votre territoire. Un espion ou un diplomate peut également tenter de convertir une partie de la population en plus de ses tâches habituelles. Bien entendu, vous pouvez vous aussi user de cette tactique sur vos adversaires.
- Si une religion est particulièrement forte dans une région ou dans une communauté, les régions et les communautés voisines peuvent en subir l'influence. Ceci est particulièrement utile pour renforcer une religion dans une zone précise.
- Organiser des jeux (les combats de gladiateurs sont toujours populaires) peut également avoir un impact sur les croyances religieuses.

Plus le facteur de conversion d'une religion est élevé, plus le nombre de convertis est important. Ces facteurs de conversion peuvent varier, et la conversion s'opère à chaque tour vers la religion la plus forte du moment.

■ Religion et personnages

La grande majorité des personnages pratique une religion (bien que certains d'entre eux soient non croyants). Notez par ailleurs que les assassins font rarement preuve de zèle religieux.

Les convictions religieuses d'un personnage tendent à se renforcer et à devenir plus extrêmes lorsqu'elles sont confrontées à des pratiques « hérétiques ». Un général ou un agent en poste dans une ville où la religion dominante est contraire à ses croyances deviendra plus radical au bout d'un certain temps.

Un personnage en poste dans une ville où la religion dominante correspond à ses croyances verra sa foi se renforcer par cette expérience.

D'une manière générale, les personnages développent des traits de caractère qui reflètent leurs croyances. Certains peuvent en outre recevoir l'appui de serviteurs zélés, ou devenir experts dans la conversion religieuse des populations.

Capacités de combat

Barbarian Invasion propose trois nouvelles capacités de combat pour les unités :

- Certaines troupes légères (dont certaines unités de cavalerie légère) peuvent désormais nager, ce qui leur permet de traverser les rivières sans avoir besoin d'un pont ou d'un gué ; il est en revanche impossible de traverser un bras de mer. Pour utiliser cette capacité, sélectionnez une unité capable de nager et faites un clic droit sur la rive opposée de la rivière. L'unité sélectionnée traversera alors cette rivière à la nage. Simple, non ? Attention : les unités à bout de forces qui tentent de nager sont susceptibles de se noyer.



- Le schiltron, ou formation en « porc-épic », est une formation défensive très efficace (surtout contre la cavalerie) utilisée par certaines troupes barbares armées de lances. Comme pour toute autre capacité spéciale de combat, le schiltron est activé en utilisant le bouton de capacité spéciale de l'unité ou en appuyant sur la touche F.

L'unité forme alors un cercle dans lequel chaque homme est tourné vers l'extérieur, lance abaissée de manière à repousser les attaquants. Une unité en schiltron n'a donc pas de flanc vulnérable, ce qui constitue un énorme avantage. Revers de la médaille : l'unité doit rester absolument immobile pour maintenir cette formation, et peut donc être distancée par les attaquants ou noyée sous un déluge de tirs. Les lanciers goths comptent parmi les unités capables d'adopter une formation en schiltron.



- Le mur de boucliers est une autre formation défensive utilisée par certaines unités (généralement des unités barbares). Elle est également activée en utilisant le bouton de capacité spéciale de l'unité ou en appuyant sur la touche F. L'unité tient fermement sa position et présente un véritable mur de boucliers qu'il est presque impossible de percer. Le bonus défensif ainsi obtenu est énorme, mais l'unité est très vulnérable sur les flancs et sur l'arrière. L'unité peut se déplacer – très lentement – mais perd alors de son efficacité défensive. Les troupes de choc saxonnes comptent parmi les unités capables d'adopter une formation en mur de boucliers.

Généraux

Le système de gestion des généraux et des gouverneurs est presque inchangé par rapport à **Rome : Total War**. Seule exception de taille : **Barbarian Invasion** vous permet d'entraîner des généraux pour votre faction au même titre que les autres troupes.

