

Dès l’arrivée des troupes du roi en territoire barbare, des rumeurs se propagèrent, faisant état d'un possible complot visant à renverser le pouvoir.

Après quelques saisons de guerre ininterrompue, la capture du roi fut rapportée, ce qui sema le trouble chez les paysans. L'ennemi en profita pour envahir le pays, puis après quelques batailles sanglantes, le pays désuni se retrouva prisonnier d'une guerre civile.

Après l'assaut initial, votre père tenta de négocier un traité et arrangea une entrevue dans la forteresse du Duc Beauregard.

Alors qu'il s'y rendait avec d'autres seigneurs, votre père et ses compagnons tombèrent dans une embuscade et furent massacrés par des bandits inconnus.

Aucun traité n'ayant pu être signé, l'ennemi continua son assaut, forçant chaque comté à déposer les armes. Jusqu'au dernier.

Blessé et épuisé, vous avez été obligé de vous réfugier dans une forêt donnant sur une péninsule, où selon la rumeur, un petit groupe de fidèles se trouve embusqué.

Bien que l'espoir soit infime, vous pouvez peut-être venger la mort de votre père depuis votre refuge.

Table des matières

1.0 Démarrage. 4
1,1 Installation 4
1.2 Démarrage du jeu et mode de jeu 5
1.3 Options de la partie 6
1.4 Présentation du jeu 7
1.5 À propos du manuel 7
1.6 Victoires et défaites 8
1.7 Partie en mode Multijoueur 8
1.8 Présentation de l'éditeur de carte 11
2.0 Fonctions principales 12
2.1 Présentation de la fenêtre principale et navigation sur la carte 12
2.2 Interface de la caméra 13
2.3 Comment placer votre donjon 14
2.4 Croissance de la population 14
2.5 Rationnement et grenier 15
2.6 Définition des impôts 15
2.7 Popularité 16
2.8 Rassemblement de la nourriture et des ressources 17
2.9 Augmentation de la population 18
3.0 Comment influencer votre popularité 19
3.1 Nourriture 19
3.2 Impôts 20
3.3 Population 20
3.4 Foires et autres événements 21
3.5 Religion 21
3.6 Auberges 21
3.7 Facteur peur 22
4.0 Nourriture et ressources 23
4.1 Réserve 23
4.2 Ressources 24
4.3 Grenier 25
4.4 Types de nourriture 26
5.0 Argent 27
5.1 Montant des impôts 27
5.2 Marché 28
6.0 Forces armées 29
6.1 Articles militaires et armurerie 29
6.2 Caserne 29
6.3 Unités disponibles 30
7.0 Commandements militaires 32
7.1 Comment rassembler vos forces 32
7.2 Ordres de marche 33
7.3 Positions des unités 34
7.4 Commandements militaires 35
7.5 Marquage de la carte 36
8.0 Défense du peuple 37
8.1 Corps de garde 37
8.2 Construction de murs 37
8.3 Tours et tourelles 37
8.4 Escaliers 38
8.5 Pièges 38
8.6 Creusement de douves 39
8.7 Fabrication de l'équipement de siège 39
8.8 Huile bouillante 39
9.0 Guerre de siège 40
9.1 Présentation de l'équipement de siège 40
9.2 Boucliers 41
9.3 Béliers 41
9.4 Tours de siège 41
9.5 Catapultes 41
9.6 Trébuchets 41
9.7 Creusement de tunnels 42
9.8 Remplissage des douves 42
10.0 Références 42
10.1 Personnages non-militaires 42
10.2 Diagramme relatif à la nourriture 46
10.3 Diagramme relatif aux ressources 47
10.4 Tableau des différents édifices 48
10.5 Tableau des unités 57
Avertissement 59
COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE 60
GARANTIE LOGICIEL LIMITEE ET CONTRAT DE LICENCE 61
Conception 63

1.0 Démarrage.

1.1 Installation.

Placez le CD STRONGHOLD dans votre lecteur de CD-ROM. Si le CD s'exécute automatiquement, cliquez avec le bouton gauche sur le bouton Installer. Dans le cas contraire, cliquez sur le menu DÉMARRER, sélectionnez EXÉCUTER puis PARCOURIR. À l'aide de la touche directionnelle bas, sélectionnez le lecteur de CD-ROM dans lequel est inséré le CD STRONGHOLD. Cliquez sur 'autoplay.exe' et sélectionnez OUVRIR. Cliquez sur OK puis sur le bouton INSTALLER.

Lorsque la fenêtre d'accueil apparaît, cliquez sur SUIVANT pour poursuivre.

La fenêtre Contrat de licence s'affiche. Lisez attentivement ce contrat. Si vous en acceptez les termes, cliquez sur OUI pour poursuivre.

L'option suivante consiste à choisir un dossier de destination. Pour utilisez le dossier par défaut, cliquez sur SUIVANT pour poursuivre. Si vous voulez modifier le dossier de destination, cliquez sur PARCOURIR et entrez le chemin d'accès du dossier dans lequel vous voulez installer STRONGHOLD.

Vous pouvez ensuite créer un raccourci pour ce dossier, ou utiliser le raccourci par défaut dans le menu PROGRAMMES. Lorsque vous êtes satisfait du nom du dossier, cliquez sur SUIVANT pour poursuivre.

Une fois STRONGHOLD installé, vous devez préciser si vous souhaitez installer Gamespy. Cette interface vous permet de jouer en ligne. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour installer Gamespy.

Pour désinstaller STRONGHOLD de votre ordinateur, insérez le CD STRONGHOLD dans votre lecteur de CD-ROM, puis lorsque la fenêtre d'exécution automatique apparaît, cliquez sur le bouton DÉSINSTALLER et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Vous pouvez également supprimer STRONGHOLD en sélectionnant le jeu dans la barre de tâches, et en cliquant sur DÉMARRER, PROGRAMMES, puis en sélectionnant DÉSINSTALLER dans le dossier STRONGHOLD.

Nous vous conseillons de lire le fichier Lisez-moi avant d'exécuter STRONGHOLD car il contient les informations les plus récentes sur le jeu.

Chaque fois que vous insérerez le CD STRONGHOLD dans votre lecteur de CD-ROM après installation, le jeu s'exécutera automatiquement ; le bouton JOUER remplacera alors le bouton INSTALLER. Cliquez sur le bouton JOUER pour exécuter le jeu.Vous pouvez également exécuter le jeu en le sélectionnant dans la barre de tâches, et en cliquant sur DÉMARRER, PROGRAMMES, puis en sélectionnant STRONGHOLD.

1.2 Démarrage du jeu et modes de jeu

Lorsque vous chargez FireFly Studios STRONGHOLD pour la première fois, vous êtes invité à entrer votre nom. Tapez le nom que vous voulez utiliser, puis appuyez sur OK pour retourner dans la fenêtre du menu principal. Le menu principal se compose de quatre rubriques.

a) Options de combat – Cette rubrique propose les options de combat suivantes :

1) Campagne – Combattez pour votre roi et votre pays au fil des 21 missions que compte une campagne, contre quatre adversaires sans merci et impitoyables : le Rat, le Serpent, le Porc et le Loup.

2) Partie en mode Multijoueur – Jouez une partie en mode Multijoueur (8 au maximum) sur Internet à l'aide de Gamespy ou par l'intermédiaire d'un réseau local (LAN).

3) Mission de siège – Choisissez d'attaquer ou de défendre des châteaux historiques préconstruits. Il s'agit d'une option purement orientée vers le combat, sans aucune nécessité de gérer la communauté.

4) Invasion – Missions de combat indépendantes, d'un style semblable à celui de la campagne. Vous devrez construire votre château et votre économie tout en vous défendant face aux attaques constantes d'un de vos ennemis.

b) Options économiques – Cette rubrique met à votre disposition les options non-violentes suivantes :

1) Campagne économique – Cette campagne se situe dans la période suivant immédiatement la campagne de combat (voir ci-dessus). Il s'agit d'une campagne économique composée de cinq missions, et articulée autour de la reconstruction du royaume.

2) Mission économique – Il s'agit de missions uniques similaires à celles de la campagne économique. Vous devez construire votre économie tout en essayant d'équilibrer les ressources disponibles, et atteindre au moins un des objectifs prédéfinis.

3) Construction libre – Vous pouvez ici construire comme bon vous semble. Vous n'avez aucun ennemi à combattre, aucun objectif à atteindre et aucun délai à respecter. Vous devez simplement choisir la carte sur laquelle vous souhaitez construire !

c) Éditeur de carte – Cet éditeur vous permet de construire et de jouer avec des cartes personnalisées :

1) Charger une carte enregistrée – Cette option vous permet de charger une carte que vous avez précédemment utilisée et enregistrée.

2) Nouvelle mission indépendante – Cette option vous permet de créer une carte de

zéro que vous pouvez ensuite utiliser comme carte économique, de combat ou de paysage.

3) Mission « Assiégez ! » – Placez votre château sur Internet et voyez combien de temps il pourra résister aux assaillants.

4) Carte Multijoueur – Créez une carte pour y combattre avec vos amis en mode Multijoueur.

d) Charger une partie enregistrée – Chargez une partie que vous avez précédemment enregistrée. Vous pouvez également atteindre cette rubrique depuis la fenêtre principale à l'aide du menu Options.

1.3 Options de la partie



Vous pouvez atteindre le panneau Options de la partie en sélectionnant l'icône représentant une clé, située à gauche de la mini carte à l'intérieur de la partie.

Enregistrer – Cette option vous permet d'enregistrer une partie en lui attribuant le nom de fichier de votre choix.

Charger – Vous pouvez charger une partie précédemment enregistrée.

Options – Vous pouvez modifier les éléments suivants de la partie :

Options de la partie – Vous pouvez modifier la vitesse et activer ou désactiver l'aide du jeu.

Options vidéo – Vous pouvez modifier la résolution de la partie, ainsi que la vitesse de défilement de la carte.

Options son – Vous pouvez activer ou désactiver le son, et ajuster le volume de la musique, des effets sonores et des voix.

Aide – Vous pouvez consulter l'aide du jeu.

Quitter la mission – Cette option quitte la mission active, et vous renvoie à la page de démarrage.

Quitter STRONGHOLD – Cette option ferme STRONGHOLD et vous renvoie au système d'exploitation.

Reprendre la partie –Sélectionnez cette option pour retourner à la partie

1.4 Présentation du jeu

STRONGHOLD est un simulateur de château qui vous apprendra comment créer, gérer et défendre votre château au moyen âge. Le jeu commence au milieu du onzième siècle. Vos défenses se limitent à des palissades en bois et aux collines avoisinantes. Vous devrez donc apprendre à un château et en diriger les citoyens. Peu à peu, vos châteaux s'agrandiront et seront de plus en plus sophistiqués, jusqu'à ce qu'à la fin de la campagne, vous ayez les connaissances nécessaires pour créer le château ultime.

Vous devez commencer votre première installation de zéro, puis aller de l'avant pour défendre ce que vous avez construit. Chaque nouvelle construction aura besoin d'une infrastructure équilibrée avec un revenu solide, un stock appréciable d'alimentation et de ressources sans oublier une population heureuse.

Plus vous progresserez dans le jeu, plus vos défenses deviendront avancées. Dans les premières étapes, vous devrez avoir suffisamment de ressources à votre disposition pou construire une simple palissade. Par la suite, vous disposerez des techniques nécessaires à la construction d'une forteresse imprenable.

Les embûches qui jalonnent votre route vers la victoire sont nombreuses. Chaque territoire possède un ensemble de conditions économiques uniques et vous devrez faire face à de nombreux engagements avant de fermer ce chapitre de l'histoire.

Seules une planification prudente de votre château et l'utilisation des tactiques militaires vous permettront d'assurer la sécurité de votre royaume. Les portes de STRONGHOLD s'ouvrent. Que la chance soit avec vous et que Dieu vous aide Monseigneur ! !

1.5 À propos du manuel

Cette vaste rubrique peut sembler longue à lire de prime abord, mais il n'est pas nécessaire de la lire intégralement avant de pouvoir jouer. Toutefois, il peut être utile de parcourir le didacticiel. Pour cela, sélectionnez le bouton Didacticiel dans la fenêtre de démarrage. Vous pouvez également découvrir les principaux concepts par l'intermédiaire du chapitre 2, Fonctions principales. Une fois que vous connaissez les fonctions de base, vous pouvez lire les rubriques pour lesquelles vous souhaitez avoir des informations supplémentaires.

Des 'Remarques' apparaîtront occasionnellement pour vous donner davantage d'informations sur la dernière rubrique abordée.

Remarque : Vous n'êtes pas tenu de lire ces passages si vous ne le souhaitez pas, puisqu'elles sont uniquement destinées à répondre à des questions fréquemment posées sur la rubrique en question.

Des 'Conseils' apparaîtront également pour vous donner des informations sur les

éléments dynamiques du jeu, comme les touches de raccourcis ou les alternatives existantes pour exécuter une fonction.

Conseil : Ces rubriques ne vous seront pas utiles lors de vos premières utilisations du jeu, étant donné qu'elles suggèrent des manières différentes de faire quelque chose que vous venez d'apprendre.

Des 'Astuces' vous proposeront également des stratégies de jeu possibles.

Astuce : Ne lisez pas ces rubriques si vous préférez vous faire votre propre idée.

1.6 Victoires et défaites

Chaque mission au sein de STRONGHOLD a des objectifs qui lui sont propres. Pour voir objectifs que vous devez atteindre, sélectionnez le bouton Briefing situé à gauche de la mini carte.



Vous verrez le contenu de la mission pour le scénario actif. Les cases à cocher relatives aux objectifs atteints seront barrées d'une dague. Si l'objectif de la mission est d'éliminer toutes les unités ennemies, vous verrez également apparaître une glissière temps. Celle-ci indique le temps restant avant que la dernière invasion arrive sur la carte.

Vous devez atteindre tous les objectifs pour être déclaré vainqueur. La fenêtre de la victoire apparaît. Si votre seigneur est tué, ou si vous dépassez le temps de la partie vous avez perdu et l'écran de la défaite apparaît.

1.7 Partie en mode Multijoueurs

Vous pouvez démarrer une partie en mode Multijoueur par l'intermédiaire du service Gamespy Arcade(tm) ou par la configuration d'une connexion locale.

a) Rechercher une partie sur Gamespy Arcade(tm)

Lancez Gamespy Arcade et rendez-vous dans la salle STRONGHOLD. Vous y trouverez d'autres joueurs que vous pourrez affronter. Lorsque tous les joueurs sont prêts, l'hôte lance la partie et vous êtes envoyé dans la fenêtre Options multijoueurs de STRONGHOLD (voir ci-dessous).

