

die regle der brudere von  
denen thurschen huse sente  
sede (maria)  
in elob d'heyn  
dru aldeckere  
ane veyt hie  
die regle der brudere von  
denen spitaler sente marie  
des thurschen huses von  
berlin. vñ ist in dri teil  
vnd scheiden. Daz erst  
teil spruchet von kaischere  
vñ von gehorsame vnde  
ane eigenschaft ze lebene.



<b>Introduction</b> .....	3	Piquier .....	19
<b>Installation</b> .....	5	Cavaliers .....	20
<b>Règles</b> .....	6	Cavalier léger .....	20
<b>Conditions de victoire et de défaite</b> .....	7	Novices de l'Ordre .....	21
<b>Description des menus</b> .....	8	Chevalier de l'Ordre .....	21
Informations générales .....	8	Archers .....	22
<b>Description des unités polonaises</b> ..	10	Archer .....	22
Infanterie .....	10	Arbalétrier .....	23
Paysan armé d'un gourdin ....	10	Machines de guerre .....	23
Fantassin .....	11	Bombarde .....	23
Piquier .....	11	Catapulte .....	24
Cavaliers .....	12	Baliste .....	25
Cavalier polonais .....	12	<b>Description du jeu</b> .....	26
Cavalier lithuanien .....	13	Informations sur les scénarios et unités	26
Chevalier .....	13	Déplacement des unités .....	28
Archers .....	14	Attaquer .....	31
Archer .....	14	<b>Équipement</b> .....	33
Arbalétrier .....	15	<b>Placer et recruter des unités</b> ....	35
Machines de guerre .....	15	<b>Terrain</b> .....	36
Bombarde .....	15	<b>Météo et vent</b> .....	36
Catapulte .....	16	<b>Raccourcis</b> .....	37
Baliste.....	17	<b>Conseils et astuces</b> .....	38
<b>Description des unités de</b>		Campagne .....	38
<b>l'Ordre des chevaliers teutoniques</b> .....	18	Multijoueur .....	38
Infanterie .....	18	<b>Crédits</b> .....	39
Paysan armé d'une faux. ....	18	<b>Assistance technique</b> .....	40
Fantassin. ....	19		

## Introduction

Knights of the Cross est un jeu de stratégie inspiré de faits réels et d'un célèbre roman polonais de Henryk Sienkiewicz. Le jeu couvre la période aux alentours de la bataille de Tannenberg (Grünwald), en 1410, une des plus importantes batailles du Moyen-Âge, qui influa grandement sur l'histoire des peuples allemands et polonais. Le jeu présente des événements qui se sont déroulés au 15<sup>ème</sup> siècle, en Europe de l'Est, avant et après le siège de Marienburg (Malbork), la Grande Commanderie du Grand Maître de l'Ordre des chevaliers teutoniques, qui contrôlait en 1410 la Prusse et les États baltes. Dans les faits, il s'agissait d'une théocratie. Les chevaliers de Marienburg furent assiégés par une armée combinée de Polonais, de Lithuaniens et de Bohémiens, commandée par Vladislav II, roi de Pologne-Lituanie. Les chevaliers de l'Ordre des chevaliers teutoniques appartenaient à "L'Ordre de chevaliers de l'hôpital Ste Marie des Teutons de Jérusalem". Cet ordre monastique de chevaliers des croisades, après leur départ de Terre Sainte, se vit conférer par le Pape Clément III et par Frédéric II, empereur du Saint Empire Romain Germanique, la tâche, en 1226, d'envahir la Pologne "païenne", ainsi que la Lituanie et l'Estonie. Dans le but, bien sûr, de les faire entrer dans la 'vraie' religion Catholique. Dans les faits, ils devaient se créer leur propre royaume et réduire la Pologne en état vassal. Pendant 150 ans, l'Ordre devint plus puissant au fil des conquêtes, un véritable état par lui-même. Il était également traditionnel dans toute l'Europe de l'ouest, que les chevaliers occidentaux se lancent dans un pèlerinage combattant en Espagne contre les Musulmans, ou en Prusse, auprès de l'Ordre des chevaliers teutoniques, pour combattre les païens. Les novices, pour leur croisade, se voyaient assurés d'une place au paradis, mais également le droit au pillage et parfois même à des terres et au droit d'entrer dans l'Ordre.

En 1386, un événement majeur troubla la croissance de l'état teuton. Jagiello, Grand Duc de Lituanie, une principauté trois fois plus grande que la Pologne, épousa Jadwiga, Reine de Pologne, et réunit les deux états. En acceptant la couronne polonaise avec sa femme, il se fit le garant de la disparition des "païens", les chrétiens orthodoxes et ceux qui suivaient les rites de fertilité slaves. Il fut alors baptisé Vladislav V (ou Ladislas II, comme l'appellent les historiens européens), et son peuple fut converti au catholicisme romain. Une nouvelle puissance venait de naître en Europe de l'est, et personne n'en fut plus dérangé que Ulrich von Jungingen, Grand Maître de l'Ordre des chevaliers teutoniques. Depuis deux siècles, la seule raison de vivre des chevaliers était précisément de convertir ces peuples, et Vladislav s'était engagé à le faire. Von Jungingen décida de frapper le premier et de s'emparer d'autant de territoires polonais et lithuaniens qu'il le pourrait, avant qu'elles aient été converties au catholicisme. Vladislav, qui avait également juré de défendre ses terres, décida de se lancer dans un raid préemptif contre les chevaliers. Voici le contexte de notre campagne.

