戦争

L'ART DE LA GUERRE

兵古代藝術

MANUEL

IBM PC COMPATIBLES
AMSTRAD CPC-CPC+

L'Art de la Guerre®

the ancient art of war®

Programmation et Design de: Dave Murry et Barry Murry

Manuel de: Dave Murry, Barry Murry, et Joanna Witzel

Réalisation CPC et PC de : MICROIDS

Traduction de: Dominique Friedman

Chef de Produit: Joanna Witzel

Chef de Produit France: Dominique Biehler

A PROPOS DES AUTEURS:
Dave et Barry Murry sont deux frères qui travaillent ensemble depuis 1981. Ils ont créé "Evryware", une société indépendante de dévelopement de logiciels. Vous pouvez envoyez vos commentaires aux auteurs à l'adresse suivante: EVRYWARE, Box 5204, Department MW, Olympia, WA 98503, USA.

Copyright 1990 Brøderbund France. IBM PC, PC XT, PC AT, PS sont des marques déposées par International Business Machines Corp.

TABLE DES MATIERES

LIVRE PREMIER
MANUEL D'UTILISATION

Introduction 6

1. Pour commencer 7
Ce qu'il vous faut 7
Pour démarrer 7

2. Séance d'entraînement : Préparer la Guerre ! 9
Le choix d'une campagne 9
Le choix de votre ennemi 10
Visionner le terrain 11
Votre objectif 12
Les options de commandement 12
Zoom - Vision rapprochée de la Bataille 14
Fin de la séance d'entraînement 15

3. Description des Campagnes 16

4. Le Générateur de Parties 19
Dessiner une carte 20
Fabriquer une armée 23
Choix de l'ennemi 24
Etablir les règles 24
Ecriture du scénario 24
Ecriture du titre 24
Essayer votre nouvelle campagne 24

LIVRE DEUXIEME
GUIDE STRATEGIQUE

Introduction 27

1. L'Art Ancien de la Guerre 28
A propos de Sun Tzu 28
Planning 29
Apprenez à connaître votre ennemi 29
Athena 29
Alexandre le Grand 30
Gengis Khan et Subotai 31
Géronimo 30
Ivan le Fou 31
Jules César 32
Napoléon Bonaparte 32
Sun Tzu 32
Connaissez vos hommes, connaissez l'ennemi 33
La guerre contre le temps 34
L'art de se battre sans se battre 34
Condition physique 35
Tactiques 35
En avant, marche ! 36
Les neuf types de sols 36
Les neufs types de terrain 38
L'énergie 39
Force et faiblesse 39

2. Un Bref Aperçu de l'Histoire de la Guerre à travers les Ages 40

3. Termes de Guerre 45

LIVRE III
GLOSSAIRE DE REFERENCE

LIVRE PREMIER

MANUEL D'UTILISATION

INTRODUCTION

Le Livre Premier est un manuel d'utilisation qui vous permettra de découvrir, pas à pas, toutes les facettes du jeu L'Art de la Guerre. Vous y découvrirez aussi quelques "trucs" utiles pour améliorer votre stratégie. Le Livre Premier est divisé en quatre parties:

"Pour Commencer" vous explique comment démarrer le programme. Explications que vous trouverez aussi dans la Carte de Référence.

"Une séance d'entraînement - Préparez à la guerre!" vous propose une rapide visite guidée des principales options du programme, et vous permet de commencer votre première campagne. Utilisez cette section pour vous familiariser avec le jeu et ses commandes de contrôle.

"Descriptions des Campagnes" expose, dans leurs lignes générales, les onze campagnes que le jeu vous propose. Et comme vous allez vous même le découvrir, ces onze batailles vous réservent le plaisir de plus de deux mille variations à expérimenter.

La section "Générateur de Jeu" vous montre comment élaborer vos propres campagnes, rapidement et facilement. Vous apprendrez à sélectionner tous les éléments qui font une campagne, la force de frappe de vos troupes, leur positionnement par rapport à la stratégie de l'ennemi. Vous apprendrez même comment créer vos propres terrains de jeu.

Une fois que vous vous serez familiarisé avec L'Art de la Guerre, reportez-vous aux Livre Deuxième et Troisième pour plus d'astuces et d'informations sur les variables du jeu. Le Livre Deuxième est un Guide Stratégique qui dévoile les grandes lignes de la philosophie militaire de quelques uns des grands chefs de guerre, tel que Sun Tzu par exemple. Le Livre Troisième est un Lexique de Référence, qui fournit une information complète sur chaque variable utilisée dans L'Art de la Guerre.

POUR COMMENCER

Avant de jouer pour la première fois, nous vous conseillons de lire ce chapitre. Il vous aidera à installer le jeu et à commencer dans les meilleures conditions.

CE QU'IL VOUS FAUT:

IBM PC, PC XT, PC AT, PCjr ou compatible avec, au moins, 128K mémoire
Une carte graphique CGA, une carte graphique Hercules monochrome, ou une carte EGA en mode CGA (le PCjr ne nécessite pas une carte graphique supplémetaire).
Un moniteur couleur ou monochrome.
MS DOS ou PC DOS 2.0 ou supérieur (2.0 ou 2.1 pour PCjr).
Un Joystick (Facultatif)
Une disquette de données formatée (Facultative)
Un Amstrad CPC/CPC+ 128ko Min.