Remarque : Vous pouvez exécuter automatiquement Gamespy Arcade depuis la fenêtre Fournisseur de service du mode Multijoueur de STRONGHOLD. STRONGHOLD s'arrête et Gamespy Arcade démarre. STRONGHOLD redémarre lorsque vous avez choisi vos adversaires.

b) Configuration d'une connexion locale

Cliquez sur Multijoueur dans l'écran Options du combat, pour faire apparaître la fenêtre Fournisseur de service. Vous y verrez la liste de toutes les méthodes de connexion disponibles sur votre ordinateur. Cliquez sur la méthode que vous préférez et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour vous connecter. Un joueur hébergera la partie, tandis que les autres pourront rejoindre la partie configurée par l'hôte.

Lorsque vous êtes connecté à une partie en mode Multijoueurs, l'écran Options Multijoueurs apparaît. Si vous avez rejoint une partie, vous devez signaler que vous êtes prêts à démarrer la partie, en cliquant sur l'icône Prêt. Vous pouvez ensuite indiquer à l'hôte le type de partie que vous souhaitez, à l'aide de la fenêtre de discussion. Vous ne pouvez cependant pas définir tous les paramètres puisque l'hôte est le seul à avoir le contrôle.

Joueurs connectés – Vous voyez ici une liste des joueurs connectés, ainsi que leur état. Tous les joueurs doivent être prêts pour pouvoir lancer la partie. Vous pouvez également définir votre numéro d'équipe dans cet écran. Par défaut, chaque joueur joue séparément, mais vous pouvez vous allier en cliquant sur votre numéro d'équipe pour vous unir à un autre joueur. Le fait d'être allié à un autre joueur signifie que vous troupes ne s'attaqueront pas, et que vous gagnerez la partie si les conditions propices à la victoire sont conjointement réunies.

Si vous hébergez la partie, vous pouvez modifier toutes les options du type de partie par défaut :

Technologie - La modification du niveau de technologie affecte également le niveau des édifices, des troupes et des biens disponibles au départ. La Salle des Saxons propose Une partie qui se déroule au début du moyen âge ne propose que quelques ressources et types de troupe. Tandis qu'une partie qui se déroule à la fin du moyen âge vous donne accès à toutes les troupes et la technologie de la fin du moyen âge.

Or – Ce paramètre vous permet de définir l'or dont dispose chaque joueur au début de la partie.

Commerce – Vous pouvez activer ou désactiver les options de commerce pour les catégories Ressources, Nourriture et Armes.

Vous pouvez définir la nourriture, les ressources et les armes dont dispose chaque joueur au début de la partie. Les biens disponibles diffèrent en fonction du niveau de technologie que vous avez sélectionné.

Troupes de départ – Vous pouvez modifier le nombre de troupes dont dispose chaque joueur au début de la partie. Si vous voulez que la période de construction dure plus longtemps avant la première bataille, définissez ce paramètre sur 'Aucune'. Si vous préférez passer directement à l'action, définissez ce paramètre sur 'Nombreuses'.

Fenêtre de discussion – Vous pouvez envoyer des messages à d'autres joueurs connectés à partir de cette fenêtre, en tapant un message et en appuyant sur Entrée pour l'envoyer.

Sélection de carte – Les cartes disponibles diffèrent selon le nombre de joueurs. Vous pouvez sélectionner les cartes dans la fenêtre située dans le coin inférieur droit. Un aperçu de la carte sélectionnée s'affiche dans la fenêtre supérieure droite et une brève description de la carte s'inscrit en dessous.

Lorsque chaque joueur est prêt, et que vous êtes satisfait des paramètres de la partie, vous pouvez lancer la partie.

Discussion au cours de la partie

Au cours d'une partie en mode Multijoueur, vous pouvez envoyer des messages à d'autres joueurs en affichant le panneau de discussion. Pour cela, appuyez sur la barre d'espace. Avant de commencer à saisir votre message, vous devez sélectionner le destinataire. Par défaut, le message est envoyé à chaque joueur, mais si vous souhaitez l'envoyer à un joueur spécifique, il vous suffit. Lorsque vous avez saisi votre message, appuyez sur Entrée pour l'envoyer. Si vous voulez annuler le message, appuyez sur la touche d'échappement (Échap)

Pour les mises à jour concernant le mode Multijoueurs, veuillez vous reporter au fichier Lisez-moi.

1.8 Présentation de l'éditeur de carte

Lorsque vous avez sélectionné le bouton Éditeur de carte, quatre options s'offrent à vous.

Charger une carte – Cette option vous permet de charger et de modifier une carte précédemment enregistrée.

Nouvelle carte indépendante – Vous pouvez créer ici une nouvelle carte de siège, d'invasion, économique et de paysage avec son scénario. Le bouton 'Vers la carte' vous conduit à l'écran d'édition de carte, tandis que le bouton 'Éditer le scénario' vous permet de modifier les différents événements et autres conditions de la mission. Suivez les instructions pas à pas pour sélectionner la taille de la carte et le type de partie que vous souhaitez créer.

Remarque : Le type de partie que vous sélectionnez détermine l'endroit où apparaîtra la carte dans la partie. Par exemple, si vous choisissez une carte d'invasion, la carte apparaîtra sous la catégorie Invasion de combat.

Mission « Assiégez ! » – Cette partie de STRONGHOLD vous permet de tester votre expertise en matière de construction de château face aux postulants à votre couronne ! Chaque joueur commence avec les mêmes ressources et construit un château en utilisant une quantité fixe de pierre et de troupes. Les assaillants peuvent ensuite choisir parmi un ensemble de points pour composer leur force d'attaque en vue d'assiéger votre forteresse et de tuer votre seigneur. Votre château peut ensuite être jug d'après sa résistance à l'assaut, ou au contraire la facilité avec laquelle il a cédé.

Nouvelle carte Multijoueurs – Vous pouvez créer ici une carte pour y combattre avec vos amis. L'écran Éditeur de carte présente des options supplémentaires pour placer les donjons et les structures de départ des joueurs. Le nombre de donjons que vous placez sur la carte dicte le nombre maximum de joueurs pouvant utiliser la carte.

Lorsque vous vous trouvez dans l'éditeur de carte, vous avez à votre disposition un ensemble d'outils d'édition de paysage ainsi qu'un créateur de scénario personnalisé pour vous permettre de créer la carte la plus magnifique ou la mission ultime.

Vous pouvez partager ces missions dans le cadre de la partie, mais vous n'êtes pas autorisé à vendre ou réaliser une quelconque utilisation commerciale des missions. Firefly Studios Ltd. se réserve les autres droits sur les éditeurs et les fichiers.

2.0 Fonctions principales

Cette rubrique vous présente les principales fonctions disponibles dans STRONGHOLD. Si vous jouez rarement aux jeux informatiques, nous vous conseillons de suivre le didacticiel en sélectionnant le bouton du didacticiel. En revanche, si vous jouez régulièrement, vous pouvez omettre ce chapitre pour vous familiariser avec ces principales fonctions.

2.1 Présentation de la fenêtre principale et navigation sur la carte

Lorsque vous démarrez une nouvelle partie, voici à quoi ressemble l'écran :



Pour vous déplacer sur la carte, poussez le pointeur de la souris vers le bord de l'écran. Lors du déplacement, la mini carte d'aperçu se déplace avec vous.

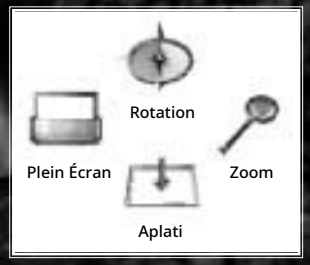
Conseil : Vous pouvez également utiliser les touches du curseur pour vous déplacer.



Une autre technique pour se positionner dans une zone de la carte consiste à cliquer avec le bouton gauche de la souris sur la minicarte en bas à droite de l'écran

2.2 Interface de la caméra

Lorsque vous appuyez sur le bouton droit de la souris et que vous le maintenez enfoncé dans la fenêtre principale, vous voyez apparaître les quatre icônes de l'interface de la caméra.



Pour effectuer une rotation de la carte :
Déplacez le pointeur de la souris vers le haut sur l'icône de rotation, celle-ci se met en surbrillance et la carte effectue une rotation de quatre-vingt-dix degrés. La rotation se poursuit tant que le pointeur reste sur l'icône de rotation. Relâchez le bouton droit pour arrêter la rotation.

Pour zoomer :



Maintenez enfoncé le bouton droit et déplacez le pointeur de la souris sur l'icône Zoom pour avoir une vue plus générale de la carte. Répétez l'opération pour reculer d'avantage.

Pour voir derrière les objets :



Déplacez le pointeur de la souris vers le bas sur l'icône Aplatir pour abaisser le paysage, les arbres, les murs et les édifices au même niveau. Relâchez le bouton pour redonner au paysage sa taille normale.

Astuce : Cette fonction s'avérera très utile lorsque vous voudrez épier ce qu'il se passe derrière les murs.

Pour masquer le panneau de gestion :



Déplacez le pointeur de la souris sur l'icône située à gauche pour masquer le panneau de gestion et afficher la partie en mode Plein écran. Pour faire apparaître le panneau de gestion, répétez l'opération.

Conseil : Vous pouvez également utiliser la touche Tabulation pour masquer le panneau de gestion.

2.3 Comment placer votre donjon

Vous devez placer le donjon et le grenier de départ sur la carte avant que tout autre édifice soit disponible. Pour construire un édifice, sélectionnez-le parmi les différentes catégories d'édifices présentées en bas de la fenêtre, puis cliquez avec le bouton gauche sur la fenêtre principale lorsque vous êtes satisfait de sa position.



Remarque : Si vous placez une structure sur une zone inaccessible, une partie du curseur deviendra rouge, vous avertissant que vous ne pouvez pas construire à cet emplacement.

Lorsque le donjon est en place, un grand nombre de choses commencent à se produire. L'une des premières choses à se produire est le transfert de vos ressources de vos biens de départ à votre réserve.



Vous pouvez désormais utiliser ces ressources dans la construction.

2.4 Croissance de la population

Outre le donjon et la réserve, vous verrez apparaître un feu de camp. Déplacez le pointeur de la souris au-dessus du feu de camp pour révéler l'indicateur de croissance de la population.



Plus vous êtes populaire, plus il se remplira vite, et plus votre population s'agrandira. Chaque fois que l'indicateur effectue une rotation complète, un paysan arrive et se place à côté du feu de camp jusqu'à ce qu'un travail lui soit proposé. Si le halo devient rouge, cela signifie que vous devenez impopulaire. Le halo affichera ensuite la vitesse à laquelle le peuple quitte votre château.

2.5 Rationnement et grenier



Lorsque vous construisez un grenier, la nourriture contenue dans vos biens de départ y est transférée. Cliquez avec le bouton gauche sur le grenier pour faire apparaître le panneau Grenier.

Remarque : Cliquez avec le bouton gauche sur un édifice ou une personne pour faire apparaître des informations complémentaires. Cliquez avec le bouton droit après avoir placé un édifice pour que votre curseur reprenne son apparence habituelle.



Ce panneau vous permet de voir les détails concernant la nourriture et de modifier les rations. À droite de ce panneau se trouvent cinq assiettes contenant une quantité variable de nourriture. Ces assiettes symbolisent les différents paramètres de rationnement, qui vont de 'Aucune ration' à 'Double ration'. La diminution des rations sous la valeur par défaut 'Rations complètes', aura un effet négatif sur votre popularité, tandis qu'une augmentation aura un effet positif.. Pour voir la vitesse à laquelle est consommée la nourriture, il vous suffit de regarder la vitesse de la barre dans le panneau Grenier, ou de regarder les unités de nourriture disparaître de votre grenier.

2.6 Définition des impôts

Cliquez avec le bouton droit sur votre donjon pour faire apparaître le panneau des impôts, qui vous permet de voir le détail de vos impôts et de modifier le montant des impôts prélevés. Vous pouvez définir vos impôts entre un généreux pot de vin et un impôt impitoyable et injuste, simplement en déplaçant la glissière vers la gauche ou vers la droite. L'augmentation du montant des impôts au-delà de la valeur par défaut 'Pas d'impôt' aura un effet négatif sur votre popularité, tandis que la réduction à un simple pot de vin aura un effet positif.

2.7 Popularité

Le scribe qui rédige le livre des rapports vous permet de visualiser d'un simple coup d'œil les informations essentielles.



L'expression de son visage reflète votre popularité. Il vous fait également savoir ce qu'il pense de certaines de vos actions !

Cliquez avec le bouton gauche sur le livre des rapports pour faire apparaître le panneau des rapports.



Cliquez avec le bouton gauche sur le bouton Popularité pour afficher toutes les informations relatives à votre popularité.



En bas du panneau, derrière les mots 'Le mois prochain', apparaîtront les effets généraux de vos actions sur la popularité du château pour le mois à venir. La modification du montant des impôts et le rationnement sont deux des principaux moyens de manipulation de votre popularité. Assurez-vous que votre popularité est supérieure à 50, sans quoi le peuple commencera à quitter votre château.

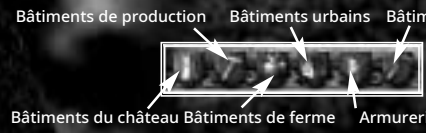


Si votre scribe cesse de sourire et si votre ourire, et si votre niveau de popularité est affiché en rouge, vous commencez à perdre des ouvriers. Votre popularité s'affiche en rouge si elle est inférieure à 50, et s'affiche en vert si elle est égale ou supérieure à 50.

Conseil : Écoutez ce que vous dit votre conseiller. Il vous fera savoir si vous vous apprêtez à avoir des ennuis.

2.8 Rassemblement de la nourriture et des ressources

Vous verrez six écus apparaître dans le coin inférieur gauche de la fenêtre.



Il s'agit des différentes catégories d'édifices. Ces boutons permettent de modifier le type d'édifices qui s'affiche au-dessus dans la sélection. Déplacez le pointeur de la souris sur ces écus pour les mettre en surbrillance et faire apparaître une brève description du bouton au-dessus de la sélection.



Conseil : Si vous ne parvenez pas à utiliser la fonction d'une des icônes du jeu, déplacez le pointeur de la souris sur l'icône pour faire apparaître une description

La ressource essentielle dans le jeu est le bois, puisqu'il est indispensable à la construction de pratiquement tous les édifices. Cliquez avec le bouton gauche sur l'écu contenant l'image d'un marteau pour sélectionner la catégorie des édifices manufacturiers.