Les types d'unité et leurs forces respectives sont aussi fidèles à la réalité que possible. Si les forces polonaises avaient déjà battu l'Ordre lors de la bataille de Tannenberg, mais ne purent pas s'emparer de la citadelle de Marienburg, dans le jeu, vous pouvez changer le cours de l'histoire. L'inverse est également possible : Von Jungingen peut gagner et les Polonais perdre la bataille Tannenberg, puis abandonner leur capitale, Cracovie.

Le jeu n'est pas linéaire, les parties et les unités sont toujours différentes. Vous pouvez ainsi rejouer aux batailles et le scénario sera toujours différent.

Le jeu est divisé en deux campagnes : une polonaise et une pour l'Ordre. La campagne polonaise comprend 49 batailles, tandis que celle de l'Ordre en compte 53. Il faut remporter au moins 20 batailles pour terminer le jeu en capturant Cracovie ou Marienburg. Comptez donc au moins 50 heures pour gagner les deux campagnes.

Dans la campagne polonaise, vous êtes un chevalier et devez créer votre propre armée. Vous combattez pour votre royaume. Au fil de vos victoires, vous construisez et développez votre armée pour aider votre roi. Si vos compétences

ne sont pas suffisantes, que vous perdez tous vos hommes ou même votre vie, vous perdez la partie.

La campagne de l'Ordre vous place à la tête d'une petite armée de chevaliers de l'Ordre, menant vos hommes à la victoire et la gloire. Comme dans la campagne polonaise, vous pouvez vaincre ou périr. Votre objectif est de vaincre le nouveau royaume polonais.

En dehors des campagnes, vous pouvez jouer à des scénarios individuels. Il y a 23 batailles proposées pour chaque camp et comme la campagne polonaise est complètement différente de celle de l'Ordre, cela fait 46 scénarios à découvrir. Il faut environ une heure pour chaque scénario, ce qui permet d'assurer environ 60 heures de jeu.

Vous pouvez également jouer à Knight of the Cross sur un réseau local IPX et TCP/IP. 23 cartes sont destinées au jeu en multijoueur dans 3 modes de jeu différents. Vous trouverez de plus amples détails dans ce manuel. L'éditeur de carte est également disponible.

D'autres cartes et extensions seront disponibles sur notre site web à l'avenir. Vous y trouverez de nouvelles unités, de nouveaux effets météo et de nouvelles cartes qui vous donneront envie de continuer à jouer. Nous publierons également sur le site les meilleures cartes créées par les utilisateurs.

## Installation

Pour installer le jeu, insérez le CD du jeu dans le lecteur de CD-Rom. Si la fonction d'exécution automatique est désactivée sur votre ordinateur, lancez l'application d'installation depuis le menu Démarrer et suivez les instructions à l'écran.

# Règles

Vous pouvez jouer dans trois modes de jeu différents : 'tour', 'limite de temps' et 'simultané' en réseau uniquement.

**Tour** - chaque joueur peut déplacer toutes ses unités et indique quand c'est à l'autre de jouer. A chaque tour, les unités peuvent se déplacer et attaquer une fois. Certaines unités ont des capacités spéciales qui changent cette règle. La description détaillée des unités se trouve dans les chapitres : 'Description des unités polonaises' et 'Unités de l'Ordre'.

**Temps limité** - les règles sont les mêmes qu'en tour par tour, mais vous devez prendre des décisions plus rapidement : à l'issue du temps imparti, c'est à l'autre joueur de jouer. Le nombre d'unités et d'activités par joueur est déterminé par la limite de temps (acheter une unité augmente le temps). Le compte à rebours n'est visible que dans l'écran du joueur actif, ce qui ajoute un aspect 'brouillard de guerre' en évitant de dévoiler trop d'informations à l'autre joueur.

**Simultané** - Ce mode de jeu est un peu différent. Chaque joueur déplace et fait attaquer une unité, puis le contrôle passe à l'autre joueur et ainsi de suite. Le contrôle est transféré automatiquement et il n'est pas nécessaire de le faire à la main, sauf si vous ne voulez pas déplacer ou faire attaquer une de vos unités. Jouer dans ce mode de jeu est très différent, et vous n'avez le temps que de donner des ordres à l'unité la plus proche de vous, simulant un véritable combat médiéval.

# Conditions de victoire et de défaite

La bataille se termine quand :

- 1) Toutes les unités d'un camp sont perdues.
- 2) Tous les points stratégiques sont détruits (le cas échéant).
- 3) Une unité qui doit survivre est détruite (référez-vous au briefing de mission)

Dans la campagne, il y a une autre condition de défaite :

- 4) L'unité représentant le joueur est détruite. Cela implique automatiquement votre défaite.