COMMENCER

Tout d'abord, démarrez votre programme en utilisant une disquette MS DOS ou PC DOS. Lorsque le message A> apparaît, enlevez la disquette DOS et remplacez-la par la disquette du jeu. Tapez **WAR** sur PC et Run " **ART** sur CPC. Ensuite, appuyez sur la touche Return. Au bout d'un moment, la page titre apparaîtra sur l'écran. Dessus figurera une bannière annoncant "Combattre". Vous pouvez utiliser les touches + (plus) et - (moins) pour visionner les autres options qui sont: "Modifier" et "Quitter". Si vous ne faites rien pendant 30 secondes, le jeu commencera automatiquement tout seul pour une démonstration. Regardez-la, vous vous ferez une idée plus précise du jeu. Appuyez sur n'importe quelle touche pour quitter la démonstration et retourner à la page titre.

Avant de commencer votre premier jeu, vous avez peut-être envie de connaître les diverses options et de les changer si elles ne sont pas à votre goût (Vous pouvez aussi les laisser telles qu'elles sont). Pour les examiner ou les changer, appuyez sur + ou - jusqu'à ce que le message "Modifier" apparaisse sur la bannière. Ensuite, appuyez sur la touche Return. Vous aurez alors sous les yeux la page des changements. En utilisant la touche + ou la touche - , déplacez le curseur (le petit rectangle clignotant) sur l'image en bas à droite de l'écran ("La Boutique" apparaîtra en haut de l'écran). Appuyez ensuite sur la touche Return.

Une fois sur la page des Options, utilisez le + ou le - pour déplacer l'épée sur n'importe laquelle des options et servez-vous ensuite de la barre d'espacement pour changer les options par défaut. Des explications vous sont aussi données en bas de l'écran. Note: sur l'option Fight Delay(Attente avnt combat), l'option par défaut vous laisse environ 30 secondes pour parvenir à votre escouade une fois que la confrontation est annoncée.

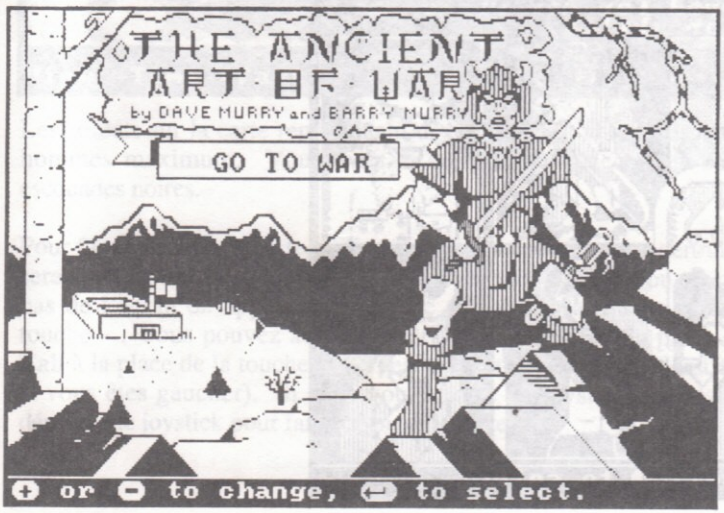
Une fois que tout est organisé à votre convenance, vous êtes prêt pour votre première campagne! Pour retourner à la page titre, appuyez sur la touche Return, et bonne chance!

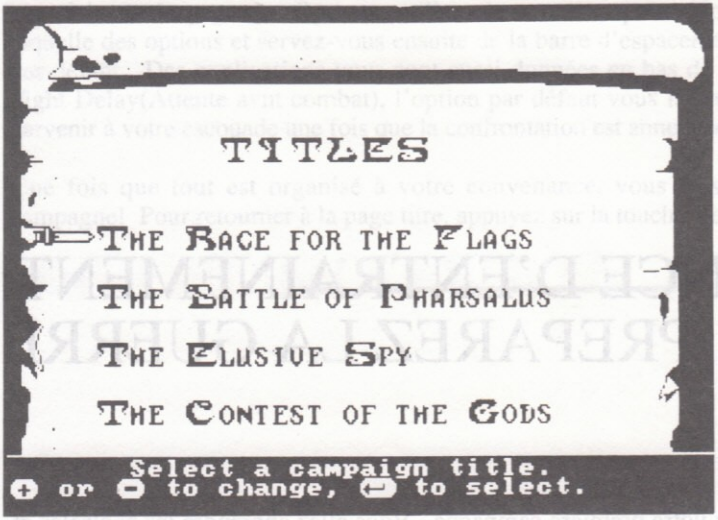
SEANCE D'ENTRAINEMENT: PREPAREZ LA GUERRE!

Ce chapitre vous guide dans votre première campagne. Vous allez apprendre les contrôles et les commandes utilisés dans L'Art de la Guerre. Nous vous recommandons de démarrer votre programme et d'essayer les instructions au fur et à mesure que vous les lisez.

CHOIX D'UNE CAMPAGNE

CAMPAGNE: Série d'opérations militaires qui constituent une guerre.
Commencez à l'écran titre. Le message "Combattre" devrait apparaître sur la banière (sinon, appuyez sur + ou - jusqu'à ce qu'il s'y inscrive). Appuyez ensuite sur la touche Return. Un parchemin ancien va alors se dérouler, vous révélant les titres des diverses campagnes du jeu. Note: chacun des parchemins que vous verrez a une longueur égale à deux fois celle de votre écran. Donc, utilisez les touches + ou - pour prendre connaissance de toutes les informations. A partir de ce moment, et jusqu'à ce que vous en soyez à appuyer sur la touche Return une fois votre adversaire choisi, vous pouvez revenir en arrière (jusqu'à l'écran titre si vous le désirez) en appuyant sur la touche **Esc**.