Lorsque vous placez une hutte de bûcheron sur la carte, un paysan se transforme en bûcheron et va couper les arbres.





Un moyen simple et rapide pour avoir de la nourriture consiste à chasser le daim en construisant des huttes de chasseurs que vous sélectionnez dans la catégorie Édifices agricoles.



Lorsque la viande est préparée, les chasseurs la transportent dans votre grenier, ce qui a pour effet de gonfler votre réserve de viande. Vous devez toujours veiller à équilibrer la vitesse à laquelle vous consommez la nourriture avec la vitesse à laquelle celle-ci est apportée dans votre grenier.

Annuler – Si vous changez d'avis lorsque vous positionnez une structure, cliquez avec le bouton gauche sur le bouton Annuler de la mini carte pour annuler votre dernière action. Toutes vos ressources seront récupérées.

Supprimer – Pour retirer une structure de votre colonie, cliquez avec le bouton gauche sur le bouton Supprimer situé à gauche de la mini carte, puis sélectionnez la structure que vous souhaitez supprimer. La moitié des ressources utilisées pour la construction seront récupérées.

2.9 Augmentation de la population

Pour augmenter l'hébergement disponible, construisez davantage de masures, que vous sélectionnez dans la catégorie Édifices de ville.



L'hébergement disponible sera multiplié par huit et votre colonie poursuivra sa croissance, ainsi que le nombre de bouches à nourrir.

Récapitulatif :

- Utilisez l'interface de la caméra et la mini carte pour rechercher un emplacement adapté à l'installation de votre colonie.
- Le donjon et le grenier doivent être placés avant les autres édifices.
- La popularité est la clé variable de la partie
- La modification de votre taux d'imposition et des rations de nourriture influencera votre popularité.
- Veillez à rassembler du bois et de la nourriture assez tôt dans la partie.
- Construisez plus de maisons pour augmenter votre population, tout en gardant un oeil sur votre réserve de nourriture et votre popularité..

3.0 Comment influencer votre popularité

Ce chapitre présente les différents facteurs qui régissent votre popularité. Ils apparaissent sous la forme d'une liste lorsque vous ouvrez le panneau Popularité dans le menu Rapport.



À gauche de chaque élément se trouve un visage. Un visage vert souriant signifie que vous bénéficierez d'un effet positif pour ce facteur. Un visage jaune signifie que vous ne bénéficierez d'aucun effet, tandis qu'un visage rouge triste signale un effet négatif. Ces effets additionnés reflètent soit un bonus, soit une pénalité à votre popularité générale. Ce résultat s'affiche derrière les mots 'Le mois prochain'. Il existe au total sept manières d'affecter la popularité, les deux principaux facteurs étant la nourriture et les impôts.

3.1 Nourriture

Changer le rationnement est un moyen rapide d'influencer votre popularité. Le nombre de types d'alimentation, ainsi que la ration affectée à la population déterminent le bonus ou la pénalité de votre popularité en matière d'alimentation. Ces influences séparées peuvent être visualisées sur le panneau Grenier.



Votre peuple sera plus heureux si vous lui donnez plusieurs types de nourriture. Des rations incomplètes heurtent votre popularité, tandis qu'une augmentation des rations la stimulera. Les bonus et les pénalités résultants des types de nourriture mangés et du rationnement sont les suivants :

Types de nourriture mangés	Bonus de popularité
1	0
2	+1
3	+2
4	+3

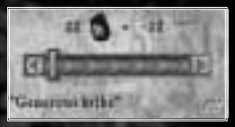
Rations	Bonus de popularité
Pas de rations	-8
Demi-rations	-4
Rations complètes	0
Extra-rations	+4
Doubles rations	+8

3.2 Impôts

Le peuple de STRONGHOLD n'aime pas payer d'impôt, aussi tout impôt que vous fixerez aura un effet négatif sur votre popularité.



Lorsque vous aurez suffisamment d'or dans votre trésor, vous pourrez décider d'aider vos paysans en leur versant un pot de vin mensuel.



Une telle action aura un effet positif sur votre popularité.

Astuce : Vous découvrirez que la corruption est bien utile lorsque vous êtes à cours de nourriture. Donnez une demi-ration à votre peuple et versez-lui un pot de vin pour atténuer la pénalité jusqu'à ce que vous trouviez un moyen pour restaurer le stock de votre grenier.

Le tableau ci-dessous indique les bonus de popularité ainsi que les pénalités que vous recevrez en fonction des impôts que vous aurez définis.

Pot de vin généreux	Gros pot de vin	Petit pot de vin	Pas impôts	Faibles impôts	Impôts moyens	Impôts élevés	Impôts sadiques	Extorsion	Franchement cruels
+7	+5	+3	+1	-2	-4	-6	-8	-10	-12

Remarque : Essayer de verser un pot de vin alors que votre trésor est vide n'aura aucun effet sur votre popularité.

3.3 Population

Votre donjon constitue un hébergement de départ pour votre peuple, mais vous devrez songer à construire des maisons pour augmenter votre niveau de population maximum. Chaque maison abrite 8 personnes. L'encombrement poindra lorsque la population excédera les capacités d'hébergement disponibles. L'indicateur de population deviendra rouge si vous rencontrez des problèmes de surpopulation.



La surpopulation peut survenir si une maison est supprimée ou détruite par l'ennemi. Pour remédier à la surpopulation, il vous suffit de construire de nouvelles maisons.

3.4 Foires et autres événements



Occasionnellement, au cours d'une partie, des foires itinérantes rendront visite à votre château et apporteront quelques divertissements. Pendant leur présence en ville, vous bénéficierez temporairement d'un bonus de popularité.

D'autres événements, comme le mariage de votre seigneur se produiront également et modifieront votre popularité du moment. Il s'agit là de bonus supplémentaires sur lesquels vous n'avez aucun contrôle.

3.5 Religion



Lorsqu'un édifice religieux est positionné, les prêtres arrivent et commencent à bénir votre peuple.

Si vous ouvrez le panneau Religion dans le menu Rapport des conseillers, vous voyez le pourcentage de personnes déjà bénies, ainsi que le bonus dont bénéficie votre popularité.



La bénédiction donnée par le prêtre se dissipe après un certain temps, impliquant le besoin d'une nouvelle bénédiction. La couverture des besoins religieux de la communauté est un processus perpétuel. Plus le pourcentage de personnes bénies est élevé, plus le bonus que vous recevrez pour votre popularité sera élevé.

Plus votre population grandit, plus le pourcentage de personnes bénies diminue, ce qui a pour effet de réduire votre bonus. Pour rectifier cette diminution, vous devrez placer des édifices religieux supplémentaires. Sachez toutefois que votre communauté grandissante commencera à réclamer des structures religieuses plus impressionnantes (et plus onéreuses). Si vous ne répondez pas à son attente, votre popularité chutera.

Les édifices religieux disponibles sont visibles dans la catégorie Édifices de ville.

3.6 Auberges

Une auberge qui tourne est une auberge qui distribue de la bière et qui possède un aubergiste. Celui-ci collectera la bière dans la réserve et la livrera automatiquement à l'auberge. Lorsque la bière est disponible dans une auberge, votre peuple commence à la boire. Pour vérifier si une auberge tourne, sélectionnez-la et regardez son panneau.



Ce panneau indique le nombre de fûts et de cruches de bière qui se trouvent dans le stock de l'auberge. Il indique également le nombre d'auberges qui tournent, autrement dit celles qui disposent de bière, et le pourcentage de la population qui en profite. Plus ce pourcentage augmente, plus votre popularité se renforce. Mais l'augmentation de votre population réduit ce pourcentage. Vous devez donc construire de nouvelles auberges. La bière est bue à la même vitesse dans chaque auberge, quel que soit son emplacement. Toutefois, les auberges qui sont éloignées de la réserve mettront plus de temps à être réapprovisionnées par l'aubergiste submergé de travail. Les auberges font partie de la catégorie Édifice de transformation des aliments.

3.7 Facteur peur

Le facteur peur vous permet de savoir comment votre peuple vous perçoit, cruel et impitoyable ou accommodant et indulgent. Votre facteur peur détermine le degré de productivité de vos ouvriers. L'installation de structures agréables autour de votre château vous fera paraître plus accommodant et augmentera votre popularité, tout en réduisant l'efficacité de vos ouvriers. Construisez des jardins dans le château, par exemple, pour rendre le peuple plus heureux. Vous découvrirez aussi qu'il a tendance à errer dans les jardins après avoir livré les biens au lieu de retourner directement au travail.



Pour visualiser ces structures, cliquez avec le bouton gauche sur le bouton des structures positives dans la catégorie Édifices de ville.



D'un autre côté, vous pouvez avoir envie de paraître plus cruel et impitoyable. Vous pouvez accroître l'efficacité au travail de votre peuple en plaçant des structures négatives autour de votre château. Ceci aura bien évidemment un effet négatif sur votre popularité. Placer quelques gibets, par exemple, n'est sans doute pas la décision la plus populaire, mais elle a pour effet d'encourager votre peuple à travailler dur. Il commencera même à vous livrer des biens supplémentaires lors de ses livraisons à la réserve, au grenier ou à l'armurerie.



Pour voir ces structures, cliquez avec le bouton gauche sur le bouton des structures négatives dans la catégorie Édifices de ville.



4.0 Nourriture et ressources

Cette rubrique vous explique comment gérer la nourriture et les ressources. Dans STRONGHOLD, trois types de biens sont disponibles :

- Nourriture
- Ressources
- Armes

Remarque : Pour plus d'informations sur les armes, consultez la rubrique 6.1.



Au démarrage d'une nouvelle partie, un chariot se déplace en haut de l'écran pour signaler l'arrivée de vos biens de départ.

Vos biens de départ sont affichés dans le coin supérieur gauche de la fenêtre principale et ce jsuqu'à ce que vous ayez construit une réserve, un grenier ou une armurerie pour les y placer.

4.1 Réserve

Toutes les ressources que vous rassemblez ou produisez sont placées dans la réserve. Chaque carré de la réserve peut contenir quatre types de ressources.



Vous pouvez évaluer le volume approximatif de vos ressources en regardant la réserve. Pour connaître la quantité exacte de chaque ressource, cliquez avec le bouton gauche sur la réserve.

Conseil : Vous pouvez également utiliser le bouton de stockage dans le menu Rapport des conseillers pour afficher le même panneau.



Lorsque vous n'avez plus assez de place, vous pouvez ajouter des carrés de réserve supplémentaires à votre réserve initiale. Tout carré de réserve supplémentaire doit être adjacents à votre réserve initiale.

Astuce : Il est conseillé de laisser de la place autour de la réserve afin de pouvoir l'agrandir si le besoin s'en faisait sentir.

4.2 Ressources

Il existe au total huit types de ressources qui sont stockées dans votre réserve. Certaines sont des matières premières, d'autres des produits transformés.

Blé :



Il pousse sur vos fermes à blé et représente le premier maillon de la chaîne alimentaire la plus productive de STRONGHOLD. Le blé est indispensable à la fabrication de la farine.

Farine :



Elle est produite dans votre moulin à partir de votre blé. La farine est indispensable à la fabrication du pain.

Houblon :



Il pousse dans vos fermes à houblon. Si vous voulez brasser de la bière, vous devez commencer par faire pousser du houblon.

Bière :



Elle est produire dans la brasserie à partir du houblon de vos fermes. Lorsque la bière est distribuée dans les auberges, vous gagnez un bonus de popularité.

Pierre :



Les carrières dont la pierre est extraite doivent être placées sur les roches blanches. La pierre est indispensable à la construction de la plupart des structures défensives des châteaux.

Fer :



Les mines dont le fer est extrait doivent être placées sur des roches de couleurs rouille en haut des collines. Vous aurez besoin de fer pour fabriquer des armes avancées et certains types d'armures.

Bois :



Il est rassemblé par le bûcherons et utilisé dans la construction d'un grand nombre d'édifices. Il peut également être utilisé pour fabriquer des armes rudimentaires.

Brai :



Il bouillonne dans les marais. Lorsque vous aurez placé un gisement de brai dans les marais, les ouvriers mineurs extrairont le brai. Le brai est utilisé pour l'huile bouillante et les douves enduites de brai.

4.3 Grenier

Le grenier est l'endroit où votre nourriture est stockée. Cliquez avec le bouton gauche sur votre grenier pour définir la quantité de nourriture qui sera distribuée à votre population. Il s'agit du niveau des rations.



La barre verte, située dans le coin supérieur gauche représente l'indicateur de consommation de nourriture. Chaque fois que l'indicateur se remplit de vert, une unité de nourriture de votre grenier est consommée. Plus votre population est nombreuse, et plus le niveau de vos rations est élevé, plus vite votre grenier se videra.

Les trois chiffres sous la barre indiquent les unités de nourriture restant dans le grenier, combien de temps durera la nourriture et le nombre de types de nourriture que mange la population.

À droite de ce panneau se trouvent cinq assiettes contenant une quantité variable de nourriture. Ces assiettes symbolisent les différents paramètres de rationnement, qui vont de 'Aucune ration' à 'Double ration'. La diminution des rations sous la valeur par défaut 'Rations complètes', aura un effet négatif sur votre popularité, tandis qu'une augmentation aura un effet positif..

Si vous maintenez le pointeur de la souris sur le grenier, le toit s'enlève pour vous permettre de voir à l'intérieur. Si vous regardez le contenu du grenier, vous avez une idée générale de la quantité et des types de nourriture en stock.



Pour connaître précisément le nombre d'unités de chaque type de nourriture en stock, cliquez avec le bouton gauche sur le bouton Rapport de nourriture sur le panneau du grenier.

Conseil : Vous pouvez également afficher ce panneau en sélectionnant Nourriture dans le menu Rapport du scribe.



Conseil : Vous pouvez également afficher ce panneau en sélectionnant Nourriture dans le menu Rapport du scribe.

Vous pouvez voir ici de quelle nourriture vous allez manquer. Cliquez sur les différents types de nourriture pour arrêter ou commencer à consommer ce type de nourriture. Pour augmenter votre capacité de stockage de la nourriture, vous pouvez placer des greniers supplémentaires adjacents au grenier existant.

4.4 Types de nourriture

Il existe quatre types de nourriture disponibles dans STRONGHOLD, tous étant stockés dans le grenier. Chaque type de nourriture possède ses qualités et ses inconvénients.