# Description des menus

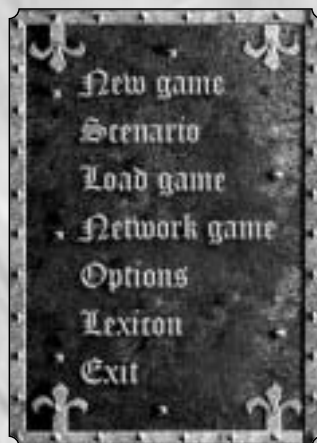
## Informations générales



Il y a dans chaque sous-menu un bouton 'retour'. Dans tous les menus, sauf dans le lexique, une flèche orientée vers la gauche permet de revenir en arrière d'un écran. Si vous voyez un menu en cours de partie, cliquez sur cette flèche pour reprendre la partie.

## Menu Principal

L'écran suivant présente les sept options du menu principal :



**Nouvelle partie** - lance une nouvelle campagne pour le camp choisi. Vous pouvez ensuite choisir le niveau de difficulté et le mode de jeu.

**Scénario** - cette option permet de choisir une bataille parmi celles proposées. Dans ces batailles, la force des adversaires est prédéterminée.

**Charger** - pour charger une sauvegarde de partie.

**Réseau** - vous pouvez jouer sur un réseau IPX ou TCP/IP en multijoueur. Vous trouverez plus de détails dans le chapitre 'multijoueur'.

**Options** - vous pouvez modifier ici vos options vidéo et audio, ainsi que charger ou enregistrer une partie.



**Lexique** - vous trouverez ici toutes les unités militaires du jeu, une description et une petite explication de leurs caractéristiques.

**Quitter** - quitter le jeu.

**Oeil** - configuration vidéo

**Oreille** - configuration audio

**Crâne** - Pause, charger ou enregistrer la partie. Remarque : vous pouvez ici mettre le jeu en pause et reprendre la partie.

# Description des unités polonaises

## Infanterie

### Paysan armé d'un gourdin



L'unité la plus faible à tous points de vue. Bon marché, c'est une excellente unité de protection pour vos unités de tir à distance, faibles en combat rapproché. Des rangs serrés de paysans peuvent empêcher l'ennemi de passer.

Attaque :	2
Défense :	2
Point de vie :	-
Résistance :	1
Déplacement :	4
Champ de vision :	5
Portée :	-
Coût :	40

**Fonctions spéciales :** aucune

### Fantassin

Fantassin lourd, avec épée et cotte de mailles.



L'unité d'infanterie la plus puissante en attaque. Excellente pour combattre des fantassins et des cavaliers légers. Faible en défense. Au niveau d'entraînement le plus élevé, elle est très puissante.

Attaque :	2
Défense :	3
Point de vie :	-
Résistance :	2
Déplacement :	4
Champ de vision :	5
Portée :	-
Coût :	130

**Fonctions spéciales :** efficace en attaque contre les fantassins et les cavaliers légers

### Piquier

Fantassin lourd, équipé d'une pique, avec une cotte de mailles légère et un bouclier.



Puissant en défense, mais faible en attaque. Parfait pour défendre les lignes contre les attaques de cavaliers légers.

Attaque :	2
Défense :	3
Point de vie :	-
Résistance :	2
Déplacement :	4

Champ de vision :	5
Portée :	-
Coût :	120

**fonctions spéciales :** défense très efficace contre la cavalerie légère. Peut résister même à une charge.

## Cavaliers

### Cavalier polonais

Cavalier léger équipé d'une épée, d'une cote de mailles légère et d'un bouclier.



Rapide, elle est parfaitement adaptée aux missions de reconnaissance ou aux raids contre les machines de guerre. Soutenue par des unités moins mobiles mais plus résistantes, elle permet de briser les lignes ennemies ou d'attaquer l'adversaire sur ses arrières.

Attaque :	2
Défense :	2
Point de vie :	-
Résistance :	1
Déplacement :	8
Champ de vision :	9
Portée :	-
Coût :	100

**fonctions spéciales :** champ de vision important et rapide.

### Cavalier lithuanien

Cavalier léger lithuanien équipé d'une épée, avec une armure de cuir et un bouclier en bois.



Comme le cavalier léger polonais, il se déplace rapidement et est parfaitement adapté pour les reconnaissances. C'est toutefois le moins puissant des cavaliers. Dangereux seulement pour les paysans, sauf dans le cas de charges, auquel cas il est efficace contre l'infanterie lourde ou les cavaliers légers.

Attaque :	2
Défense :	2
Point de vie :	-
Résistance :	1
Déplacement :	8
Champ de vision :	9
Portée :	-
Coût :	80

**fonctions spéciales :** champ de vision important et rapide.

### Chevalier

Cavalier lourd en plate d'armure, avec une épée et un bouclier.



Efficace en attaque et en défense, c'est la plus puissante des unités de cavalerie. Une charge de chevaliers est impressionnante, même pour les unités les plus résistantes. Le seul point faible de cette unité, c'est son champ de vision réduit et sa capacité de déplacement moyenne, en comparaison aux autres cavaliers.



Attaque :	7
Défense :	6
Point de vie :	-
Résistance :	2
Déplacement :	6
Champ de vision :	8
Portée :	-
Coût :	200

*Fonctions spéciales :* puissante charge.