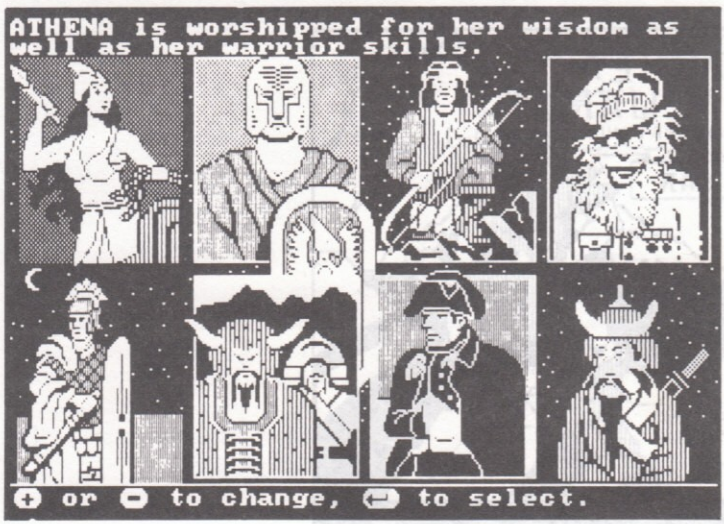




Suivez les explications en bas de l'écran et assurez-vous que l'épée est pointée sur le titre "La Course aux Drapeaux". Appuyez alors sur la touche Return. Le parchemin va se refermer, et lorsqu'il s'ouvre à nouveau, vous pouvez y lire l'historique de la guerre que vous allez entreprendre. Après en avoir pris connaissance, appuyez sur la touche Return. Le parchemin se referme et s'ouvre encore une fois pour, cette fois, vous faire connaître les règles particulières à cette campagne. Les règles ont été établies à l'avance pour chaque campagne, mais vous pouvez les modifier. Cependant, la première fois, nous vous conseillons de ne faire aucun changement. Cela vous donnera une bonne vue d'ensemble du jeu.

Après avoir lu les règles, appuyez sur la touche Return.

Maintenant, vous pouvez faire connaissance avec votre adversaire.



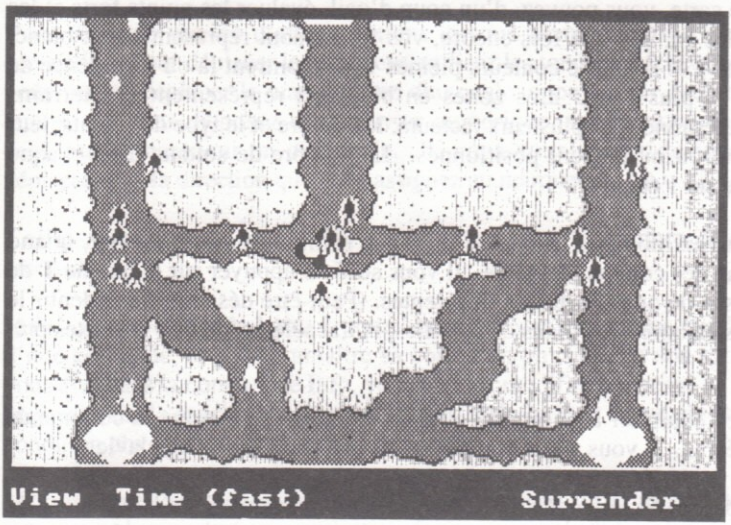
CHOIX D'UN ADVERSAIRE

Vous pouvez combattre n'importe lequel des huit adversaires dont les portraits apparaissent sur l'écran. Chacun a son propre style de combat ainsi que des points forts et des points faibles particuliers. En haut de l'écran sont indiqués le nom de l'ennemi et une description rapide de ses caractéristiques. Utilisez la touche + pour déplacer le curseur sur d'autres adversaires (CONSEIL: si vous voulez un ennemi facile à battre, choisisez Crazy Ivan-(Ivan le Fou)).

Lorsque vous avez positionné le curseur sur l'ennemi de votre choix, appuyez sur la touche Return. L'écran vous donnera un conseil stratégique avant que le jeu ne commence.

VISIONNER LA CARTE DE GUERRE

Lorsque la guerre commence, vous avez sous les yeux une carte de guerre comportant divers éléments. En bas de la carte de "La Course aux Drapeaux", dans les coins, se trouvent les collines (de forme ronde et de couleur claire). Vers le centre de l'écran, vous pouvez voir un village (les quatre cercles blancs) qui est habité par l'ennemi. Le reste du terrain se compose de forêts et de chemins. L'objet blanc en forme de croix près du centre s'appelle le marqueur; il vous permet de repérer les troupes ennemies et de donner des ordres à vos propres escouades.



Les soldats sur la carte représentent des escouades; chaque escouade est composée de 1 à 14 hommes maximum. Vous avez le contrôle des escouades blanches, l'ennemi celui des escouades noires.

Pour faire dérouler la carte, utilisez la touche - pour la faire dérouler vers le haut (lorsque vous serez prêt, la touche + la fera dérouler vers le bas). Vous pouvez passer rapidement du haut au bas de l'écran en appuyant en même temps sur la touche **Shift** et sur la touche + ou la touche - . Vous pouvez aussi utiliser la touche **Ctrl** à la place de la touche +, et la touche **Tab** à la place de la touche - (ceci est particulièrement utile lorsque vous possédez un PCjr ou si vous êtes gaucher). Si vous vous servez du joystick, maintenez appuyé la boutton #1 et déplacez le joystick pour faire dérouler la carte.