Viande :



Les chasseurs la rassemblent pour vous lorsque vous placez un poste de chasse. Elle se travaille rapidement et génère une quantité appréciable de nourriture, bien que la migration des animaux et la chasse intensive puissent faire de la viande une source d'alimentation peu fiable.

Pommes :



Elles poussent dans vos vergers, qui doivent être placés en plaine. Elles se travaillent rapidement, mais chaque verger nécessite une grande parcelle de terre. La production de pommes s'avère généralement plus fiable que la viande mais produit moins de nourriture.

Fromage :



Il est produit dans vos fermes laitières. Ce type d'exploitation est lent à mettre en place. Trois vaches doivent y être nourries pour que le fermier puisse les traire et produire du fromage. Une fois que l'exploitation est lancée, elle s'avère plus efficace que la production de pommes ou que la chasse. Si vous produisez des armures en cuir, la production laitière en pâtira car les tanneuses viendront chercher les vaches.

Pain :



Il est fabriqué dans la boulangerie et requiert un approvisionnement en farine, qui à son tour requiert un approvisionnement en blé. La chaîne alimentaire du pain demande beaucoup de temps et de ressources pour se mettre en place, mais lorsque vos fermes à blé, vos moulins et vos boulangeries sont en place, elle s'avère être la source de nourriture la plus efficace du jeu. À l'image des vergers, les fermes à blé doivent être placées en plaine, et vous devrez parfois réfléchir soigneusement sur la manière d'agrandir cet espace limité.

Conseil : Un moulin peut assurer la farine de plusieurs boulangers. Pour que la fabrication du pain devienne réellement rentable, vous devrez avoir plusieurs boulangers.

5.0 Argent

Cette rubrique vous explique comment gérer efficacement vos finances. La bonne santé de votre trésor vous aidera à faire face aux urgences.

5.1 Montant des impôts

Cliquez avec le bouton gauche sur votre donjon pour afficher le panneau des impôts.



La barre de défilement vous permet d'augmenter les impôts ou de verser des pots de vin à votre peuple.

Remarque : La rubrique **3.2 Impôts** explique comment le taux d'imposition défini influe sur votre popularité.

Si votre trésor contient une grande quantité d'or, vous pouvez choisir d'abaisser le montant des impôts et de verser des pots de vin à vos paysans pour les encourager à rester. Vous profiterez d'un bonus de popularité.



Dans le cas contraire, vous pouvez décider d'augmenter le montant des impôts pour lever de l'argent. Ceci aura bien évidemment un effet négatif sur votre popularité. Le montant le plus élevé que vous pouvez définir est 'Franchement cruels' qui vous permet de prélever jusqu'au dernier sous gagné par vos paysans. L'effet sur votre popularité est bien sûr déplorable. Ce type d'impôt ne peut être utilisé que pour une brève période.



Consultez le rapport Trésor pour connaître dans le détail la situation financière actuelle des châteaux.

5.2 Marché

Le marché vous permet d'acheter et de vendre des biens. Cliquez avec le bouton gauche sur le marché pour faire apparaître le panneau du commerce.



L'icône représentant une échelle située à droite permet de faire apparaître la liste des prix de tous les biens disponibles. Ce panneau indique le prix de vente et d'achat de chaque bien dont dispose un commerçant.



Remarque : Selon l'avancement de la partie, certains biens ne sont pas disponibles pour le commerce.

Les trois premières icônes vous conduiront au panneau du commerce de la nourriture des ressources ou des articles militaires.



Vous pouvez ici cliquer sur le bien qui vous intéresse, puis sélectionner le bouton Acheter ou Vendre.

Remarque : Les marchés ne traitent qu'en gros, vous devez dont acheter ou vendre par lot de cinq biens à la fois.

6.0 Forces armées

Ce chapitre présente tout ce que vous devez connaître pour lever une armée.

6.1 Articles militaires et armurerie

Il existe huit types d'armes dans STRONGHOLD. Chacun est stocké dans l'armurerie. Pour voir de combien d'armes et de costumes d'armure dont vous disposez, cliquez avec le bouton gauche sur l'armurerie.

Armes	Artisan	Ressources nécessaires
Arc	Fléchier	2 Bois
Arbalète	Fléchier	3 Bois
Lance	Tourneur de perches	1 Bois
Pique	Tourneur de perches	2 Bois
Masse	Forgeron	1 Fer
Épées	Forgeron	1 Fer
Armure en cuir	Tanneuse	Une vache fournit suffisamment de cuir pour trois costumes.
Armure en métal	Armurier	1 Fer

6.2 Caserne

C'est là que vous engagez et formez vos troupes. Sélectionnez cet édifice pour faire apparaître le panneau Caserne.



Pour connaître les armes nécessaires à la construction d'une unité militaire, déplacez le pointeur de la souris sur chaque type de troupe, les biens nécessaires seront mis en surbrillance en bas du panneau.



Si des paysans sont inoccupés, si vous disposez des articles militaires appropriés et si votre trésor contient l'or nécessaire, cliquez avec le bouton gauche sur un type de troupe pour l'enrôler et la former. Vos troupes apparaîtront autour du feu de camp et se dirigeront vers la caserne. Elles ne sont pas considérées comment faisant partie de la force de travail et ne requièrent donc aucun hébergement supplémentaire.

6.3 Unités disponibles

Huit types de troupes se trouvent dans la caserne et trois unités spéciales sont formées dans vos guildes.



Archers : Ils constituent vos troupes longue portée standard. Leur manque d'armure en fait une des unités les plus rapides du jeu, mais dans un combat mano-a-mano, les archers sont relativement inutiles. La portée de leurs tirs est importante et ils sont très efficaces face aux unités ne portant pas d'armure en métal.



Arbalétriers : Ces unités sont lentes dans leur déplacement et le rechargement de leur arme. Leur portée de tir est moins importante que celle des archers. Ils sont cependant très précis et leurs tirs meurtriers peuvent facilement transpercer une armure en métal.



Lanciers : Il s'agit des premières troupes auxquelles vous avez accès, et des moins chère à produire. N'ayant par d'armure, elles sont plus rapides que la plupart des troupes, et s'avèrent utiles pour repousser les porteurs d'échelle qui auraient escaladé les murs, ou encore pour creuser des douves. Les lanciers constituent également l'une des rares unités capables d'utiliser les échelles pour partir à l'assaut des murs.



Piquiers : En raison de leur lourde pique et leur armure en métal, les piquiers sont lents dans leur déplacement mais représentent également la dernière unité défensive. Ils sont capables de subir de nombreux dommages et sont parfaits pour bloquer l'accès à certaines zones du château.



Massiers : Ces brutes sont rapides et provoquent des dégâts importants, ce qui en fait des troupes d'assaut idéales. Ils ne sont pas lourdement armés, mais sont toutefois susceptibles de lancer des projectiles. À l'image des lanciers, ils peuvent utiliser des échelles pour escalader les murs du château.



Spadassins : Ils constituent l'élite de votre infanterie. Leur lourde armure en fait l'unité la plus lente du jeu, mais lorsqu'ils atteignent leur cible, ils s'avèrent dévastateurs. Ils ont à la fois d'excellentes capacités offensives et défensives.



Chevaliers : Les soldats les mieux entraînés. Les Chevaliers sont à la fois rapides et mortels en combat. Ils sont également particulièrement utiles pour les attaques surprises, sortant gaiement du château pour détruire l'équipement de siège. Chaque chevalier doit avoir un cheval qui lui est réservé dans vos écuries.



Tunneliers : Ces unités spéciales peuvent creuser sous les fondations des murs et des tourelles ennemis, et les faire s'effondrer. Ils sont formés (contre une somme en or) à la guilde des tunneliers.



Porteurs d'échelle : Si vous ne pouvez pas abattre un mur, ces unités vous permettront de passer par-dessus. Les porteurs d'échelle sont peu onéreux à produire, mais sont très vulnérables et doivent donc se déployer rapidement.



Mécaniciens : Ce sont probablement les unités les plus polyvalentes et les plus utiles du jeu. Ils sont nécessaires pour construire et entretenir votre équipement de siège à l'intérieur et à l'extérieur du château. Ces unités sont formées à la guilde des mécaniciens.



Moines noirs : Ce sont pour le moins des individus mystérieux. Ils apparaissent au hasard de la partie, partagent leur savoir avec vous, et vous aident à combattre.

7.0 Commandements militaires

Ce chapitre vous explique les différents commandements que vous pouvez donner à vos unités militaires.

Note : les "unités" dans ce chapitre ne font référence qu'aux unités militaires uniquement

7.1 Comment rassembler vos forces

Sélectionner les unités :

Pour sélectionner une seule unité, cliquez dessus avec le bouton gauche. Pour sélectionner un groupe d'unités, appuyez sur le bouton gauche, maintenez-le enfoncé, puis faites glisser le pointeur pour créer un cadre autour d'elles. Lorsque vous relâchez le bouton, toutes les unités se trouvant dans le cadre seront sélectionnées.



Options supplémentaires pour sélectionner des unités :

Pour ajouter ou supprimer des unités d'une sélection, maintenez enfoncée la touche Majuscule tout en cliquant sur les unités. Il est possible d'ajouter plusieurs unités à une sélection en maintenant enfoncée la touche Majuscules et en faisant glisser un cadre autour des unités. Double-cliquez sur une unité pour sélectionner toute l'unité de ce type visible à l'écran.

Panneau d'interface de l'armée :

Lorsque les unités sont sélectionnées, vous voyez apparaître le panneau d'interface de l'armée en bas de l'écran avec la boîte de commande des unités sur la gauche et le panneau d'informations de l'unité sur la droite. Le panneau d'informations de l'unité présente le type et la quantité d'unités actuellement sélectionnés, et vous permet de sélectionner ou de désélectionner des types d'unités spécifiques. Cliquez avec le bouton gauche sur un type d'unité dans ce panneau pour ne sélectionner que ce type d'unité, ou cliquez avec le bouton droit pour le supprimer de la sélection active.

Grouper les unités :

Le groupement d'unités vous permet de former un groupe d'unités que vous pouvez commander simultanément.

1. Pour former un groupe d'unités, vous devez d'abord faire une sélection.
2. Maintenez la touche Ctrl enfoncée et appuyez sur un chiffre sur le clavier pour l'affecter au groupe.
3. Vous pouvez ensuite appuyer sur ce chiffre sur le clavier pour sélectionner le groupe. Par exemple, si vous appuyez sur 1 sur le clavier, vous sélectionnerez le groupe 1. Appuyez de nouveau sur ce chiffre, et vous aurez la position actuelle du groupe sur la carte.

7.2 Ordres de marche

Lorsqu'une unité est sélectionnée, votre pointeur se transforme en curseur de déplacement. Le pointeur vert signifie que vous pouvez vous rendre sur un point spécifique, tandis que la croix rouge avec le signe tournant indique que la zone est inaccessible.

Déplacer des unités en haut des murs et des tours :

Pour positionner des troupes en haut de vos murs et de vos structures défensives, sélectionnez une unité puis, lorsque le curseur de la souris prend la forme d'une fortification, cliquez avec le bouton gauche pour envoyer des unités dans cette destination.

Remarque : Si la croix rouge apparaît, elle indique très certainement l'absence d'escalier pour conduire vos troupes en haut de l'édifice ou du mur.

Patrouiller :

Vous pouvez également définir des unités pour patrouiller entre deux points. Déplacez les unités sur ce que vous voulez être le point de départ, sélectionnez le bouton Patrouiller puis cliquez avec le bouton gauche sur le point d'arrivée de la patrouille. L'unité fera l'aller-retour entre ces deux points.

Configurer des patrouilles avancées :

1. Sélectionnez une unité puis appuyez sur le bouton Patrouille.
2. Appuyez sur la touche Majuscules et cliquez avec le bouton gauche pour placer des patrouilleurs supplémentaires (vous pouvez en placer 10 maximum).
3. Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur le bouton droit de la souris pour terminer.

4. Les unités vont alors patrouiller en respectant l'ordre dans lequel vous avez placé les patrouilleurs.

Remarque : Si un groupe d'unités sélectionnées est en mouvement, vous pouvez l'empêcher d'aller plus loin en cliquant sur le bouton Stop.

7.3 Positions des unités

Les trois boutons situés en haut de la boîte de commande modifient le comportement des unités au combat.



Résistance au sol – Les unités affectées à la résistance au sol ne quitteront pas leur poste, sauf si elles en reçoivent l'ordre. Elles se défendront en cas d'attaque et s'il sagit d'une unité lanceuse de projectiles, elles ouvriront le feu sur les unités ennemies lorsqu'elles se trouveront à portée de tir.

Position défensive – Les unités affectées à une position défensive ne se déplaceront qu'à une faible distance de leur poste pour combattre les unités ennemies s'approchant de leur position. Elles retourneront à leur position initiale à la fin du combat.

Position agressive – Les unités affectées à une position agressive engageront le combat avec des unités pourtant éloignées, ou les pourchasseront. Une fois l'ennemi vaincu, vos unités rechercheront une nouvelle cible potentielle avant de retourner à leur position initiale. Les unités en position agressive répondront également activement aux attaques de projectiles.

7.4 Commandements militaires

Attaquer l'ennemi :



Pour attaquer l'ennemi, sélectionnez une unité, puis cliquez sur l'ennemi que vous voulez attaquer lorsque apparaît le pointeur représenant deux dagues croisées.



Outre l'attaque standard, certaines unités ont une option d'attaque supplémentaire disponible à l'aide du bouton d'attaque spéciale situé dans le coin inférieur gauche de la zone de contrôle de l'unité.



Ce bouton se transforme en fonction de l'unité sélectionnée. Avec les unités de périmètre, ce bouton se transformera en bouton Attaquer ici.

Sélectionnez ce bouton pour désigner un rayon d'attaque. Un cercle de torches apparaît pour désigner la zone d'attaque de l'unité. Ce type d'attaque est particulièrement utile face aux unités qui s'abritent derrières les murs du château.

Lorsqu'un mécanicien portant un seau d'huile bouillante est sélectionné, ce bouton devient le bouton Verser l'huile.



Une fois ce bouton sélectionné, un cercle apparaît au-dessus des mécaniciens pour indiquer la direction dans laquelle l'huile sera versée. Attention, cette commande vous permet de verser l'huile n'importe où sur la carte, même sur un sol plat, auquel cas le mécanicien se retrouvera au beau milieu de l'huile qu'il vient de verser !



Déplacer la souris modifie la direction du versement. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour verser l'huile. Dès qu'il aura versé l'huile, votre mécanicien court automatiquement vers la marmite d'huile pour refaire le plein de son sceau puis retourne à son poste désigné.