## Archers

### Archer

Un fantassin léger équipé d'un arc et d'une dague.

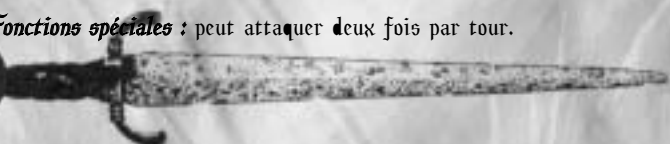


Dangereux en attaque à distance contre les unités peu protégées. Faible en corps à corps. Dans une zone contrôlée par l'ennemi, il ne peut pas tirer. C'est la seule unité qui peut attaquer deux fois par tour. Cela le rend très utile dans les combats contre des unités sans réelle protection.

Attaque :	2
Défense :	1
Point de vie :	2
Résistance :	1
Déplacement :	4
Champ de vision :	5
Portée :	6
Coût :	120

*Fonctions spéciales :* peut attaquer deux fois par tour.

14



## Arbalétrier

Fantassin léger équipé d'une arbalète.



Dangereux en attaque à distance. Les mieux entraînés peuvent même menacer des chevaliers en armure. Dans une zone contrôlée par l'ennemi, il ne peut pas tirer.

Attaque :	2
Défense :	1
Point de vie :	3
Résistance :	1
Déplacement :	4
Champ de vision :	5
Portée :	6
Coût :	140

*Fonctions spéciales :* attaque à distance puissante.

## Machines de guerre

### Bombarde

Canon primitif immobile qui tire des boulets.

Dispose de la portée la plus importante du jeu. Malheureusement, il est impossible de la déplacer. Son champ de vision est inférieur à sa portée, il est donc conseillé de l'utiliser en combinaison avec d'autres unités mobiles en reconnaissance. Elle est pratiquement inutile contre l'infanterie et la cavalerie légère. Parfaite pour abattre des murs ou détruire des machines de guerre.



15



Attaque :	0
Défense :	1
Point de vie :	4
Résistance :	18
Déplacement :	-
Champ de vision :	8
Portée :	12
Coût :	120

**Fonctions spéciales :** parfaite contre les murs et les machines de guerre, inefficace contre d'autres armes.

### Catapulte

Une machine de guerre projetant des rochers.

Disposée d'une portée importante, légèrement inférieure à celle d'une bombarde. Comme les autres machines de guerre, sa portée est supérieure à son champ de vision. Il est donc conseillé de l'utiliser conjointement à des unités plus mobiles pour la reconnaissance. Très efficace contre les murs et les autres machines de guerre



Attaque :	0
Défense :	1
Point de vie :	4
Résistance :	18
Déplacement :	2
Champ de vision :	8
Portée :	10
Coût :	90

**Fonctions spéciales :** parfaite contre les murs et les machines de guerre, inefficace contre d'autres armes.

16



### Baliste

Une baliste en bois tirant de puissantes flèches.



L'arme la plus efficace contre les fantassins et les cavaliers. Peu efficace contre les murs comparée aux autres machines de guerre. Comme les autres machines de guerre, sa portée est supérieure à son champ de vision. Évitez la confrontation contre les autres machines de guerre, qui ont une portée plus longue et sont plus puissantes contre les machines de guerre.

Attaque :	0
Défense :	1
Point de vie :	11
Résistance :	18
Déplacement :	2
Champ de vision :	7
Portée :	8
Coût :	200

**Fonctions spéciales :** très efficace contre les fantassins et les cavaliers. Évitez la confrontation avec les autres machines de guerre.

17



# Description des unités de l'Ordre

---



---

## des chevaliers teutoniques

### Infanterie

#### Paysan armé d'une faux.



Un paysan armé d'une faux. L'unité la plus faible à tous points de vue. Bon marché, c'est une excellente unité de protection pour vos unités de tir à distance, faibles en combat rapproché. Des rangs serrés de paysans peuvent empêcher l'ennemi de passer.

Attaque :	2
Défense :	2
Point de vie :	-
Résistance :	1
Déplacement :	4
Champ de vision :	5
Portée :	-
Coût :	40

**Fonctions spéciales :** aucune

#### Fantassin.

Fantassin lourd, avec hache, cotte de mailles et bouclier.



L'unité d'infanterie la plus puissante en attaque. Excellente pour combattre des fantassins et des cavaliers légers. Faible en défense. Au niveau d'entraînement le plus élevé, elle est très puissante.

Attaque :	2
Défense :	3
Point de vie :	-
Résistance :	2
Déplacement :	4
Champ de vision :	5
Portée :	-
Coût :	110

**Fonctions spéciales :** efficace en attaque contre les fantassins et les cavaliers légers.

#### Piquier

Fantassin lourd, équipé d'une pique, avec une cotte de mailles légère et un bouclier.



Puissant en défense, mais faible en attaque. Parfait pour défendre les lignes contre les attaques de cavaliers légers.