VOTRE OBJECTIF

En haut de la carte de "La Course aux Drapeaux", vous pouvez voir une rivière avec un pont à chacune de ses extrémités. Au-dessus de la rivière, sont dessinées d'autres collines et une chaîne de montagnes de chaque côté. Au-delà de la Chaîne de montagnes, on peut voir un fort sur lequel flottent deux drapeaux : un noir et un blanc. Voilà votre but. Celui des deux camps qui envoie une de ses troupes au fort en premier pour capturer le drapeau de l'ennemi, celui-là est le vainqueur du jeu. Certaines campagnes pourront vous demander de conquérir plusieurs drapeaux. Les joueurs les plus habiles de L'Art de la Guerre sont ceux qui s'emparent d'un drapeau en livrant le minimum de combats. L'autre méthode conseillée est de faire l'ennemi prisonnier. Enfin, le dernier recours est de se battre contre l'ennemi dans une série de plusieurs engagements.

LES OPTIONS DE COMMANDEMENT

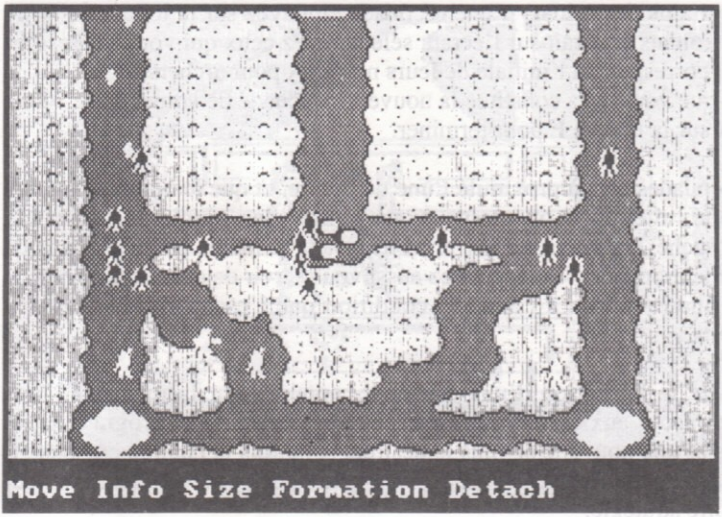
Au bas de l'écran sont indiquées trois options de commandement: Voir, Tempo. et Capituler. Pendant le jeu, les options de commandement apparaissent en bas de l'écran. Pour sélectionner une option, tapez la lettre qui correspond à la première lettre de la commande. Dans l'exemple donné ici, les commandes sont les suivantes:

Voir-Appuyez sur **V** et une miniature de la carte de guerre apparaîtra en bas à gauche de votre écran. Grâce à cette petite carte, vous pouvez, d'un coup d'oeil, évaluer les points forts et les points faibles de chacun des camps (une fois encore, vos forces sont représentées en blanc, celles de l'ennemi en noir). Les zones de couleurs pleines vous montrent là où l'influence de l'un ou l'autre camp est la plus forte. Les zones en bleu/vert représentent des terrains découverts. La force est déterminée par plusieurs facteurs: le nombre et le type de soldats, leur condition physique et l'endroit où ils sont positionnés. Le nombre de soldats dans chaque camps vous est aussi donné sur l'écran.

Temporisation-Vous pouvez modifier la vitesse du jeu à n'importe quel moment, quand "Time" apparaît sur la ligne des commandements. Il vous suffit d'appuyer sur la touche **T** de votre clavier. Vous disposez de quatre vitesses différentes. (Peut-être désirez-vous ralentir le rythme du jeu lorsque vous élaborez vos plans de batailles, et l'accélérer lorsque vous êtes prêt à passer à l'action).

Capitulation-Vous pouvez capituler à n'importe quel moment du jeu lorsque la commande "Capituler" apparaît sur l'écran. Il vous suffit d'appuyer sur la lettre **C** de votre clavier.

Sauvegarde- (Sauver la partie)-Si vous désirez sauver le jeu pour pouvoir le continuer plus tard, appuyez sur **Alt S**, et l'ordinateur vous demandera d'insérer une disquette de données (ou une disquette vierge). Il vous suffit de suivre les instructions sur votre écran, le programme se chargera du reste.



Vous disposez encore d'autres options lorsque le marqueur est positionné sur l'une de vos escouades. Pour déplacer le marqueur, utilisez les touches fléchées à droite de votre clavier. Si vous voulez déplacer le marqueur en diagonale, appuyez sur deux touches fléchées en même temps. Si vous disposez d'un clavier numérique, servez-vous des touches 1,3,7 et 9 pour déplacer le marqueur en diagonale. Si vous vous servez du joystick, il vous suffit de le déplacer dans la direction que vous assignez au marqueur.

Taille-Appuyez sur la touche **T** pour connaître le nombre et le type de soldats d'une escouade.

Info - Appuyez sur la lettre **I** pour obtenir des informations sur les réserves en nourriture d'une escouade, et pour connaître sa condition physique et son rythme de marche. Lorsque vous êtes dans la commande Info, vous pouvez modifier la vitesse de marche d'une escouade en appuyant sur la touche **V**. La vitesse maximale qu'une escouade peut atteindre dépend de sa condition physique.

Mouvement-Pour déplacer une escouade, appuyez sur la touche **M** (vous remarquez que le marqueur change de forme et se transforme en une boîte ouverte). Déplacez le marqueur en utilisant le clavier ou le joystick, pour dessiner le chemin que vous désirez voir l'escouade suivre, et appuyez à nouveau sur la touche **M** pour bien déterminer la destination finale (une petite marque blanche y apparaîtra). L'escouade suivra fidèlement le chemin dessiné par le marqueur, alors soyez prudent, ne la faites pas se précipiter dans une rivière..! La position exacte d'une escouade est aux pieds de l'icône (ce qui correspond au bas du rectangle).