Une autre méthode pour verser l'huile consiste à sélectionner le mécanicien, et à utiliser simplement le curseur de ciblage pour désigner la cible. Cette méthode constitue une approche plus rapide lorsque vous vous trouvez au cœur de la bataille.



Si un tunnelier est sélectionné, ce bouton devient le bouton Creuser ici.

Lorsque vous avez sélectionné ce bouton et que vous maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé sur la carte, le tunnelier entame sa descente, puis creuse vers la cible potentielle la plus proche.

Remarque : La rubrique 9.7 aborde dans le détail le creusement des tunnels.

À l'image des attaques spéciales, certaines unités possèdent des commandes supplémentaires. Lorsque vous avez sélectionné des mécaniciens, vous voyez un bouton de construction apparaître dans la zone de contrôle de l'unité. Sélectionnez-le pour faire apparaître une liste des machines de sièges pouvant être construites.

Remarque : Consultez la rubrique 9.1 pour obtenir plus d'informations sur la construction de l'équipement de siège.



Catapultes et trébuchets possèdent également pour certaines missions, un bouton Lancer une carcasse disponible tant que vous avez des carcasses malades à lancer (leur nombre s'affiche sur l'icône).



Pour qu'une unité se replie, sélectionnez-la puis cliquez sur le bouton de repli dans la zone de contrôle des unités., L'unité reprendra son statut de paysan et retournera auprès du feu de camp, jusqu'à ce que vous lui affectiez une tâche.

Remarque : Si le feu de camp est inaccessible, les paysans disparaissent de la carte.

Astuce : Construisez suffisamment d'habitations après que les troupes soient rentrées pour ne pas souffrir d'un accroc dans votre popularité dû à une surpopulation

Attaquer des unités avec votre Seigneur :

Le Seigneur peut être utilisé pour cibler et attaquer les unités ennemies, mais ne peut pas recevoir l'ordre de se déplacer vers une destination donnée. Si des unités ennemies se trouvent sur la carte, le seigneur retournera se réfugier dans le donjon, à moins que vous ne lui donniez l'ordre d'attaquer.

7.5 Marquage de la carte.

Pour marquer des zones de la carte, maintenez enfoncées les touches Ctrl et Alt, puis appuyez sur un chiffre. Pour retourner rapidement à cette position, maintenez enfoncées les touches Ctrl et Alt et appuyez sur ce chiffre. Par exemple, pour marquer la zone de votre carrière, déplacez-vous sur votre carrière. Appuyez sur Ctrl+Alt puis sur le chiffre 1 sur votre clavier. Si vous souhaitez par la suite retourner rapidement à votre carrière, appuyez sur Ctrl + Alt + 1 sur votre clavier. En outre, appuyez sur la touche H pour vous positionner sur votre donjon. Appuyez sur la touche S pour vous positionner sur le poteau indicateur où apparaît l'ennemi.

8.0 Défense du peuple

Cette rubrique présente les différentes manières pour défendre ce que vous avez bâti.

8.1 Corps de garde

Votre principal souci lors de la construction de vos structures de défense est de veiller à positionner des corps de garde, car une fois les murs construits, vos ouvriers en auront besoin pour entrer et sortir du château. Pour construire un corps de garde, sélectionnez la catégorie Édifices du château puis cliquez sur le bouton Corps de garde. Cliquez avec le bouton gauche sur le corps de garde de votre choix, puis sélectionnez l'orientation appropriée avant de le positionner.

8.2 Construction de murs



Les murs sont sélectionnés d'après la catégorie Édifices du château. Lorsque les murs sont sélectionnés, appuyez sur le bouton gauche de la souris, maintenez-le enfoncé sur la fenêtre principale puis faites doucement glisser la souris. Si vous avez suffisamment de bois ou de pierre dans votre réserve, le mur apparaîtra devant vous. Il sera positionné lorsque vous relâcherez le bouton.

Conseil : Vous pouvez construire des murs de l'épaisseur que vous voulez, en sachant que la destruction de murs épais demande plus de temps aux assaillants que des murs fins.

Vous pouvez ajouter des murs à créneaux devant vos murs standards pour apporter une protection supplémentaire. Les murs en bois sont moins chers à construire que des mur de pierre, mais sont beaucoup plus faciles à détruire. De plus, il est impossible d'y poster des soldats.

Remarque : Lorsque vous faites glisser la souris pour créer des murs, si une partie du mur ne se situe pas dans un emplacement de construction valide, le mur deviendra rouge.

8.3 Tours et tourelles



Elles se trouvent dans la rubrique Défense du panneau Édifices du château. Elles sont imperméables aux attaques par les échelles et peuvent supporter des dommages plus importants que les murs.

Elles donnent également à vos unités lanceuses de projectiles une portée de tir supérieure, et apportent à toutes les unités un avantage défensif face aux projectiles ennemis.

Les tourelles sont peu onéreuses à construire, mais ne peuvent recevoir qu'un petit nombre d'unités militaires ; elles ne peuvent pas non plus recevoir d'équipement de siège et risquent de s'écrouler en cas d'attaque par les tunneliers.

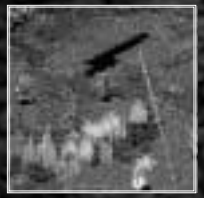
Les tours sont plus onéreuses mais peuvent recevoir davantage d'unités militaires et abriter des machines défensives en cas de siège ; elles sont en outre imperméables aux attaques par les tunneliers.

Les troupes pénètrent dans les tours par les murs. Vous devez construire un mur adjacent à une tour pour créer une porte pour les troupes, puis placer un escalier permettant d'atteindre le haut du mur (voir ci-dessous).

8.4 Escaliers

Pour permettre aux troupes d'accéder en haut des murs et des corps de garde, ceux-ci doivent être équipés d'escaliers. La construction des escaliers est identique à celle des murs, mais ils doivent être attachés soit aux murs soit aux côtés de votre corps de garde. Pour les construire, sélectionnez les escaliers et placez le pointeur de votre souris à côté d'une section du mur. Appuyez sur le bouton gauche de la souris, maintenez-le enfoncé sur la fenêtre principale puis faites doucement glisser la souris. Une esquisse des escaliers apparaît. Lorsque l'emplacement vous convient, relâchez le bouton gauche pour construire les escaliers.

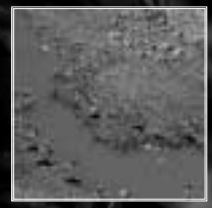
8.5 Pièges



Il existe deux types de pièges dans STRONGHOLD. Le premier est la fosse mortelle, qui est une fosse recouverte, au fond de laquelle se trouvent des pieux affilés. Les fosses mortelles sont visibles et sans danger pour votre peuple, mais invisibles pour l'ennemi qui y trouve la mort.

Le deuxième piège est la douve enduite de brai. Il s'agit d'une zone ou d'une tranchée recouverte de brai extrait du marais et qui se révèle être un enfer mortel lorsque vous y lancez une flèche enflammée. Pour allumer le brai, vous avez besoin d'un archer et d'un brasier à proximité. Orientez-le vers le brai et il y lancera une flèche enflammée.

8.6 Creusement de douves



Il s'agit d'un travail humide qui procure une excellente défense. Pour creuser une douve, vous devez choisir un emplacement. Pour cela, sélectionnez Creuser dans la catégorie Édifices du château, puis cliquez avec le bouton gauche sur la carte. Si le plan ne vous convient pas, sélectionner le bouton Ne pas creuser, puis cliquez avec le bouton gauche pour le corriger. Lorsque le plan vous convient, sélectionnez des unités, puis déplacez votre curseur sur la zone du plan. Lorsque le curseur prend la forme d'une pelle, cliquez avec le bouton gauche ; les unités se rendent sur cette position et commencent à creuser la douve. Vous pourrez supprimer cette douve en cliquant sur le bouton Supprimer.Si vous voulez remplir une douve ennemie, sélectionnez des troupes, puis cliquez sur la douve.

Conseil : Certaines de vos unités creuseront avec davantage d'enthousiasme que d'autres et certaines refuseront même de creuser.

Un pont-levis peut être attaché aux corps de garde en pierre. Il permet à votre peuple de franchir les douves, mais il peut également être levé en période de siège pour retarder l'ennemi.

8.7 Fabrication de l'équipement de siège





Les machines de siège d'un château comme les balistes et les mangonneaux doivent être positionnées en haut de grandes tours pour protéger votre château. Des mécaniciens doivent entretenir les machines de siège après leur construction. Les mangonneaux propulsent un jet de pierres et s'avèrent dévastateurs face à l'infanterie, mais sont assez imprécis. Les balistes sont plus précises puisqu'elles ne tirent qu'un projectile à la fois et sont très efficaces contre les machines de siège ennemies.

8.8 Huile bouillante



L'huile bouillante est un moyen de défense impressionnant face aux unités assaillantes. Pour équiper un mécanicien d'un seau d'huile bouillante, vous devez l'affecter à cette tâche. Pour cela, sélectionnez un mécanicien, et déplacez votre curseur sur la fonderie. Lorsque le curseur prend la forme d'une flèche orientée vers le bas, cliquez avec le bouton droit, et le mécanicien aura pour tâche de s'occuper de l'huile bouillante. Le premier mécanicien sélectionné devra veiller à ce que la fonderie ne manque pas de brai. Il devra également remplir d'huile bouillante les seaux des autres mécaniciens. Les autres mécaniciens affectés à la fonderie recevront des seaux d'huile bouillante qu'ils pourront utiliser contre les attaquants !

Pour verser l'huile, sélectionnez un mécanicien, puis appuyez sur le bouton Verser l'huile. Déplacez le curseur sur une unité ennemie ou sur une zone que vous voulez recouvrir d'huile, puis cliquez sur le bouton gauche.

9.0 Guerre de siège

Ce chapitre vous aide à maîtriser l'art de pénétrer dans le château de quelqu'un d'autre !

9.1 Présentation de l'équipement de siège

Pour que vos machines de siège soient en parfait état de fonctionnement, vous devez avoir des mécaniciens pour les construire et les entretenir. Lorsqu'un mécanicien est sélectionné, cliquez sur le bouton Équipement de siège pour afficher la liste des machines que vous pouvez construire.



Sélectionnez celle que vous voulez construire, puis cliquez avec le bouton gauche sur la carte en supposant que votre trésor contient suffisament d'or. Une tente de siège apparaît. Sélectionnez cette tente pour avoir une idée de la durée de construction de cette machine.

Astuce : Les tentes de siège sont faciles à démolir et les mécaniciens qui s'y trouvent sont vulnérables jusqu'à l'achèvement de la construction. Vous devez veiller à leur fournir une bonne protection.

Toutes les machines de siège doivent être entretenues. Pour cela, sélectionnez un groupe de mécaniciens, puis placez le curseur sur l'équipement de siège que vous souhaitez entretenir. Lorsque le curseur prend la forme d'une flèche orientée vers le bas, cliquez avec le bouton gauche. Tous les mécaniciens se déplacent vers cette machine pour l'entretenir. Selon le type d'équipement de siège, un nombre différent de mécaniciens est nécessaire pour l'entretien des machines avant qu'elles soient opérationnelles.

9.2 Boucliers



Ils permettent de protéger votre infanterie des volées de flèches et des tirs des arbalètes, mais vous êtes affaiblis face aux attaques d'infanterie. Chaque bouclier requiert un mécanicien de siège pour l'entretenir avant d'être opérationnel.

9.3 Béliers



Les béliers sont lents mais peuvent causer de nombreux dommages. C'est une arme parfaite pour abattre les corps de garde. Ils sont également efficaces face aux murs d'un château et aux tours lorsqu'ils parviennent à les atteindre. Chaque bélier requiert quatre mécaniciens de siège pour l'entretenir avant d'être opérationnel.

9.4 Tours de siège



Une fois en position, ces gigantesques constructions mobiles permettront à vos troupes d'accéder rapidement au sommet des murs ennemis. Pour utiliser une tour de siège, sélectionnez-la et déplacez-la à côté d'un mur ennemi. Lorsqu'elle est suffisamment proche, la tour s'ancre et une passerelle s'abat sur le mur ennemi. Les unités sont ensuite en mesure de grimper dans la tour jusqu'aux murs ennemis. Chaque tour de siège requiert quatre mécaniciens de siège pour l'entretenir avant d'être opérationnelle.

9.5 Catapultes



Ces machines de siège vous permettent de démolir des structures ennemies à distance. Les catapultes sont mobiles, assez précises, de portée moyenne et provoquent peu de dommages. Leur trajectoire de tir assez basse en fait des armes adaptées aux attaques de précision pour atteindre les structures ennemies. Elles peuvent également lancer des carcasses malades dans un château ennemi afin de propager la peste. Pour cela, sélectionnez le bouton Lancer une carcasse dans le menu Catapulte, puis choisissez une cible. Chaque catapulte requiert deux mécaniciens de siège pour l'entretenir avant d'être opérationnelle.

9.6 Trébuchets



Les trébuchets sont des machines de sièges effrayantes visant à frapper les structures du château. Les trébuchets sont de grandes machines, qui une fois construites restent en position fixe. Ils n'ont pas la précision des catapultes, mais ont une grande portée et causent d'importants dommages lorsque lors projectiles atteignent les structures ennemies. Leur ligne de tir en grand arc en fait une arme idéale pour passer au-dessus des murs du château. Tout comme avec les catapultes, vous pouvez lancer des carcasses malades dans les châteaux ennemis. Chaque trébuchet requiert trois mécaniciens de siège pour l'entretenir avant d'être opérationnel.

9.7 Creusement de tunnels



Un autre moyen pour mettre à genou l'ennemi, consiste à creuser des tunnels. Les tunneliers creusent alors sous des structures défensives puis font s'effondrer leur tunnel, démolissant ainsi les fondations situées au-dessus. Pour cela, sélectionnez un tunnelier puis cliquez sur le bouton Creuser. Choisissez une zone proche du château car la longueur du tunnel doit être suffisamment importante avant qu'il s'effondre. Une fois sous terre, le tunnelier creuse en direction du mur, de la tourelle ou du corps de garde le plus proche et met le feu aux étais de soutènement du tunnel afin de provoquer son effondrement. La structure située au-dessus du tunnel est alors endommagée ou détruite. Il est impossible pour les tunneliers de creuser sous des douves ou des tours. Ils peuvent en revanche s'attaquer à des tourelles dont la taille est plus petite

9.8 Remplissage des douves

Les unités militaires peuvent recevoir l'ordre de remplir les douves ennemies. Pour cela, sélectionnez un groupe d'unités puis cliquez sur la douve lorsque le pointeur ayant la forme d'une pelle apparaît. Elles se rendront sur la douve et commenceront à la remplir.