■ Recrutement



Les généraux et leurs gardes du corps peuvent être recrutés dans les communautés où se trouvent les meilleurs terrains d'entraînement de cavalerie (grand haras royal ou Cirque Maxime), et peuvent être ajoutés à la file de formation comme n'importe quelle autre unité. C'est un excellent moyen de redorer le blason de la famille régente en temps de crise ! Bien que peu efficace à long terme, cette mesure permet de gagner du temps pour trouver une solution adaptée.

Un général recruté peut gagner des traits de caractère au combat et occuper le poste de gouverneur de cité, comme tout autre personnage nommé. Les différences entre un général recruté et un membre de la famille sont les suivantes :

- Tout d'abord, il ne peut pas être désigné comme héritier de faction, et ne peut donc pas devenir chef de faction ;
- Si tous les membres de votre famille meurent, aucun de vos généraux recrutés ne reprendra le flambeau et vous aurez perdu la partie ;
- Lorsqu'un général recruté meurt, son unité de cavalerie de garde du corps est automatiquement dispersée et retirée de la partie. Si vous pensiez obtenir une unité de cavalerie « gratuite », vous en serez pour vos frais !

■ Nouveaux traits de caractère et serviteurs

Bon nombre des nouveaux traits de caractère proposés par **Barbarian Invasion** sont réservés aux généraux. La plupart de ces traits de caractère sont liés à la religion, mais l'un d'entre eux est particulièrement utile sur le champ de bataille : Combattant de nuit. Ce trait de caractère permet au général de lancer des attaques nocturnes.

Barbarian Invasion propose également de nouveaux serviteurs et auxiliaires. Comme dans **Rome : Total War**, certains auxiliaires sont mutuellement exclusifs et ne peuvent se trouver ensemble dans la suite d'un personnage. Ceci est particulièrement vrai pour les serviteurs religieux (ex : les anachorètes chrétiens et les prédicateurs zoroastriens).

■ Fonctions, titres, reliques et armes

En plus de leurs serviteurs, les généraux peuvent maintenant posséder des fonctions, titres, reliques et (cas rare) armes de renom. Toutes ces possessions procurent divers bonus au général et peuvent être échangées entre généraux au même titre que les serviteurs.

■ Loyauté

	Gouverneur Libius Trebonianus Commandement Gestion Loyauté Influence	Age : 42 
--	---	---

Les généraux romains possèdent désormais un attribut supplémentaire : la loyauté. Elle représente leur... loyauté (qui l'eût cru ?) envers le chef de faction et la faction elle-même. Plus la valeur de loyauté d'un général est élevée, moins il est susceptible de se rebeller ou de rejoindre une révolte, et inversement. Cette valeur permet également de déterminer si un général est susceptible ou non de résister à une tentative de corruption (bien que d'autres traits de caractère entrent en jeu dans ce cas de figure).

Rien de pire pour une faction qu'un général possédant de fortes valeurs de commandement, de gestion et/ou d'influence et une valeur de loyauté très basse. Placé à la tête d'une puissante armée, un tel homme peut très bien s'estimer aussi apte à diriger la faction que le chef de faction actuel et mener ses troupes dans une révolte sanglante.

Pour augmenter la valeur de loyauté d'un général, vous pouvez lui attribuer une fonction d'état ou un titre (rien de tel que de faire pleuvoir les faveurs sur quelqu'un pour s'assurer de ses bonnes grâces).

Malheureusement pour vous, cela ne suffira pas toujours à éviter la révolte, ce qui nous amène fort logiquement au sujet suivant : les révoltes !

Révoltes et guerres civiles

Lorsqu'une révolte éclate dans une communauté, il existe désormais une possibilité pour qu'elle prenne de plus amples proportions.

Dans **Rome : Total War**, les rebelles ne se préoccupaient que de leur environnement immédiat : renverser les dirigeants de la communauté était leur unique objectif.