De temps en remps, lorsque vous dessinez le chemin à suivre par votre escouade, l'ordinateur indiquera une destination avant que vous n'ayez appuyé sur la touche **M**. Cela signifie que la place mémoire de l'ordinateur, consacrée aux chemins des escouades, est temporairement saturée. Lorsque l'escouade atteint la destination que l'ordinateur a indiquée, vous pouvez normalement la faire avancer jusqu'à la destination finale que vous avez choisie. Mais c'est un problème que vous ne rencontrerez pas souvent car l'ordinateur peut garder trace de 700 pas.

Detacher -Pour détacher certains des soldats d'une escouade, appuyez sur la touche **D**. Une liste des différents types de soldats apparaît sur l'écran: sélectionnez ceux qui vous interessent en appuyant sur la lettre qui correspond à l'initiale de leurs noms (A pour archers, etc...). Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous ayez constitué la nouvelle escouade de votre choix. Vous pouvez maintenant appuyer sur la touche **F** pour terminer.

Joindre -Si deux de vos escouades sont à proximité l'une de l'autre, et que le nombre de leurs soldats, une fois additionné, atteint 14 ou moins, vous pouvez les réunir en une seule escouade. Appuyez sur la touche **J** et réunissez-les en vous aidant du même procédé que vous avez utilisé pour détacher une escouade. Vous pouvez aussi vous servir de cette fonction pour faire passer vos soldats d'une escouade à l'autre, à condition que l'escouade sélectionnée comporte moins de 14 soldats.

Formation - Pour connaître la formation d'une escouade, appuyez sur la touche **F**. Les touches + et - vous donnent accès aux autres formations disponibles dans le programme, et vous permettent d'en attribuer une nouvelle si vous le désirez. Une fois la bataille engagée, il est trop tard pour changer la formation d'une escouade, alors n'attendez pas le dernier moment pour planifier et élaborer votre stratégie.

Vous pouvez réunir quelques informations sur une escouade ennemie en positionnant sur celle-ci le marqueur et en appuyant sur la touche **T** pour taille, ou **I** pour info.

En Avant, Marche!

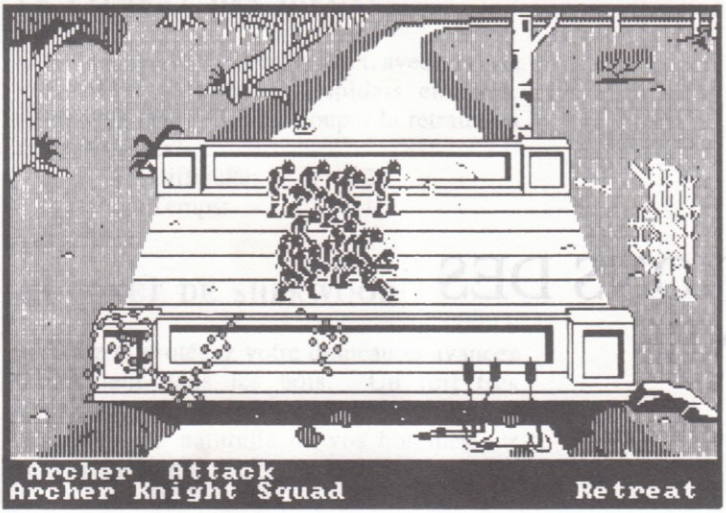
Maintenant que vous maîtrisez mieux les diverses options de commande, vous pouvez choisir la destination de vos escouades, définir leurs formations, rassembler des informations et mettre au point une stratégie. Mais n'oubliez pas! les troupes ennemies ne restent pas inactives pendant que vous vous préparez à l'affrontement, alors ne vous laissez pas prendre de vitesse!

Nouvelles du Front

Durant la campagne, vous recevrez plusieurs messages vous renseignant sur les dernières traces laissées par l'ennemi, sur l'imminence des affrontements, sur le nombre de drapeaux capturés, et plus encore (nous vous laissons le plaisir de la découverte). Lorsqu'un affrontement a lieu, vous avez 30 secondes pour vous rendre sur les lieux (si vous avez réglé le délai sur "medium" dans la Boutique). Une fois sur les lieux de l'affrontement, servez-vous de l'option Zoom qui vous offre une vision plus détaillée et passionnante des événements qui se déroulent. Vous pouvez ainsi donner des ordres de bataille bien plus efficaces à vos troupes.

AU COEUR DE LA TEMPETE

Zoom: Cette option apparaît sur la ligne des commandes lorsque vous placez le marqueur sur une escouade en route pour un affrontement avec l'ennemi. Maintenant, vous pouvez voir les deux escouades se faire face et prêtes à se battre. Appuyez sur la touche **A** pour lancer l'attaque (parfois l'ennemi vous prendra de vitesse dans cette initiative sans que vous ayez le temps de réagir!). Ensuite, procédez en deux étapes pour donner des instructions tactiques à vos soldats.



1. Indiquez à qui s'adressent les ordres en appuyant sur la touche **A** pour archers, **B** pour barbares, **G** pour guerriers, ou **E** pour toute l'escouade. Si vous avez fait une erreur et que vous désirez annuler, utilisez la touche Backspace.

2. Donnez des ordres précis en appuyant sur la touche **A** pour attaquer, **B** pour battre en retraite, **V** pour avancer, ou **S** pour arrêter.

3. Après avoir donné vos ordres, vous pouvez commander à toute l'escouade de battre en retraite en appuyant sur la touche **F**. ("Fuir" annule toute commande de déplacement que vous avez pu donner à une escouade).

Maintenant, vous pouvez continuer votre campagne ou appuyer sur la touche C pour capituler.