10.0 Références

Ce chapitre vous donne des informations supplémentaires qui peuvent s'avérer utiles lors de votre conquête.

10.1 Personnages non-militaires

	**Seigneur :** Monseigneur est le personnage le plus important du jeu. Il est un combattant redoutable mais également le maître de toutes les levées. S'il tombe au combat, la partie est perdue.
	**Dame :** Bien qu'elle ait à cœur de faire bien dans le château, elle peut s'avérer autoritaire. Habituée à vivre dans le luxueux manoir de son père, elle ne cesse de se plaindre des conditions précaires dans lesquelles elle doit désormais vivre.
	**Bouffon :** Il parcourt votre château et taquine votre peuple, tout en faisant des acrobaties. Son espérance de vie est donc assez courte.

	**Bûcherons :** Ils abattent les arbres, sont futiles et aiment exhiber leurs muscles aux passants.
	**Chasseurs :** Ils tuent les daims pour la nourriture et déposent la viande dans votre grenier. Ce sont des personnages frustres qui apprécient la bonne bière.
	**Fermiers :** Ces citoyens de basse classe s'occupent de vos différentes cultures. Ils aiment se plaindre de leur faible revenu et méprisent les gens de la ville.
	**Paysans :** Ils passent leurs journées assis autour du feu de camp, à espérer que vous leur donnerez du travail.
	**Enfants :** Ces petits polissons courent partout, faisant des bêtises toute la journée. Vous les verrez occasionnellement jouer à des jeux traditionnels comme le catch.
	**Mères et bébés :** Elles apparaissent lorsqu'une masure est placée. La mère doit veiller à ce que son bébé soit toujours content et à ce que la maison soit propre et bien rangée, tandis que le bébé crie et met le désordre. Vous les verrez courir vers leur masure lorsque l'ennemi apparaît aux portes du château.
	**Francs-maçons :** Ils travaillent à la carrière à couper et tailler la pierre. Certains disent qu'ils font partie d'une société secrète, où ils se soumettent à des rituels sacrés.
	**Mineurs de fer :** Ils travaillent de longues heures sous-terre, à extraire et livrer le fer. Les mineurs de fer sont des individus au sang-froid, ayant une idée lugubre de la vie, et il peut s'avérer difficile de briser leur apparence endurcie.



Ouvriers mineurs : Ils extraient le brai des marais avoisinants. Malheureusement, à force de travailler dans cet environnement, ils en ont perdu l'odorat, ce qui leur pose des problèmes d'hygiène encore plus important que les citoyens moyens.



Jeunes meuniers : Ces jeunes garçons courent apporter le blé à votre moulin, le moulent en hâte puis livrent rapidement la farine. Ils semblent avoir une source d'énergie inépuisable.



Boulanger : Il fabrique le pain pour nourrir votre peuple. Le boulanger est un homme joyeux et sensible. Il est également le sujet favori des ragots du village.



Brasseuse : Elle brasse la bière pour vos auberges. La brasseuse a des difficultés pour marcher droit et se concentrer. Elle goûte régulièrement ce qu'elle brasse et à des fréquemment des ennuis car elle hurle des insultes grivoises à des inconnus dans la rue.



Aubergiste : Il distribue la bière à vos ouvriers. L'aubergiste est un personnage jovial qui donne le pouls de la nation. Il connaît toutes les dernières marottes.



Ivrogne : Ces individus tremblants apparaissent lorsque vos auberges tournent au maximum de leurs capacités. Vous les voyez alors tituber et ne s'arrêter que pour boire encore plus de bière.



Fléchier : Il fabrique des arcs et des arbalètes pour vos troupes. Le fléchier invite régulièrement des personnes à prendre le thé pour leur parler de sa jambe malade.



Armurier : Il fabrique des armures en métal pour vos soldats. L'armurier est un ancien militaire et un personnage respecté au château, toujours prêt à raconter de nouvelles histoires aux enfants.





Forgeron : Il forge vos épées et vos masses. Le forgeron est généralement un gentilhomme tranquille et réservé. Malheureusement il est soupe au lait et a tendance à exploser en de violentes colères imprévisibles.



Tourneur de perches : Il tourne les lances et les piques pour vos troupes. Le tourneur de perches passe ses journées à contempler la signification cachée de chaque morceau de bois et a un caractère introverti ; c'est le personnage le plus calme du jeu.



Tanneuse : C'est une solide femme volontaire qui n'a aucun mal à enlever vos vaches puis à coudre leur cuir en de séduisants costumes pour vos soldats. La tanneuse est virulente à son égard et fait preuve d'une personnalité exceptionnellement dominante.



Prêtres : Ils apportent la joie en donnant des bénédictions et en célébrant des mariages. En raison de la rigidité de leur ordre, les prêtres médiévaux ne sont pas autorisés à avoir un trait de caractère.



Guérisseur : Il dissipe chaque nuage de maladie flottant au-dessus de votre château. Le guérisseur passe beaucoup de temps à marcher dans les bois à la recherche de ses herbes, et disparaît parfois pendant des jours.



Marchant : Il arrive lorsqu'un marché est construit. Le marchant parle vite et se comporte avec aplomb. Il est toujours prêt à négocier la vente la plus équitable et la plus profitable pour lui.



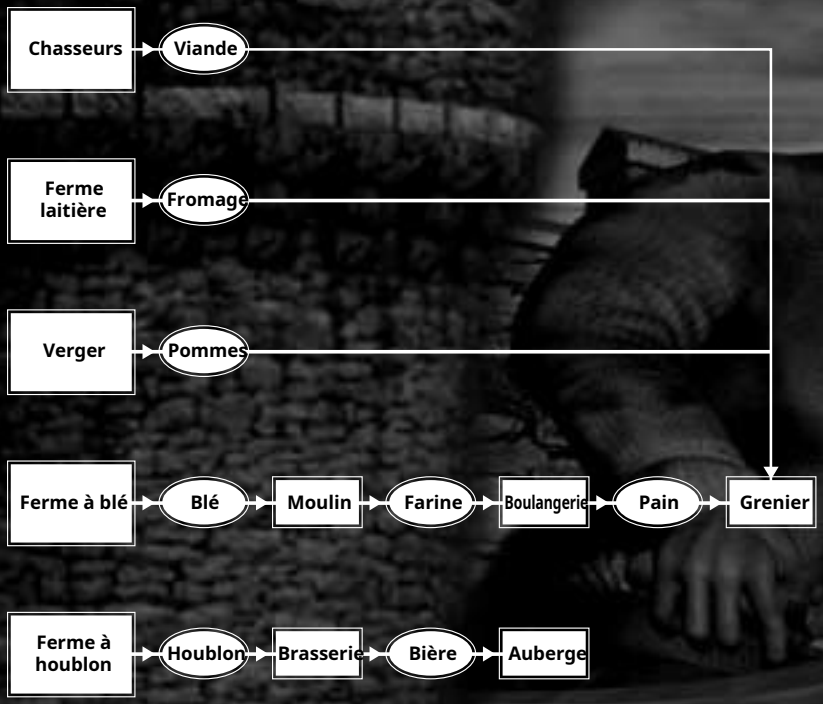
Jongleur : Il arrive dans votre château avec la foire itinérante pour divertir votre peuple. Le jongleur est un personnage espiègle pour qui il est impossible de rester assis deux minutes et qui a peur de s'engager.



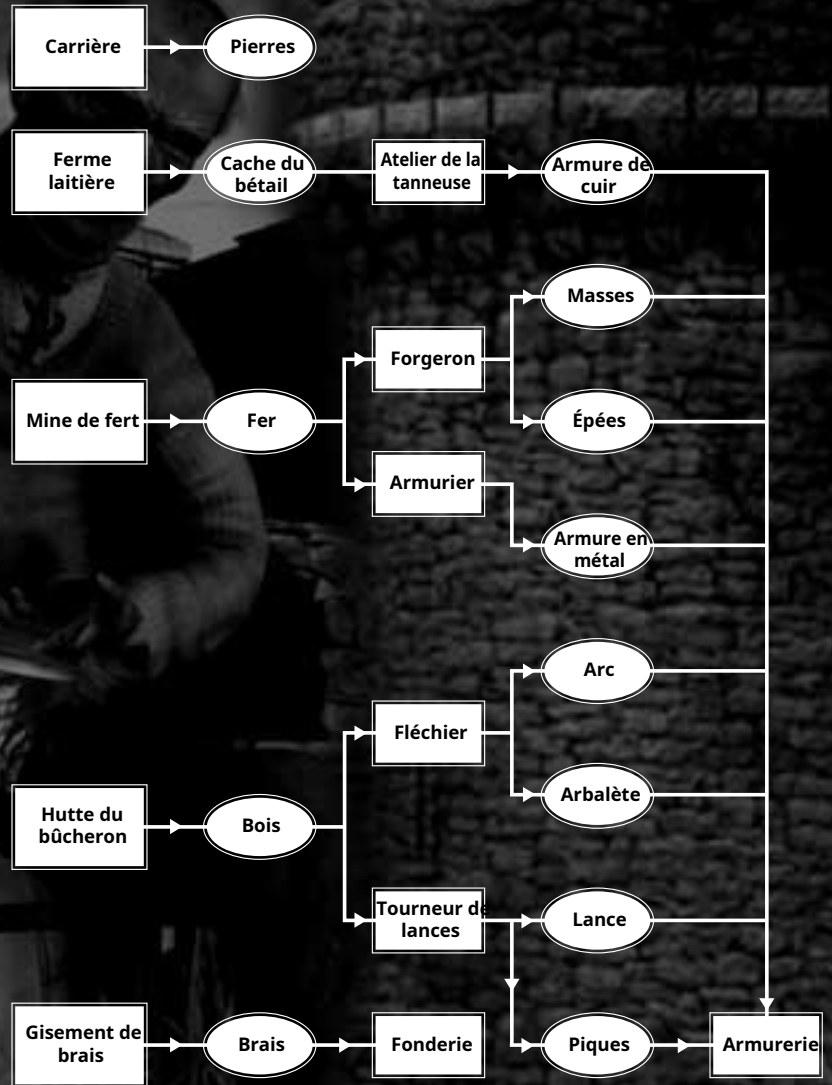
Cracheur de feu : Le cracheur de feu fait également partie de la foire itinérante et sait parfaitement comment captiver son auditoire grâce à des tours d'adresse. Il n'a plus un seul poil sur le corps suite à un malheureux incident au-dessus d'un brasier.



10.2 Diagramme relatif à la nourriture



10.3 Diagramme relatif aux ressources :



10.4 Tableau des différents édifices

	ÉDIFICE	CATÉGORIE	COÛT DES RESSOURCES	OUVRIERS NÉCESSAIRES	PRODUIT/ PERMET
	SALLE DES SAXONS	CHÂTEAU	GRATUIT	NÉANT	GRENIER
	DONJON EN BOIS	CHÂTEAU	GRATUIT	NÉANT	GRENIER
	DONJON EN PIERRES	CHÂTEAU	GRATUIT	NÉANT	GRENIER
	FORTERESSE	CHÂTEAU	GRATUIT	NÉANT	GRENIER
	BASTION	CHÂTEAU	GRATUIT	NÉANT	GRENIER
	PORTE EN BOIS	CHÂTEAU	10 BOIS	NÉANT	ACCÈS AU TRAVAIL
	PORTE INTÉRIEURE	CHÂTEAU	10 PIERRES	NÉANT	ACCÈS AU TRAVAIL
	PORTE PRINCIPALE	CHÂTEAU	20 PIERRES	NÉANT	ACCÈS
	PONT-LEVIS	CHÂTEAU	10 BOIS	NÉANT	ACCÈS

	ÉDIFICE	CATÉGORIE	COÛT DES RESSOURCES	OUVRIERS NÉCESSAIRES	PRODUIT/ PERMET
	PLATE-FORME EN BOIS	CHÂTEAU	10 BOIS	NÉANT	DÉFENSE SUPPLÉ-MENTAIRE
	TOURELLE DE PÉRIMÈTRE	CHÂTEAU	10 PIERRES	NÉANT	DÉFENSE SUPPLÉ-MENTAIRE
	TOURELLE DÉFENSIVE	CHÂTEAU	15 PIERRES	NÉANT	DÉFENSE SUPPLÉ-MENTAIRE
	TOUR CARRÉE	CHÂTEAU	35 PIERRES	NÉANT	DÉFENSE SUPPLÉ-MENTAIRE
	TOUR RONDE	CHÂTEAU	40 PIERRES	NÉANT	DÉFENSE SUPPLÉ-MENTAIRE
	ARMURERIE	CHÂTEAU	10 BOIS	NÉANT	STOCKAGE DES ARMES ET DES ARMURES
	CASERNE EN BOIS	CHÂTEAU	15 BOIS	NÉANT	TROUPES
	CASERNE EN PIERRES	CHÂTEAU	15 PIERRES	NÉANT	TROUPES
	GUILDE DES MÉCANICIENS	CHÂTEAU	10 BOIS 100 OR	NÉANT	PORTEURS D'ÉCHELLE & MÉCANICIENS

	ÉDIFICE	CATÉGORIE	COÛT DES RESSOURCES	OUVRIERS NÉCESSAIRES	PRODUIT/ PERMET
	FOSSE MORTELLE	CHÂTEAU	6 BOIS	NÉANT	DÉFENSE SUPPLÉ-MENTAIRE
	FONDERIE	CHÂTEAU	10 FER 100 OR	1 MÉCANICIEN POUR ENTRETENIR LA FONDERIE MÉCANICIENS SUPPLÉ-MENTAIRES POUR TRANSPORTER LES SEAUX	SEAUX D'HUILE BOUILLANTE
	DOUVE ENDUITE DE BRAI	CHÂTEAU	1 BRAI	NÉANT	DÉFENSE SUPPLÉ MENTAIRE
	CHENIL POUR CHIENS DE GUERRE	CHÂTEAU	50 OR	NÉANT	CHIENS TUEURS
	TENTE DE SIÈGE	CHÂTEAU	NÉANT	1 OU PLUSIEURS MÉCANICIENS	CONSTRUIRE L'ÉQUIPEMENT DE SIÈGE
	ÉCURIE	CHÂTEAU	20 BOIS 400 OR	NÉANT	CHEVAUX
	GUILDE DES TUNNELIERS	CHÂTEAU	10 BOIS 100 OR	NÉANT	TUNNELIERS
	VERGER À POMME	FERME	5 BOIS	1	POMMES