Attaque :	2
Défense :	3
Point de vie :	-
Résistance :	2
Déplacement :	4

Champ de vision :	5
Portée :	-
Coût :	90

**Fonctions spéciales :** défense très efficace contre la cavalerie légère. Peut résister même à une charge.

## Cavaliers

### Cavalier léger

Cavalier léger équipé d'une épée, d'une cotte de mailles légère et d'un bouclier.

Rapide, elle est parfaitement adaptée aux missions de reconnaissance ou aux raids contre les machines de guerre. Soutenue par des unités moins mobiles mais plus résistantes, elle permet de briser les lignes ennemies ou d'attaquer l'adversaire sur ses arrières.



Attaque :	2
Défense :	2
Point de vie :	-
Résistance :	1
Déplacement :	8
Champ de vision :	9
Portée :	-
Coût :	90

**Fonctions spéciales :** champ de vision important et rapide.

### Novices de l'Ordre

Lors de chaque campagne, des Chevaliers des marches de l'ouest venaient participer à la 'croisade' annuelle, pour recevoir l'absolution et du butin.



Un cavalier lourdement protégé et armé, avec une épée, une plate d'armure et un bouclier.

Efficace en attaque et en défense. Une charge de chevaliers est impressionnante, même pour les unités les plus résistantes. Le seul point faible de cette unité, c'est son champ de vision réduit et sa capacité de déplacement moyenne, en comparaison aux autres cavaliers.

Attaque :	6
Défense :	5
Point de vie :	-
Résistance :	2
Déplacement :	6
Champ de vision :	8
Portée :	-
Coût :	170

**Fonctions spéciales :** puissante charge.

### Chevalier de l'Ordre

Cavalier lourd en plate d'armure, avec une lance et un bouclier.



Efficace en attaque et en défense, c'est la plus puissante des unités de cavalerie de l'Ordre Teutonique. Une charge de chevaliers est impressionnante, même pour les unités les plus résistantes. Le seul point faible de cette unité, c'est son champ de vision réduit et sa capacité de déplacement moyenne, en comparaison aux autres cavaliers. Cela ne se voit pas, mais il est plus puissant que les invités de l'Ordre.

Attaque :	6
Défense :	5
Point de vie :	-
Résistance :	2
Déplacement :	6
Champ de vision :	8
Portée :	-
Coût :	180

*Fonctions spéciales* : puissante charge.

## Archers

### Archers

Un fantassin léger équipé d'un arc et d'une dague.



Dangereux en attaque à distance contre les unités peu protégées. Faible en corps à corps. Dans une zone contrôlée par l'ennemi, il ne peut pas tirer. C'est la seule unité qui peut attaquer deux fois par tour. Cela le rend très utile dans les combats contre des unités sans réelle protection.

Attaque :	2
Défense :	1
Point de vie :	2
Résistance :	1
Déplacement :	4
Champ de vision :	5
Portée :	6
Coût :	120

*Fonctions spéciales* : peut attaquer deux fois par tour.

## Arbalétrier

Fantassin léger équipé d'une arbalète.



Dangereux en attaque à distance. Les mieux entraînés peuvent même menacer des chevaliers en armure. Dans une zone contrôlée par l'ennemi, il ne peut pas tirer.

Attaque :	2
Défense :	1
Point de vie :	3
Résistance :	1
Déplacement :	4
Champ de vision :	5
Portée :	6
Coût :	140

*Fonctions spéciales* : attaque à distance puissante.

## Machines de guerre

### Bombarde

Canon primitif immobile qui tire des boulets.



Dispose de la portée la plus importante du jeu. Malheureusement, il est impossible de la déplacer. Son champ de vision est inférieur à sa portée, il est donc conseillé de l'utiliser en combinaison avec d'autres unités mobiles en reconnaissance. Elle est pratiquement inutile contre l'infanterie et la cavalerie légère. Parfaite pour abattre des murs ou détruire des machines de guerre.

Attaque :	0
Défense :	1
Point de vie :	4
Résistance :	18
Déplacement :	-
Champ de vision :	8
Portée :	12
Coût :	120

**Fonctions spéciales :** parfaite contre les murs et les machines de guerre, inefficace contre d'autres armes.

### Catapulte

Une machine de guerre projetant des rochers..

Dispose d'une portée importante, légèrement inférieure à celle d'une bombarde. Comme les autres machines de guerre, sa portée est supérieure à son champ de vision. Il est donc conseillé de l'utiliser conjointement à des unités plus mobiles pour la reconnaissance. Très efficace contre les murs et les autres machines de guerre.



Attaque :	0
Défense :	1
Point de vie :	4
Résistance :	18
Déplacement :	2
Champ de vision :	8
Portée :	10
Coût :	90

**Fonctions spéciales :** parfaite contre les murs et les machines de guerre, inefficace contre d'autres armes.

### Baliste

Une baliste en bois tirant de puissantes flèches.



L'arme la plus efficace contre les fantassins et les cavaliers. Peu efficace contre les murs comparée aux autres machines de guerre. Comme les autres machines de guerre, sa portée est supérieure à son champ de vision. Évitez la confrontation contre les autres machines de guerre, qui ont une portée plus longue et sont plus puissantes contre les machines de guerre.