FIN DE LA SEANCE D'ENTRAINEMENT

Félicitations! Vous êtes sorti indemne de cette séance d'entraînement. Si vous le désirez, vous pouvez recommencer. Et souvenez-vous, rien de ce que vous entrepenez, dans cette partie du programme, n'aura de répercussion définitive, alors n'hésitez pas à vous laisser aller! Vous pouvez choisir un adversaire différent et changer les règles du jeu (une ou plusieurs selon votre choix). Chaque campagne sera différente, en fonction du choix de l'ennemi et des règles appliquées. Quoiqu'il en soit, la prochaine fois que vous jouerez, tous les paramètres seront revenus à leur état initial.

Lorsque vous serez un joueur chevroné, lisez le Guide Stratégique de L'Art de la Guerre. C'est une leçon de stratégie basée sur la philosophie de Sun Tzu et sur celle d'autres chefs militaires célèbres. Cette lecture vous permettra d'améliorer vos performances.

DESCRIPTIONS DES CAMPAGNES

Onze campagnes composent L'Art de la Guerre, et chacune d'entre elles vous offre des défis particuliers à relever. (vous pouvez aussi créer vos propres campagnes. Pour cela, reportez-vous à la section intitulée "Le Créateur de Jeux").

Une rapide description de chaque campagne vous est fournie. L'echelle de difficulté va de 1 à 10, 10 indiquant bien sûr la campagne la plus difficile. Le temps qui vous est donné varie aussi sur une échelle de 1 à 10, 10 étant le temps le plus long. (Bien entendu, si votre ennemi est plus habile que vous, une bataille prévue de longue durée peut se révéler très courte!). Les facteurs "Temps" et "Difficulté" varient si vous changez les règles du jeu ou si vous choisissez un autre chef ennemi.

LA COURSE AUX DRAPEAUX:

Dans le fort abandonné, situé au Nord, se trouvent deux drapeaux: un blanc et un noir. La première escouade qui atteint le fort gagne la guerre. Cela paraît facile? Peut-être...! Mais l'ennemi vous surpasse en nombre, et une horde de guerriers Mongols vous sépare du fort.

Difficulté: 4
Temps: 3

LA BATAILLE DE PHARSALUS:

L'ennemi vous surpasse en nombre, et vous n'allez pas toujours pouvoir le tenir à distance de vos drapeaux. De plus, il possède deux drapeaux dont vous devez vous emparer. Vous pouvez gagner cette bataille à condition d'avoir une stratégie très habile.

Difficulté: 3
Temps: 2

LE COMBAT DES DIEUX:

C'est une course à travers la forêt, avec deux de vos soldats contre deux soldats ennemis. Allez-vous tenter de leur couper la retraite ou de les distancer?

Difficulté: 2
Temps: 1

LA FORET DE SHERWOOD:

Trouvez et protégez votre drapeau et avancez rapidement dans les bois. Un fort très important s'y trouve. Prenez bien avantage de la supériorité naturelle de vos hommes sur ceux de l'ennemi.

Difficulté: 6
Temps: 4

L'ESPION INSAISISSABLE:

L'ennemi vous surpasse en nombre, 100 contre 1. Alors, utilisez votre force cachée contre la faiblesse de l'ennemi.

Difficulté: 3
Temps: 2

LA DERNIERE BATAILLE DE CUSTER:

Custer est dans un mauvais pas, et il compte bien sur vous pour l'en sortir. Vous pouvez gagner cette campagne, mais ce ne sera pas facile.

Difficulté: 9
Temps: 3

LA RIVALITE:

N'oubliez pas de tenir compte de la condition physique de vos troupes.

Difficulté: 7
Temps: 5

UN CONTE DE TROIS ILES:

Vous et vos soldats avez un long chemin à parcourir avant d'atteindre les drapeaux ennemis. En attendant, vous et l'ennemi allez devoir utiliser les mêmes ponts pour déplacer vos troupes.

Difficulté: 6
Temps: 6

WU CONTRE CH'U:

Utiliser la stratégie la moins évidente est la clé du succès de cette campagne.

Difficulté: 8
Temps: 9

GUERRE DANS LES MONTAGNES:

Là, beaucoup de forts et de drapeaux. Vos hommes sont dispersés un peu partout. Le terrain est surtout constitué de montagnes. Et souvenez-vous, l'ennemi est à l'aise dans ce type de relief et vous ne l'êtes pas!

Difficulté: 9
Temps: 8

LES ILES DU DESTIN:

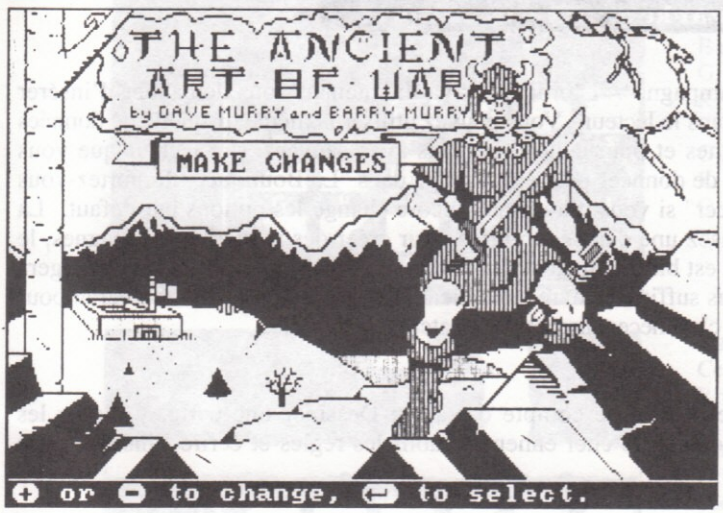
Cette fois, vous devez vous débrouiller seul... Bonne chance!