	ÉDIFICE	CATÉGORIE	COÛT DES RESSOURCES	OUVRIERS NÉCESSAIRES	PRODUIT/ PERMET
	FERME LAITIÈRE	FERME	10 BOIS	1	FROMAGE
	FERME À HOUBLON	FERME	15 BOIS	1	HOUBLON
	DE POSTE CHASSE	FERME	5 BOIS	1	VIANDE
	FERME À BLÉ	FERME	15 BOIS	1	BLÉ
	BOULANGERIE	TRANSFORM-ATION DES ALIMENTS	10 BOIS	1	PAIN
	BRASSERIE	TRANSFORM-ATION DES ALIMENTS	10 BOIS	1	BIÈRE
	GRENIER	TRANSFORM-ATION DES ALIMENTS	10 BOIS	NÉANT	STOCKAGE DE LA NOURRITURE
	AUBERGE	TRANSFORM-ATION DES ALIMENTS	50 BOIS 25 OR	1	DISTRIBUTION DE BIÈRE
	MINE DE FER	INDUSTRIE	20 BOIS	2	FER

	ÉDIFICE	CATÉGORIE	COÛT DES RESSOURCES	OUVRIERS NÉCESSAIRES	PRODUIT/ PERMET
	MOULIN À VENT	TRANSFORM-ATION DES ALIMENTS	20 BOIS	3	FARINE
	MARCHÉ	INDUSTRIE	15 BOIS	NÉANT	COMMERCE
	LONGE À BŒUF	INDUSTRIE	10 BOIS	1	LIVRAISON DE PIERRES
	GISEMENT DE BRAI	INDUSTRIE	20 BOIS	1	BRAI
	CARRIÈRE	INDUSTRIE	20 BOIS	3	PIERRES
	RÉSERVE	INDUSTRIE	NÉANT	NÉANT	STOCKAGE DES RESSOURCES
	SCIERIE	INDUSTRIE	3 BOIS	1	BOIS
	APOTHÈQUE	VILLE	10 BOIS 50 OR	1	PRÉVENTION DES MALADIES

	ÉDIFICE	CATÉGORIE	COÛT DES RESSOURCES	OUVRIERS NÉCESSAIRES	PRODUIT/ PERMET
	MASURE	VILLE	6 BOIS	NÉANT	HUIT PLACES D'HÉBERGE-MENT
	MASURE	VILLE	NÉANT	NÉANT	HUIT PLACES D'HÉBERGE-MENT
	MASURE	VILLE	NÉANT	NÉANT	HUIT PLACES D'HÉBERGE-MENT
	CHAPELLE	VILLE	10 PIERRES 250 OR	NÉANT	PRÊTRE
	ÉGLISE	VILLE	20 PIERRES 350 OR	NÉANT	PRÊTRE (NÉCESSAIRE POUR LES FORTES POPULATIONS)
	CATHÉDRALE	VILLE	40 PIERRES 500 OR	NÉANT	PRÊTRE (NÉCESSAIRE POUR LES TRÈS FORTES POPULATIONS)
	PUITS	VILLE	30 OR	NÉANT	AUGMENTER LA POPULARITÉ
	JARDIN	VILLE	30 OR	NÉANT	AUGMENTER LA POPULARITÉ
	MÂT ENRUBANNÉ	VILLE	30 OR	NÉANT	AUGMENTER LA POPULARITÉ

	ÉDIFICE	CATÉGORIE	COÛT DES RESSOURCES	OUVRIERS NÉCESSAIRES	PRODUIT/ PERMET
	OURS DANSANT	VILLE	30 OR	NÉANT	AUGMENTER LA POPULARITÉ
	STATUES	VILLE	30 OR	NÉANT	AUGMENTER LA POPULARITÉ
	TOMBEAUX	VILLE	30 OR	NÉANT	AUGMENTER LA POPULARITÉ
	ÉTANGS	VILLE	30 OR	NÉANT	AUGMENTER LA POPULARITÉ
	POTENCES	VILLE	50 OR	NÉANT	MEILLEURE EFFICACITÉ AU TRAVAIL
	PILORI	VILLE	50 OR	NÉANT	MEILLEURE EFFICACITÉ AU TRAVAIL
	CACHOTS	VILLE	50 OR	NÉANT	MEILLEURE EFFICACITÉ AU TRAVAIL
	TABLE D'ÉCARTÈLEMENT	VILLE	50 OR	NÉANT	MEILLEURE EFFICACITÉ AU TRAVAIL
	CLOAQUE	VILLE	50 OR	NÉANT	MEILLEURE EFFICACITÉ AU TRAVAIL

	ÉDIFICE	CATÉGORIE	COÛT DES RESSOURCES	OUVRIERS NÉCESSAIRES	PRODUIT/ PERMET
	BÛCHER	VILLE	50 OR	NÉANT	MEILLEURE EFFICACITÉ AU TRAVAIL
	BILLOT	VILLE	50 OR	NÉANT	MEILLEURE EFFICACITÉ AU TRAVAIL
	GIBET	VILLE	50 OR	NÉANT	MEILLEURE EFFICACITÉ AU TRAVAIL
	TABOURET	VILLE	50 OR	0	MEILLEURE EFFICACITÉ AU TRAVAIL
	ARMURIER	ARMES	20 BOIS 100 OR	1	ARMURE EN MÉTAL
	FORGERON	ARMES	20 BOIS 200 OR	1	MASSES & ÉPÉES
	FLÉCHIER	ARMES	20 BOIS 100 OR	1	ARCS & ARBALÈTES
	TOURNEUR DE PERCHES	ARMES	10 BOIS 100 OR	1	LANCES &PIQUES
	TANNEUSE	ARMES	10 BOIS 100 OR	1	ARMURE EN CUIR

	ÉDIFICE	CATÉGORIE	COÛT DES RESSOURCES	OUVRIERS NÉCESSAIRES	PRODUIT/ PERMET
	POTEAU	DIVERS	NÉANT	NÉANT	INDIQUER D'OÙ PART L'ATTAQUE ENNEMIE
	RUINES	DIVERS	NÉANT	NÉANT	NÉANT
	ENTRÉE DU TUNNEL	DIVERS	NÉANT	NÉANT	DÉBUT DU TUNNEL

10.5 Table des unités

	UNITÉ	NIVEAU D'ATTAQUE	NIVEAU DE DÉFENSE	VITESSE	ARME	ARMURE	EST-CE QUE L'UNITÉ PEUT GRIMPER À L'ÉCHELLE ?	EST-CE QUE L'UNITÉ PEUT CREUSER UNE DOUVE ?
	ARCHER	FAIBLE	FAIBLE	RAPIDE	ARC	NÉANT	OUI	OUI
	ARBALÉTRIER	FAIBLE	MOYEN	MOYENNE	ARBALÈTE	CUIR	NON	NON
	LANCIER	MOYEN	FAIBLE	RAPIDE	LANCE	NÉANT	OUI	OUI
	PIQUIER	MOYEN	TRÈS ÉLEVÉ	MOYENNE	PIQUE	MÉTAL	NON	OUI
	MASSIER	ÉLEVÉ	MOYEN	RAPIDE	MASSE	CUIR	OUI	OUI
	SPADASSIN	TRÈS ÉLEVÉ	ÉLEVÉ	LENTE	ÉPÉE	MÉTAL	NON	NON

UNITÉ	NIVEAU D'ATTAQUE	NIVEAU DE DÉFENSE	VITESSE	ARME	ARMURE	EST-CE QUE L'UNITÉ PEUT GRIMPER À L'ÉCHELLE ?	EST-CE QUE L'UNITÉ PEUT CREUSER UNE DOUVE ?
CHEVALIER	TRÈS ÉLEVÉ	ÉLEVÉ	TRÈS RAPIDE	ÉPÉE	MÉTAL & CHEVAL	NON	NON
TUNNELIER	MOYEN	FAIBLE	MOYENNE	NÉANT	NÉANT	NON	NON
PORTEUR D'ÉCHELLE	NÉANT	TRÈS FAIBLE	RAPIDE	NÉANT	NÉANT	NON	NON
MÉCANICIEN	NÉANT	TRÈS FAIBLE	MOYENNE	NÉANT	NÉANT	NON	OUI
MOINE NOIR	MOYEN	MOYEN	RAPIDE	NÉANT	NÉANT	NON	NON

Avertissement

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

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

II Avertissement sur l'épilepsie

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

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

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

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE:

Tous les efforts ont été faits pour que nos produits soient testés sur le plus de configurations matérielles différentes. Toutefois, si vous rencontriez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un de nos titres, vous pouvez contactez notre service technique de plusieurs façons :

Avant de contacter le service technique, préparez-vous, afin de vous assister le plus efficacement possible, nous aurons besoin de connaître le plus de renseignements possibles sur votre ordinateur et sur le problème rencontré, à savoir:

CONTACTS :
• Votre nom,
• Adresse e-mail, numéro de téléphone ou adresse postale complète,

VOTRE SYSTÈME :
• Marque et modèle de votre PC,
• Système d'exploitation (Windows 3.1x, 95, 98, Mac OS...),
• Fabricant et cadence (vitesse) de votre processeur,
• Fabricant et nombre de vitesse de votre lecteur de cédérom,
• Montant total de votre mémoire système en Mo de RAM, SDRAM, ...
• Fabricant et modèle de votre carte vidéo, carte 3D et le nombre de Mo en mémoire vive,
• Fabricant et modèle de votre carte sonore,

Veuillez décrire les circonstances de votre problème et les éventuels messages d'erreur que vous avez rencontrés et cela le plus complètement possible.

NOTE : NE PAS CONTACTER LE SERVICE TECHNIQUE TAKE2 POUR UNE SOLUTION DE JEU. Les solutions de nos jeux sont disponibles en contactant notre serveur vocal dont vous trouverez le numéro ci-dessous.

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE :

Téléphone : 08.25.15.00.26 (0,98 F/mn TTC quelle que soit la provenance de l'appel en France métropolitaine)
+ 33 (0)1.41.06.59.95 (pour la Belgique, le Luxembourg et la Suisse)
(du lundi au vendredi de 10h00 à 18h00, le samedi de 13h00 à 18h00, hors jours fériés)

Télécopie : +33 (0)1.41.06.44.48
A l'attention du
Service Technique
TAKE 2 INTERACTIVE

Demande de Patch ou mise à jour par e-mail : take2sav@loisir.net

Courrier : TEOFIL
Service Consommateurs TAKE 2 INTERACTIVE
6, Bd du Général LECLERC
92115 Clichy Cedex

Site Internet : www.take2games.com

« Solutions de jeux, nouveautés, et jeux concours »
Serveur Vocal * 08.92.68.57.75
Serveur Minitel * 3615 code TAKE2
* 2.21 Frs / Mn

GARANTIE LOGICIEL LIMITEE ET CONTRAT DE LICENCE

Cette GARANTIE LOGICIEL LIMITEE ET CONTRAT DE LICENCE (ci-après dénommé la Garantie limitée et autres stipu particulier) est un accord juridique entre Vous (individu ou entité) et Firefly Studios Ltd et Take 2 Interactive Softwa (collectivement, le Propriétaire) en ce qui concerne ce produit logiciel et les matériaux contenus dans celui-ci et d De votre acte d'installation et/ou de toute autre utilisation du logiciel constitue Votre contrat auquel vous serez lié p ce Contrat. Si Vous n'êtes pas d'accord avec les conditions de cet Accord, veuillez retourner immédiatement l'em et tous les matériaux qui les accompagnent (y compris tout le matériel, les guides et autres matériaux écrits et e Vous les avez obtenus, accompagnés de votre ticket de caisse, pour obtenir un remboursement intégral.

ATTRIBUTION DE LICENCE NON EXCLUSIVE LIMITÉE. Cet Accord Vous permet d'utiliser une (1) copie du/des program de LOGICIEL) compris dans cet emballage pour votre utilisation personnelle sur un ordinateur unique à domicile portable. Le LOGICIEL est utilisé sur un ordinateur lorsqu'il est chargé dans la mémoire temporaire (c.-à-d. la mé ou installé dans la mémoire permanente (par ex. disque dur, CD-ROM ou autre périphérique de stockage) de cet o L'installation sur un serveur de réseau est strictement interdite, sauf si vous obtenez du Propriétaire une licence sp individuelle pour réseau. Cet Accord ne tiendra pas lieu de licence spéciale et individuelle pour réseau susmentio sur un serveur de réseau constitue une utilisation, laquelle devra être conforme aux conditions de cet Accord. Ce une vente du LOGICIEL d'origine ou de toute autre copie qui s'y rattache. Vous n'êtes pas autorisé à vendre, loue autre manière que ce soit transférer le LOGICIEL et/ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS à tout autre individ

PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE. Le Propriétaire conserve tous les droits, titres et intérêts relatifs à ce LOGICIEL et le/les l'accompagnant, ainsi que les emballages et autres matériaux écrits (collectivement, les MATERIAUX ACCOMPAG mais sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques déposées, secrets de fabrication, noms de fabrications, d brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, travaux d'art, effets sonores, musiques et droits moraux. Le LOGICIEL et MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS sont de copyright des Etats-Unis et les traités et lois de copyright en vigueur à travers le Monde. Tous les droits sont r de copier ou de reproduire le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS de quelque manière ou moyen q ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Propriétaire. Toute personne qui copiera ou reproduira la tota LOGICIEL et des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS de quelque manière ou moyen que ce soit, violera consciemment les lois copyright et sera passible de poursuites civiles ou criminelles. Il est interdit de vendre, de louer, de prêter ou de autre manière que ce soit le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS à un autre individu ou une autre e

SAUVEGARDE OU ARCHIVAGE DU LOGICIEL. Quand vous aurez installé le LOGICIEL sur la mémoire permanente d'un or pourrez conserver et utiliser le/les disque(s) d'origine et/ou le CD-ROM (le Support de stockage) uniquement dan sauvegarde ou d'archivage.