Attaque :	0
Défense :	1
Point de vie :	11
Résistance :	18
Déplacement :	2
Champ de vision :	7
Portée :	8
Coût :	200

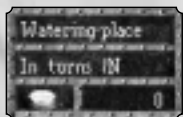
**Fonctions spéciales :** très efficace contre les fantassins et les cavaliers. Évitez la confrontation avec les autres machines de guerre.



# Description du jeu

## Informations sur les scénarios et unités

En bas à gauche de l'écran, vous pouvez voir les éléments de base du jeu. En haut à gauche, le nom du scénario et le niveau de difficulté (- Facile, - Normal, - Difficile). Vous pouvez également y voir l'or entassé dans vos coffres.



Au milieu de l'écran, en haut, vous pouvez voir l'emblème de l'armée qui joue :

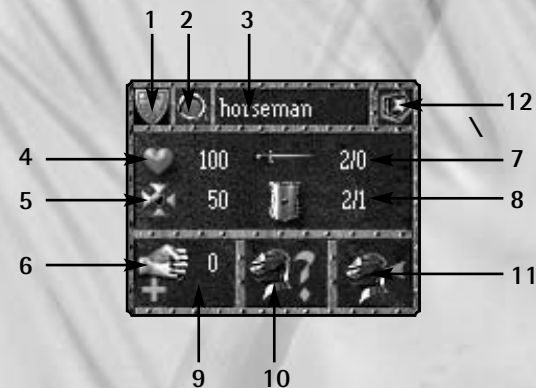
Pologne

ou

L'Ordre



Dans l'angle supérieur droit, vous verrez des informations sur l'unité sélectionnée ou celle qui est sous le curseur. Le niveau de l'unité est affiché et vous pouvez l'entraîner ou changer son nom. Les éléments importants sont les suivants.



- 1 - Camp
- 2 - Indicateur d'armée
- 3 - Nom
- 4 - Points de vie
- 5 - Moral
- 6 - Niveau d'entraînement
- 7 - Attaque corps à corps / à distance
- 8 - Défense corps à corps / résistance à distance
- 9 - Entraînement
- 10 - Renommer
- 11 - Centrer à l'écran
- 12 - Ouvrir/fermer

Vous pouvez améliorer le niveau d'entraînement des unités une fois par bataille en mode campagne et une fois par tour en multijoueur. Si vous pouvez entraîner l'unité, le bouton 9 est utilisable. Le menu suivant s'affiche alors. Améliorez le niveau d'entraînement de l'unité en cliquant sur le bouton de confirmation. Cela déduit la somme indiquée de votre trésor. Vous ne pouvez pas améliorer les unités qui se trouvent dans des zones contrôlées par l'ennemi.



- 1 - Niveau d'entraînement actuel
- 2 - Augmenter le niveau d'entraînement de 1 niveau
- 3 - Confirmer
- 4 - Annuler

## Déplacement des unités

Pour déplacer une unité, cliquez dessus. Vous verrez un cercle sous elle et une zone jaune qui indique où elle peut aller. Cliquez dans le cercle jaune à l'endroit où elle doit se rendre.

Vous pouvez vous déplacer à plusieurs reprises jusqu'à avoir épuisé vos points de déplacement. Pour annuler le dernier déplacement, appuyez sur 'C'. Vous pouvez annuler le déplacement si vous n'avez pas découvert une unité ennemie en vous déplaçant.

Comme vous pouvez le voir, le terrain détermine la portée de votre déplacement. Dans le cas présent, la rivière limite votre déplacement. (Le terrain influe également sur la portée des tirs et les combats). Les zones de contrôle ennemies limitent également vos déplacements. Le seul moyen de briser une formation ennemie consiste à la charger. Cela n'est possible que si vous avez assez d'espace pour vous déployer et charger. Ce type d'attaque risque de mettre votre unité en mauvaise posture, car elle pourrait être encerclée dans des zones de contrôle ennemies.



Vous n'aurez alors aucune occasion de charger pour forcer le passage et le cavalier sera encerclé. Vous ne pouvez pas charger quand il pleut ou qu'il y a une tempête. Remarque : la météo influe sur le terrain en Pologne, Prusse et Lituanie, comme ont pu s'en apercevoir Charles XII, Napoléon et Hitler !

Votre champ de vision est délimité par une ligne bleue. Appuyez sur la touche Z pour afficher ou masquer la portée du champ de vision. Si une unité ennemie est hors de votre champ de vision, vous ne la verrez pas. Si une unité ennemie hors du champ de vision attaque vos unités, vous ne verrez que les projectiles.

La barre de vie fournit des informations vitales. Tout d'abord, elle vous indique combien il reste de vie à l'unité. Quand elle est rouge, l'unité est gravement blessée. Elle est jaune quand les blessures sont sérieuses mais pas critiques. Le cercle indique à quel camp appartient l'unité. Vert pour vos unités, et rouge pour celles de l'ennemi. La dernière fonction permet de savoir si l'unité peut encore se déplacer ou attaquer pendant ce tour. Appuyez sur 'I' pour afficher/masquer la barre de vie.