Difficulté: 9
Temps: 9

LE CREATEUR DE JEUX

Avec le Créateur de Jeux, vous pouvez générer vos propres campagnes. Utilisez-le pour recréer des batailles historiques réelles, ou bien, laissez courir votre imagination. Ces campagnes que vous avez créées, vous pourrez les sauvegarder sur disquettes (jusqu'à 11 campagnes par disquette). Vous pouvez donc inventer toutes les campagnes que vous voulez et les rejouer quand vous voulez.

Pour utiliser le Créateur de Jeux, commencez à l'écran titre. Appuyez sur le touche + ou sur la touche - jusqu'à ce que le message "Modification" apparaisse sur la bannière. Ensuite, appuyez sur la touche Return.



La page des changements possibles va apparaître et vous aurez la possibilité de 6 sélections. Comme d'habitude, les touches + et - vous permettent de vous déplacer dans ces divers choix. Lorsque le marqueur est positionné sur une sélection, le nom de cette sélection apparaît sur l'écran.

Créer une nouvelle campagne est le premier choix possible. Modifier une campagne est le deuxième et vous permet de modifier un jeu que vous avez déjà créé. Supprimer une campagne, le troisième choix, vous permet d'effacer de votre disquette de données une des campagnes que vous avez créées. "Retour à la Page Titre", le quatrième choix, vous ramène au début du programme. Le cinquième choix est "Nouvelles Formations". Pour plus de détails sur cette option, reportez-vous au paragraphe "FORMATION" dans le Glossaire. Le dernier choix "la Boutique", vous permet de changer le paramètrage des différentes options.Il est à noter que ces deux dernières options ne sont pas valides sur CPC.



Sélectionnez "Créer une Campagne". L'ordinateur va maintenant vous demander d'insérer votre disquette de données dans le lecteur. Vous pouvez utiliser la même disquette de données pour vos nouvelles campagnes et pour celles que vous avez sauvées. (Le lecteur que vous utilisez pour votre disquette de données peut être changé dans "La Boutique". Reportez-vous au chapitre "Pour Commencer" si vous n'avez pas encore changé les options par défaut. La première fois que vous utilisez une disquette vierge pour créer des nouvelles campagnes, le programme vérifiera qu'elle est bien formatée et si elle ne l'est pas, le programme se chargera de le faire pour vous. Il vous suffit de suivre les indications qui apparaissent sur l'écran pour changer les disquettes quand c'est nécessaire, et l'ordinateur fera le reste.

La création d'une nouvelle campagne compte 6 étapes: Dessiner une carte, y placer les escouades et les drapeaux, choisir le chef ennemi, établir les règles et écrire l'histoire et le titre.

DESSINER UNE CARTE

Dessiner une carte de guerre ressemble beaucoup à assembler les pièces d'un puzzle. Pour commencer, appuyez sur la touche Return.

Vous disposez de quatres outils: Le plan de Travail, le marqueur, le Quadrillage, et les pièces composant la carte.

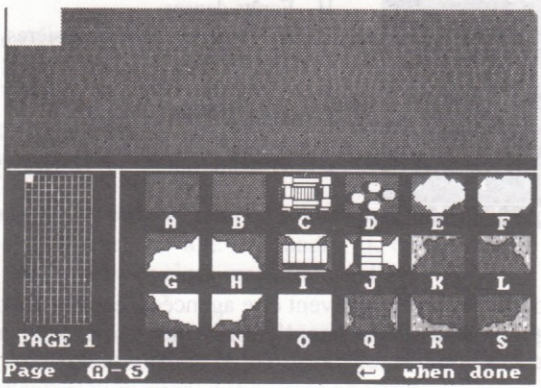
Le Plan de Travail: En haut de votre écran, vous pouvez voir une portion de la carte, c'est là que vous disposerez les segments de terrains que vous choisirez pour dessiner votre carte de guerre. (pour l'instant, c'est plutôt le plat pays!). Environ un sixième de la carte est visible sur l'écran.

Le Marqueur: Le marqueur est le rectangle lumineux que vous voyez sur le Plan de Travail. Pour le déplacer, utilisez les touches fléchées. Grâce à lui, vous pouvez faire dérouler l'ensemble de la carte dans le plan de Travail.

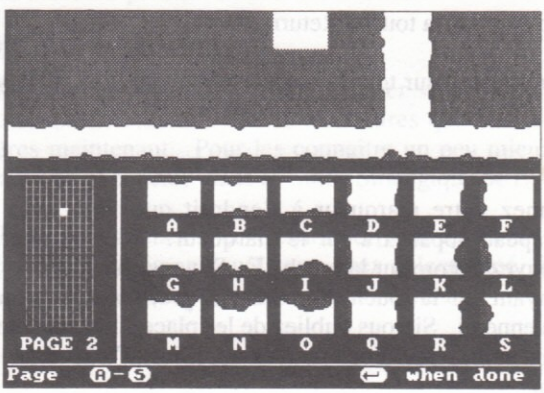
Le Quadrillage: Il est en bas à gauche de l'écran. C'est une version miniature de la totalité de la carte. Le rectangle lumineux représente votre marqueur et il vous permet de voir où, par rapport au reste de la carte, vous allez placer tous vos éléments.

Pièces de la Carte: A droite du quadrillage, se trouvent les pièces de la carte. Pour déplacer une pièce sur le plan de travail, tapez sur la touche correspondant à la lettre qui lui est attribuée, et la pièce apparaîtra sur votre marqueur. Vous pouvez utiliser n'importe quelle pièce aussi souvent que vous voulez, ou l'échanger avec une autre une fois que vous l'avez placée, si vous avez changé d'avis.