RESTRICTIONS. En supplément à ce que ce Contrat couvre de manière spécifique, Vous n'êtes pas autorisé à copie de quelque manière que ce soit le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; à modifier ou à préparer d basées sur le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; à distribuer des copies du LOGICIEL ou ACCOMPAGNATEURS en les vendant ou par tout autre moyen de transfert de propriété ; à louer le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS ; ou à exposer publiquement le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS. Il est interdit de transmettre le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS de manière électronique ou de quelque manière que ce soit sur Internet ou par tout autre moyen ou à tout autre tiers. Il est strictement interdit de vendre ou d'utiliser de quelque manière que ce soit dans un but lucratif les décors, cartes, niveaux, packs de niveaux, packs supplémentaires, suites ou autres composants ou éléments basés sur ou correspondant au LOGICIEL ou aux MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS. IL EST INTERDIT DE MODIFIER, DECOMPILER OU DESASSEMBLER LE LOGICIEL DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. Toute copie du LOGICIEL ou des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS non autorisée de manière spécifique dans cet Accord est une violation de cet Accord.

GARANTIE LIMITÉE ET RENONCIATIONS DE GARANTIE.

GARANTIE LIMITEE. Le propriétaire garantit que le Support de stockage du LOGICIEL ne comprend aucun défaut matériel de vice en cas d'utilisation et de service normal pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat par Votre ticket de caisse. Si pour quelque raison que ce soit Vous trouvez des défauts sur le Support de stockage ou pas à installer le LOGICIEL sur votre ordinateur personnel ou votre ordinateur portable, vous êtes autorisé à renvoyer les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS là où vous les avez obtenus et vous recevrez un remboursement intégral. Cette ne s'applique pas si Vous avez endommagé le LOGICIEL par accident ou intentionnellement.

RECOURS CLIENTELE. Vos recours exclusifs, et la responsabilité entière du Propriétaire, (i) remplaceront tout Support d'origine par le LOGICIEL ou (ii) par un remboursement intégral du prix payé pour ce LOGICIEL. En ouvrant l'emballage logiciel, en installant et/ou en utilisant de quelque autre manière que ce soit le LOGICIEL ou les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS vous engagez par la présente à renoncer à tout autre recours qui vous est possible légalement ou par action ordinaire, de ce type auquel vous ne pouvez par renoncer pour une raison publique, vous cédez par la présente, ou cédere lorsqu disponibles, au Propriétaire.

RENONCIATIONS DE GARANTIE. A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE EXPRESSE DEFINIE CI-DESSUS, LE PROPRIETAIRE AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU TACITE, ORALE OU ECRITE, EN CE QUI CONCERNE LES PRODUITS OU TOUT COMPOSANT RAPPORTANT. TOUTE GARANTIE TACITE POUVANT ETRE IMPOSEE PAR LES LOIS EN VIGUEUR SE LIMITE A TOUS EGARDS MAXIMALE AUTORISEE ET A LA DUREE DE LA GARANTIE LIMITEE. LE PROPRIETAIRE NE SE PORTE GARANT PAS, PA

QUALITE OU LA PERFORMANCE DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS AUTRES QUE LE LOGICIEL ET LES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS DEFINIS PAR LA GARANTIE LIMITEE CI-DESSUS. LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS OU NE GARANTIT PAS NON PLUS QUE LES 'CAPACITES' DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS REPONDRONT A VOS ATTENTES OU QUE LE LOGICIEL FONCTIONNERA EN PERMANENCE, NE COMPRENDRA AUCUNE ERREUR, OU QUE LES PROBLEMES SERONT CORRIGES LE PROPRIETAIRE NE S'ENGAGE PAS A CE QUE LE LOGICIEL FONCTIONNE DANS UN ENVIRONNEMENT A MULTIPLE UTILISATEURS.

IL NE SERA EN AUCUN CAS POSSIBLE DE CREER AVEC LES INFORMATIONS ORALES OU ECRITES OU AVEC LES CONSEILS DONNES PAR LE PROPRIETAIRE, SES REVENDEURS, SES DISTRIBUTEURS, SES DIRECTEURS, SES OFFICIERS, SES EMPLOYES, SES AGENTS, SES CONTRACTUELS OU SES FILIALES TOUTE AUTRE GARANTIE OU TOUTE EXTENSION OU DEVELOPPEMENT DE LA PORTEE DE CETTE GARANTIE. VOUS N'ETES PAS AUTORISE A ATTENDRE QUOI QUE CE SOIT DE CES INFORMATIONS OU DE CES CONSEILS.

CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS L'IMPOSITION DE LIMITES SUR LE TEMPS DE DUREE D'UNE GARANTIE TACITE, LA GARANTIE CI-DESSUS PEUT PAR CONSEQUENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS. CETTE GARANTIE LIMITEE VOUS DONNE DES DROITS JURIDIQUES PARTICULIERS ET IL EST POSSIBLE QUE VOUS BENEFICIIEZ D'AUTRES DROITS LEGAUX QUI VARIERONT EN FONCTION DU PAYS.

LIMITATION DE RESPONSABILITE. SELON LE MAXIMUM AUTORISÉ PAR LA LOI EN VIGUEUR, ET SANS PRENDRE EN COMPTE L'ÉCHEC OU LA RÉUSSITE DE L'OBJECTIF PRIMORDIAL DU RECOURS PRÉALABLEMENT MENTIONNÉ, EN AUCUN CAS, LE PROPRIETAIRE, SES DIRECTEURS, OFFICIERS, EMPLOYES, AGENTS OU FILIALES OU QUI QUE CE SOIT D'AUTRE IMPLIQUE DANS LE DEVELOPPEMENT, LA FABRICATION OU LA DISTRIBUTION DU LOGICIEL OU DES MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS NE SERA TENU POUR RESPONSABLE DE QUELQUES DEGATS QUE CE SOIT Y COMPRIS, ET SANS S'Y LIMITER, DIRECTS OU INDIRECTS ; SECONDAIRES ; OU IMPORTANTS, DANS LE CAS DE DOMMAGES LIES A UN PREJUDICE PERSONNEL, AUX EFFETS PERSONNELS, A LA PERTE DE PROFITS COMMERCIAUX, A LA PERTE D'EXPLOITATION, A LA PERTE D'INFORMATIONS COMMERCIALES, A LA PERTE DE TEXTE OU DE DONNEES CONSERVEES OU UTILISEES AVEC LE LOGICIEL, Y COMPRIS LE COUT DE RECUPERATION OU DE REPRODUCTION DU TEXTE OU DES DONNEES, OU TOUTE AUTRE PERTE PECUNIAIRE LIEE A L'UTILISATION OU A L'IMPOSSIBILITE D'UTILISATION DE CE LOGICIEL, CETTE LIMITE DE RESPONSABILITE S'APPLIQUE MEME SI VOUS-MEME OU QUI QUE CE SOIT D'AUTRE A INFORME LE PROPRIETAIRE OU UN AUTRE REPRESENTANT AUTORISE DE CELUI-CI DE LA POSSIBILITE DE CES DEGATS. MEME SI CEUX-CI SONT CAUSES PAR OU RESULTENT DE LA NEGLIGENCE ORDINAIRE, INDIVIDUELLE OU PARTAGEE DE SES DIRECTEURS, OFFICIERS, EMPLOYES, AGENTS, CONTRACTUELS OU FILIALES. CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITE DE DEGATS SECONDAIRES OU IMPORTANTS, LA LIMITE CI-DESSUS OU L'EXCLUSION PEUT PAR CONSEQUENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS.

SUPPORT PRODUIT ET MISE À JOUR.

Ce LOGICIEL est conçu pour être facile d'utilisation et le Propriétaire fournit une assistance limitée au produit, tel qu'elle est définie dans les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS.

JURIDICTION. LES LOIS ANGLAISES REGISSENT CET ACCORD, QUEL QUE SOIT LE CHOIX DE PRINCIPES JURIDIQUES DE CHAQUE PAYS, AVEC UN FORUM ET UN LIEU DE JUGEMENT A LONDRES, ANGLETERRE. Cet accord ne peut être modifié que par un instrument écrit spécifiant quelle est la modification, et exécuté par les deux parties. Au cas ou une disposition de cet Accord soit déclaré inexécutoire, celle-ci devra être appliquée au maximum, et les autres dispositions de cet Accord demeureront entièrement en vigueur.

ACCORD ENTIER. Cet Accord représente l'accord entier entre les parties et remplace toute communication orale ou écrite, proposition ou accord préalable entre les parties ou tout revendeur, distributeur, agent ou employé.

RÉSILIATION. Cet Accord est valable jusqu'à sa résiliation. Cet Accord cesse automatiquement (sans autre avertissement) si Vous ne respectez pas les dispositions de l'Accord. Vous pouvez également résilier cet Accord en détruisant le LOGICIEL et les MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS et toutes les copies et reproductions du LOGICIEL et des MATERIAUX ACCOMPAGNATEURS et en effaçant et en purgeant de manière permanente le LOGICIEL de tout serveur client ou de l'ordinateur sur lequel il a été installé.

RECOURS ÉQUITABLES. Vous convenez par la présente, que si les conditions de cet Accord ne sont pas exécutées spécifiquement, le Propriétaire sera irrémédiablement endommagé, et par conséquent vous acceptez que le Propriétaire aura le droit, sans obligation de caution ou autre sécurité, preuve des dégâts, à des recours équitables adéquats en ce qui concerne tout (tous) manquement(s) à cet Accord, en supplément à tout autre recours disponible.

PROPRIÉTAIRE. Si vous avez quelque question que ce soit sur cet Accord, les matériaux accompagnateurs, ou autre, veuillez contacter par écrit :

Take 2 Interactive Software
Saxon House
2-4 Victoria Street, Windsor
Berkshire, SL4 1EN
Royaume-Uni

© Copyright 2001 Firefly Studios Limited – Tous droits réservés
Le présent manuel et le CD Stronghold qui l'accompagne sont protégés par les droits d'auteur et sont destinés à l'usage privé des joueurs. L'utilisation du disque et du programme ainsi que des programmes qui en découlent sont soumis aux termes et conditions régissant le manuel du jeu Stronghold. Outre les utilisations explicitement autorisées, la reproduction intégrale ou partielle du manuel ou son prêt sans le consentement préalable de Firefly Studios Limited sont interdits.

Microsoft et Windows 95, Windows 98 et Windows NT sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques et noms de fabrique appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Produit au Royaume-Uni

Conception

FireFly Studios

Conception du jeu	SimonBradbury
Adjoint à la conception	Eric Ouellette
Programmation	Simon Bradbury, Andrew McNab Andrew Prime
Producteur délégué	Eric Ouellette
Directeur artistique	Michael Best
Artistes	Jorge Cameo, Robert Thornely Daren White
Programmation Mode Multijoueur	Andrew Prime
Bande son et musique originale composées par	Robert L. Euvino
Auteur du manuel et de l'histoire	Casimir Windsor
Responsable de l'assurance qualité	Darren Thompson
Responsables des tests Firefly	Phil Busuttil, Casimir Windsor
Test	Beta Group
Joueur de mandoline	Matthew Finck
Avec les voix de	Ray Greenoaken, Jerry Kersey James Lawson, Anthony Mulligan John Tearney
Et de	Lydia Pidlusky
Scénario	Phil Busuttil, Eric Ouellette Darren Thompson
Remerciement spécial à	David Lester

Rockstar Games

Producteur délégué Jamie King
Coordinateur de la production Aaron Rigby
Directeur général des opérations Terry Donovan
Directeur général de la qualité Gary J Foreman
Responsable de l'Assurance Qualité Jeff Rosa

Take Two (Royaume-Uni)

Responsable développement Luke Vernon
Réalisateur David Nulty
Directeur marketing Europe Christoph Hartmann
Directeur des ventes et du marketing Serhad Koro
Responsable produit Gabriel Wunderlich
Responsable de la marque Emma Rush
Responsable marketing Royaume-Un Sarah Seaby
Responsable marketing en ligne Julian Hoddy
Responsable produit Nijiko Walker
Responsable marketing commercial Mark Jackson
Responsable des relations publiques Amy Curtin, Markus Wilding
Responsable Compte national Royaume-Uni David McInerney
Responsable Compte national Royaume-Uni & Irlande Darren Haddow
Coordinateur des ventes Royaume-Uni Kim Irvine
Responsable du groupe de conception James Crocker
Directeur général international Gary Lewis
Directeur des affaires commerciales Simon Little
Responsable des services techniques Sajjad Majid
Administrateur réseau Roger De Klerk
Responsable du groupe de production Jon Broadbridge
Coordinateur du groupe de production Chris Madgwick
Coordinateur du groupe de conditionnement Joanna Foster

Take Two (Français)

Responsable Marketing Nasko Fejza
Responsable des Relations Publiques Emmanuel Tramblais
Chef de Produit Matthias Bellone
Remerciement spécial à Véronique Lallier, Olivier Beaudelin

Tarantula Testing

Superviseur Assurance Qualité Mark Lloyd
Premier testeur Kevin Hobson
Testeurs Andy Mason, Rob Dunkin
Denby Grace, Matt Hewitt, Phil Deane
Charlie Kinloch, Phil Alexander
Paul Byers, Kit Brown, Tim Bates
Lee Johnson, James Cree, Mike Emeny

Take Two (États-Unis)

Réalisateur Brian M. McGinn
VP Développement commercial Jamie Leece
VP Publication Chris Mate
Producteur délégué Robb Alvey
Directeur marketing Greg Bauman
Responsable marketing Mark Moon
Coordinateur marketing communications Chris Larkin
Responsable communications d'entreprise Anne-Marie Sims
Directeur artistique Mike Snyder
Arts graphiques Dawn Silwick
Webmaster Robert Fletcher
Ass. technique/Dir. assurance qualité Phil Santiago
Superviseur assurance qualité Frank Kirchner

Assurance qualité	Joshua Noll Scott Vail
Spécialistes informatique	Kathy Richardson, Anne Takeuchi
Coordinateur assistance technique	Joe Covello
Assistance technique	Alex Bradley, Daniel Karp Andre Liggins, Greg Peeler Patty Saneman, Jonathan Stephen Mike Tipul, Kathy Young
Remerciement spécial à	Linda Wratchford, Peg Zoltan Amelio Monkey, Patty Santiago Melissa Voggenauer

GodGames

Responsable de la marque	Dianne Vaughn
Réalisateur	Josh Galloway
Relations publiques	Jeff Smith, Andrea Villarreal
Directeur marketing	David Eddings
Directeur artistique	Jenny Jemison
Stagiaires	Ben Condit, Benjamin Lippert
Testeurs versions bêta	Chris Coney, Denise J Steele Donald Walsh, Ed McIntosh Francis Cermak, HoYin Au JapJaap Van Den Hurk Jason Hon, John Cuthbert Kenneth Mclellan, Matthew Lowe Robert Philips, Scott Logan Sindre Nygaard, Tina Matovich Tom Mescher, Vernon Suddaby Ville Sohn, Wayne Troxell

Notes