Dans **Barbarian Invasion** en revanche, les choses ne sont plus aussi simples. Les révoltes des communautés goths et romaines peuvent prendre une ampleur telle qu'il en résulte la création d'une nouvelle faction contrôlant une, voire plusieurs régions. Cette faction rebelle se comporte en tous points comme une faction normale et peut donc, par exemple, former des alliances avec d'autres factions.

Un général romain dont la valeur de loyauté est basse peut se joindre à la faction rebelle, emportant avec lui toutes les troupes sous son commandement. De plus, la défection d'un général peut très bien influencer des hommes à priori loyaux et les inciter à se ranger du côté des rebelles !

L'empire romain d'occident et l'empire romain d'orient sont les deux factions les plus susceptibles de générer des factions rebelles. Certaines d'entre elles peuvent même parvenir à survivre assez longtemps pour se forger un empire tout à fait conséquent.

Une faction rebelle peut très bien réapparaître à chaque nouvelle révolte d'une communauté. Se débarrasser définitivement des rebelles peut être une tâche de longue haleine !

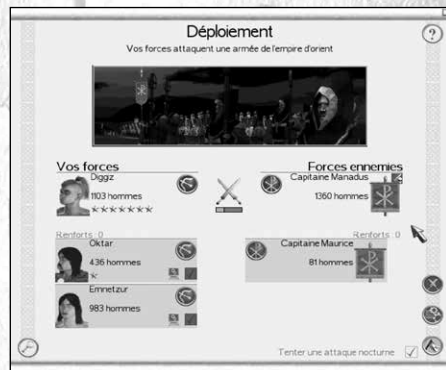
Factions émergeant en cours de partie

Il n'est pas rare qu'une province déloyale ou mécontente se révolte contre le pouvoir en place et que la communauté devienne une force indépendante possédant sa propre armée. Remarquez que les factions rebelles s'allient rarement entre elles, car les rebelles n'ont confiance qu'en eux-mêmes.

Dans **Barbarian Invasion**, la révolte débouche parfois sur la création d'une nouvelle faction. Bien que cette faction apparaisse en cours de jeu, elle est en tous points semblable aux autres factions. Les factions émergentes sont donc bien plus dangereuses que de simples rebelles recherchant leur indépendance : elles ont des objectifs précis et feront tout pour les atteindre.

Les factions émergentes susceptibles d'apparaître dans **Barbarian Invasion** sont les Britto-romains, les Ostrogoths et les Slaves. Cependant, ces factions peuvent très bien ne jamais voir le jour au cours d'une partie si les conditions propices ne sont pas réunies. Leur absence ne signifie pas que votre jeu est incomplet !

Batailles nocturnes



attaquer de nuit si cela peut vous permettre de prendre un avantage définitif sur votre adversaire !

Les généraux peuvent améliorer leurs aptitudes au combat de nuit en atteignant une valeur de commandement élevée ou en survivant à une bataille nocturne. Plus un général livre de batailles nocturnes, plus ses chances d'améliorer ses aptitudes pour ce type de batailles augmentent.

Les renforts ne peuvent participer à une bataille nocturne que si le général se trouvant à leur tête sait se battre de nuit. Sans cela, ses troupes se perdront dans l'obscurité et ne trouveront jamais le champ de bataille. Un capitaine ne peut pas obtenir les traits nécessaires pour livrer une bataille nocturne, il est donc impossible qu'une armée de renfort commandée par un capitaine puisse participer à une telle bataille.

Les batailles résolues automatiquement ne prennent pas en compte les effets de l'obscurité. Si vous voulez livrer une bataille nocturne, vous devrez diriger vous-même votre armée.

Lors d'une attaque de nuit, certains généraux (ceux qui possèdent une valeur de commandement élevée) se voient offrir la possibilité de livrer une bataille nocturne. Pour cela, il vous suffit de cocher la case « bataille nocturne ».