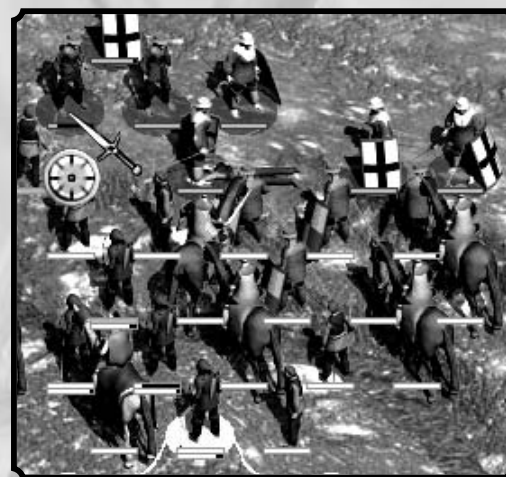
Pour estimer l'organisation de vos unités ou pour aller rapidement ailleurs sur la carte, utilisez la mini-carte. Elle présente une vue en miniature de la carte, avec les unités. En bleu, vos unités et en rouge, celles de l'ennemi. Certaines unités sont marquées d'une couleur plus vive. Ce sont les chevaliers. Ils ont un rôle particulier, en améliorant le moral des unités amies dans la zone. Cela signifie qu'attaquer avec une formation soutenue par un chevalier est beaucoup plus efficace. Lorsqu'une unité a son moral augmenté, un icône rouge l'indique en haut à droite de la fenêtre d'informations de l'unité.



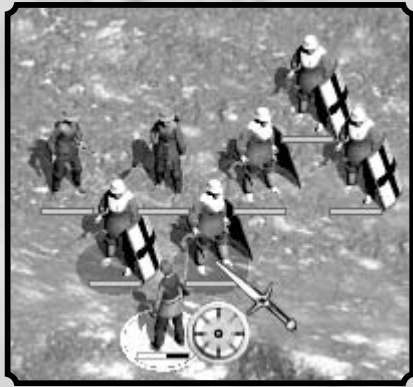
- 1 - Unités ennemies
- 2 - Vos unités
- 3 - Votre chevalier

## Attaquer

Après avoir sélectionné une unité capable d'attaquer, vous verrez un cercle rouge sous les unités ennemies que vous pouvez attaquer. Placez le curseur sur une de ces unités pour voir une estimation du résultat du combat. Le résultat le plus probable est présenté avec une approximation de 25% de la vie de l'unité. Le combat peut se terminer par un résultat très différent de celui indiqué, mais c'est peu probable.



Dans l'image ci-dessus, les cibles potentielles de l'archer sont en rouge. Le curseur est placé sur les archers ennemis. Sur le bouclier, vous voyez un résultat probable de 75% de dégâts sur l'unité ennemie (quartiers verts du bouclier). Si vous engagez l'ennemi, vous verriez :



Dans ce cas, une attaque du paysan blessé lui infligerait sans doute 50% de pertes de ses points de vie.

Il est possible d'obtenir d'autres résultats, dans ce cas les deux unités subiront des dégâts.

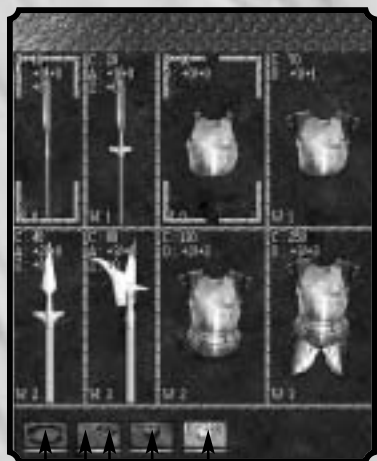
La charge est un type d'attaque spécial. Seules les unités de cavalerie peuvent charger. Cette attaque est beaucoup plus puissante. Lorsqu'il indique les unités qui peuvent être chargées, l'indicateur rouge est de couleur plus vive.

## Équipement

Vous pouvez améliorer l'équipement de vos unités en cours de partie. Les armes et armures peuvent être améliorées. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une unité pour voir son équipement actuel. Si vous sélectionnez une de vos unités, vous pouvez acheter du matériel, vendre ou soigner l'unité. Vous ne pouvez le faire que si l'unité n'a pas déjà agit et s'il n'y a aucune unité ennemie à proximité. Sur le bouton d'achat, vous voyez le coût du matériel. Si vous voyez un signe '+', c'est que vous gagnez de l'argent en choisissant l'équipement indiqué. Cela se produit lorsque vous vendez une armure, des armes ou toute l'unité. Vous ne pouvez vendre une unité que si elle est chez vous et que ce n'est pas une unité spéciale. L'équipement des unités alliées peut également être amélioré, mais vous ne pourrez pas récupérer l'argent dépensé. Lorsque vous changez l'équipement d'une unité, elle a joué pour ce tour.

La barre sous les boutons est verte ou rouge. Elle est rouge quand le bouton est désactivé jusqu'à la fin de la bataille. Il est vert quand le bouton peut encore être utilisé.





- 1 - Achat armes / armures
- 2 - Achat flèches / carreaux
- 3 - Rouge quand vous ne pouvez pas utiliser le bouton jusqu'à la fin de la bataille
- 4 - Soigner
- 5 - Revendre l'unité

1 2 3 4 5

Les armes et armures disponibles sont présentées dans des cadres. La légende est la suivante :

- C - Coût
- A - Attaque
- Z - Portée d'attaque
- W - Niveau d'entraînement nécessaire pour utiliser l'arme / l'armure

Vous ne pouvez acheter des flèches et soigner une unité que une fois par bataille.