Un combat de nuit peut grandement modifier le rapport des forces en présence, surtout si seul un des deux généraux possède les traits de caractère nécessaires. N'hésitez pas à

Batailles et armées prédéfinies (multijoueur)



Une nouvelle option est disponible sur l'écran Personnaliser Armée. Vous pouvez désormais sauvegarder votre sélection pour la réutiliser ultérieurement, ou charger une armée déjà créée.



Cliquez sur ce bouton pour sauvegarder ou charger vos propres armées. La liste ne prend en compte que les factions que vous désirez jouer. Par exemple, si vous avez choisi de jouer les Saxons, seules les armées saxonnes que vous avez créées apparaîtront dans la liste.

Cette option est très pratique pour démarrer une bataille multijoueur en un temps record. Tous les participants peuvent à présent bâtir leur armée idéale et la réutiliser à chaque partie !

Appendice

Vous trouverez ci-dessous le tableau de référence des conditions de victoire de toutes les factions du jeu, y compris les factions non jouables.

■ Conditions de victoire des factions

Factions jouables	Nombre de provinces	Provinces (communautés) à posséder obligatoirement :
Empire romain d'occident	34	Italie du nord (Rome) Afrique (Carthage) Taraconensis (Tarraco) Thrace (Constantinople)
Empire romain d'orient	34	Thrace (Constantinople) Egypte (Alexandrie) Italie du nord (Rome) Afrique (Carthage)
Alamans	20	Germanie supérieure (Augusta Treverorum) Pannonie (Aquincum) Italie du nord (Rome)
Francs	20	Lugdinensis (Avaricum) Aquitaine (Burdigala) Narbonensis (Arles)
Sassanides	20	Egypte (Alexandrie) Palestine (Jérusalem) Thrace (Constantinople)
Saxons	18	Tribus Saxones (Vicus Saxones) Britannie supérieure (Londinium) Belgique (Samarobriva)
Goths	16	Thrace (Constantinople) Italie du nord (Rome)
Huns	15	Italie du nord (Rome) Thrace (Constantinople)
Sarmates	15	Pannonie (Aquincum) Province d'Illyrie-Dalmatie (Salone) Colchide (Kotais)
Vandales	10	Bétique (Corduba) Afrique (Carthage) Italie du nord (Rome)

Factions non jouables	Nombre de provinces	Provinces (communautés) à posséder obligatoirement :
Celtes	16	Britannie supérieure (Londinium) Britannie inférieure (Eburacum) Lugdinensis (Avaricum)
Burgondes	14	Alpes Maritimae et Cottinae (Massilia) Rétie (Augusta Vindelicorum) Narbonensis (Arles)
Lombards	14	Province d'Emilie-Ligurie (Mediolanum) Vénétie (Ravenne)
Ostrogoths	14	Italie du Nord (Rome) Province d'Illyrie-Dalmatie (Salone)
Britto-romains	14	Britannie supérieure (Londinium) Britannie inférieure (Eburacum) Lugdinensis (Avaricum)
Slaves	14	Thrace (Constantinople)
Berbères	10	Afrique (Carthage) Egypte (Alexandrie)
Roxolans	10	Pannonie (Aquincum) Province d'Illyrie-Dalmatie (Salone) Colchide (Kotais)



SUPPORT TECHNIQUE

Tous les efforts ont été mis en œuvre pour que Rome: Total War - Gold Edition soit aussi compatible que possible avec le matériel actuel. Cependant, si vous rencontrez des problèmes en jouant à Rome: Total War - Gold Edition, veuillez lire ceci :

Vous trouverez la dernière version de la FAQ (foire aux questions) en cliquant sur **Voir les FAQs** dans l'onglet **Support** de la **fenêtre d'Options** d'avant jeu de Rome: Total War - Gold Edition, ou sur le site Web de Feral : <http://support.feralinteractive.com/>

Contacter Feral

Si la FAQ et/ou les mises-à-jour n'ont pas résolu votre problème, vous pouvez alors nous contacter. Veuillez suivre la procédure ci-dessous qui nous permettra de vous aider bien plus efficacement. Les informations suivantes doivent être compilées avant de contacter notre assistance technique :

1. Le message d'erreur affiché lors du problème (s'il existe).
2. Un fichier **Rome Total War Report.txt**, contenant :
 - Un Rapport système Apple de votre Mac ;
 - Tous les Crash Logs existants pour Rome: Total War - Gold Edition ;
 - Une liste des contenus du jeu.

Toutes les informations requises peuvent être obtenues en lançant Rome: Total War - Gold Edition et en cliquant sur l'onglet **Support** lorsque vous êtes dans la **fenêtre des Options** d'avant jeu de Rome: Total War - Gold Edition. Cliquez ensuite sur **Créer un profil**. Une fois le profil créé, le fichier se trouve dans votre dossier **~/Téléchargements** (où le symbole «~» renvoie à votre répertoire d'accueil). Cliquez maintenant sur le bouton **Créer un Email**. N'oubliez pas de joindre le **fichier Rome Total War Report.txt** à votre e-mail.

Avant de nous envoyer votre e-mail, veuillez nous fournir une brève description du problème dont vous avez fait l'expérience avec Rome: Total War - Gold Edition. Nous ferons de notre mieux pour résoudre le problème.

E-mail : rometwsupport@feralinteractive.com

Si vous préférez parler à un membre de l'équipe de support, vous pouvez appeler le numéro suivant :

Tél: +44-20-8875-9787

Le support téléphonique est disponible entre 9 h et 18 h GMT (heure anglaise), du lundi au vendredi.

En dehors de ces heures, veuillez laisser un message en précisant votre nom, numéro de téléphone, et le jeu pour lequel vous avez besoin d'aide.

CRÉDITS

Développement original par : The Creative Assembly

Edité par : Sega Europe Limited

Adapté au Mac par : Feral Interactive Limited

Edité pour le Mac par : Feral Interactive Limited

askaboutgames.com

Ce site est conçu pour essayer de répondre aux questions que les parents et les joueurs se posent au sujet du système de classification des jeux vidéo. Ce site dispense aussi des conseils pour avoir une attitude responsable dans la pratique des jeux vidéo.

GARANTIE

Feral Interactive Ltd. garantit à l'acheteur original du produit multimédia que le DVD fourni avec ce produit multimédia ne devrait pas présenter de problèmes durant une période de quatre-vingt dix (90) jours à compter de la date de facturation, ou pour une durée de garantie plus longue fournie par la législation applicable.

Veuillez retourner tout produit multimédia défectueux accompagné de ce manuel par courrier recommandé à :

Feral Returns
64 Kimber Road
Londres SW18 4PP
Royaume-Uni

Veuillez mentionner vos noms et adresse (code postal et pays compris), ainsi que la date et le lieu d'achat. Si un disque nous est retourné sans preuve d'achat ou après l'expiration de la date de garantie, Feral Interactive Ltd. se réserve le droit de réparer ou de remplacer le disque aux frais du client. Cette garantie n'est pas valable si le disque a été abîmé par négligence, accident ou mauvais usage, ou s'il a été modifié après achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément qu'il utilise ce produit à ses risques et périls. Le produit est fourni en l'état, sans aucune garantie autre que celle ci-dessus. L'Utilisateur est responsable du coût de réparation et/ou de correction du produit.

Comme le prévoit la loi, Feral Interactive Ltd. rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, à la satisfaction de l'Utilisateur ou à sa capacité à en faire un usage spécifique.

L'Utilisateur est responsable de tous les risques de pertes de données, de profits commerciaux, ou de toutes autres informations qui découleraient de l'achat ou de l'utilisation de ce produit multimédia.

Comme certaines législations ne permettent pas les limitations de garantie mentionnées ci-dessus, il est possible qu'elles ne s'appliquent pas à l'Utilisateur.



WWW.FERALINTERACTIVE.COM