## Placer et recruter des unités

En cours de partie, vous pouvez utiliser des unités appartenant à votre armée et de nouvelles recrues. Appuyez sur la touche E pour placer une unité de votre armée. Vous pouvez voir sur la droite de l'écran la liste des unités disponibles. Les zones limitées par une ligne jaune indiquent où vous pouvez placer des unités. Certaines zones peuvent être proposées comme lieu de placement alternatif et elles peuvent être limitées par les zones de contrôle ennemies. Cliquez sur une unité pour la sélectionner. Placez ensuite l'unité en cliquant où vous le voulez dans la zone. Si vous appuyez sur le bouton droit de la souris, vous désélectionnez l'unité.

Il en va de même pour les nouvelles recrues. La différence, c'est qu'au lieu d'un nom, vous voyez un prix pour l'unité. Pour placer cette unité, vous devez dépenser le montant indiqué. Vous ne verrez que les unités que vous pouvez acheter dans la liste. Lorsque vous recrutez une unité, elle arrive au tour suivant. Toutes les unités recrutées sont ajoutées à votre armée si elles survivent à la bataille. Vous les placerez ainsi normalement au cours de la bataille suivante.

Placer

Recruter



## Terrain

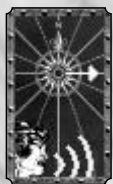
La puissance d'attaque et de défense d'une unité ne se limite pas à ses caractéristiques. En effet, le terrain influe également sur ces facteurs. Par exemple, des archers font moins de dégâts à des unités cachées dans une forêt qu'à des unités à découvert.

Il n'est pas non plus possible de charger dans une forêt. L'eau et les marais limitent la puissance d'attaque et les capacités de déplacement.

## Météo et vent

La météo joue un rôle important dans le jeu, en modifiant la valeur de combat des unités. Quand il pleut ou qu'il y a une tempête, les archers sont moins efficaces et la cavalerie ne peut pas charger.

Le vent influe également dans le jeu. Vous pouvez voir en haut à gauche de l'écran des informations sur le vent.



Vous pouvez y voir la direction et la force du vent (le nombre de vagues qui sortent de la bouche d'Eole). S'il n'y a pas de vague, le vent n'a aucune force. Il y a trois niveaux de puissance supplémentaires : faible, moyen et fort. Le vent influe sur la précision des archers et arbalétriers. Les archers et les arbalétriers ne sont pleinement efficaces que lorsque le vent est nul ou faible.

## Raccourcis

- M - Carte
- O - Objectifs de mission
- Z - Voir/masquer champ de vision
- I - Voir/masquer points de vie
- S - Voir/masquer flèche
- E - Placer une unité de l'armée
- R - Recruter une unité
- U - Entraîner une unité
- A - Prochaine unité capable d'attaquer
- N - Prochaine unité pouvant se déplacer
- C - Annuler
- W - Dialoguer avec l'autre joueur (multijoueur)
- D - Voir/masquer dialogue

## Conseils et astuces

---

---

### Campagne

Un des éléments importants à garder à l'esprit, c'est que vous devez améliorer le niveau d'entraînement de vos troupes. Vous allez affronter des adversaires de plus en plus forts au fil du jeu et vous ne pourrez gagner que si vous disposez d'unités efficaces et bien équipées pour affronter l'ennemi.

Les unités à entraîner en priorité sont différentes selon votre style de jeu. Si vous jouez sur la défensive, améliorez vos archers, vos arbalétriers et vos fantassins lourds. Si vous jouez de façon offensive, entraînez vos chevaliers.

### Multijoueur

Selon le mode de jeu, il y a différents moyens de l'emporter. En mode simultané, le jeu est très différent du mode tour par tour ou temps limité. Vous aurez plus de mal à vous défendre contre les attaques. Si vous voulez jouer en défense, établissez rapidement une bonne ligne défensive. Il suffit d'une brèche pour que l'adversaire s'infilte et brise votre formation. Vous devez utiliser un style de jeu plus agressif et des unités plus fortes.

Quel que soit le mode de jeu choisi, vous devez améliorer vos unités préférées. Si vous ne le faites pas assez vite, vous serez rapidement vaincu, car l'ennemi vous empêchera d'améliorer vos unités. Il ne lui sera alors pas difficile d'éliminer vos unités l'une après l'autre.

## Credits

---

---

### Programmeur principal et outils

Tomasz Satryjan

### Editeur de carte

Grzegorz Kasperczyk

### Infographistes

Andrzej Karasz

Edwin Stanick

Tomasz Chudy

Krzysztof Gruszka

### Sons et effets sonores

Lukasz Zajac

### Musique

Adam Wroczek

### Outil de l'éditeur de carte

Arkadiusz Wojcieszczak

### Testeurs

Radosław Kopiczyk

Agnieszka Klamra

Janusz Orzech

### Remerciements

David C. Hamilton Williams