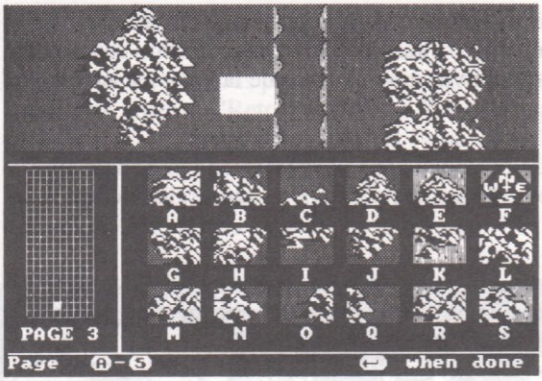
Quatres pages de votre écran sont consacrées aux diverses pièces de la carte. Pour les parcourir, appuyez sur la touche **P**. Vous pouvez les feuilleter autant de fois que vous voulez lorsque vous élaborez votre campagne. Voici une liste de ces pièces et de leurs commandes:



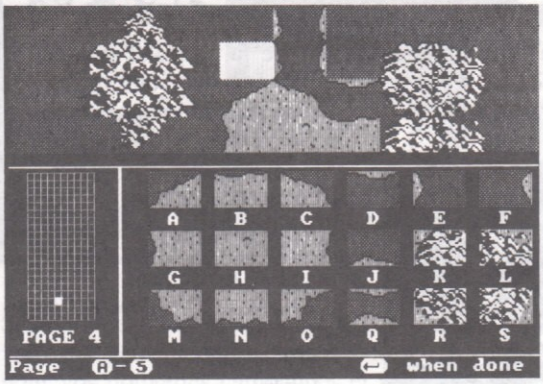
Page 1
A et B - Le Plat Pays
C - Un Fort
D - Un Village
E et F - Des Collines
G, H, M et N - Rives ou Coudes de Rivières
I et J - Ponts
O - Eau
K, L, R et S - Lisières de Forêts
Q - Sentier de Forêt Nord-Sud



Page 2
Cette page contient des pièces de Rives et de Rivières
A,B et C - Pièces de Rivière Est-Ouest
D, J et Q - Pièces de Rivière Nord-Sud
E, K et R - Rives Ouest
F, L et S - Rives Est
G, H et I - Rives Nord
M, N et O - Rives Sud



Page 3
Cette page contient la plupart des pièces de Montagnes
A, B, G et H - Courbes d'une chaîne de Montagnes ou pièces de bord de Montagnes
C et I - Pièces de bord Nord et Sud
D et J - Pièces de bord Nord et Sud plus longues
E et K - Pièces de bord entourées de Forêts
M et N - Longues pièces de bord Est-Ouest
O et Q - Pièces de bord Est-Ouest
R et S - Pièces de bord entourées de Forêts
L - Pièce de milieu de montagne
F - Compas élégant



Page 4
Cette page contient les pièces de Forêts
A, B, C, G, I, M, N et O - Lisières de Forêts
H - Forêts denses
D, E, F et J - Pièces de lisières de Forêts alternées
K, L, R et S - Bords de montagnes entourés de Forêts
Q - Sentier de Forêt Est-Ouest (le sentier Nord-Sud est sur la page 1)

Pour mieux comprendre comment toutes ces pièces peuvent être agencées, étudiez les cartes de campagne qui viennent avec le programme. Avec un peu d'entraînement, vous allez créer des cartes superbes en un rien de temps!

Lorsque votre carte est terminée, appuyez sur la touche Return.

La carte que vous venez de dessiner apparaît sur tout l'écran, maintenant vous allez y placer vos escouades et vos drapeaux.

FAIRE UNE ARMEE

Pour placer un drapeau, positionnez votre marqueur à l'endroit que vous avez choisi. Appuyez sur la touche **D** et un drapeau apparaîtra sur le marqueur. Pour transformer un drapeau ami en drapeau ennemi, appuyez encore sur la touche **E**. Si vous changez d'avis, vous pouvez enlever le drapeau en appuyant sur la touche **R**. Dans le jeu, vous devez avoir au moins un drapeau ami et un drapeau ennemi. Si vous oubliez de les placer, l'ordinateur le fera pour vous, en choisissant les endroits au hasard. Vous pouvez avoir jusqu'à 10 drapeaux (de n'importe quelle couleur) dans le jeu.

Pour placer une escouade, placez le marqueur à l'endroit que vous avez choisi et appuyez sur la touche **E** Une fenêtre va s'ouvrir en bas de l'écran et vous allez pouvoir constituer votre escouade au moyen des quatre différents types de soldats. Appuyez sur la touche **A** pour Archers, **B** pour Barbares, etc... jusqu'à ce que votre escouade soit constituée (pas plus de 14 hommes). Si vous changez d'avis, vous pouvez enlever des soldats d'une escouade en appuyant sur la touche **D** pour Diminuer, ou en ajouter en appuyant sur la touche **I** pour Augmenter. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **E** pour Terminer, et l'escouade apparaîtra sur le marqueur.

Vous pouvez apporter quelques corrections à l'agencement de l'escouade que vous avez créée. Une nouvelle ligne de commande va apparaître au bas de l'écran. La première chose que vous devez faire est d'appuyer sur la touche **I** pour "Info". Ensuite, appuyez sur la touche **T** pour Type (cela transformera une escouade amie en escouade ennemie, et inversement). En appuyant sur la touche **V**, vous pouvez régler la vitesse de la marche. Pour déterminer la condition physique d'une escouade ou bien sa réserve de vivres, appuyez d'abord sur la touche **I** ou **D** (pour Augmenter ou Diminuer), et ensuite sur la touche **C** ou **F**. Quand tout est réglé à votre convenance, appuyez sur la touche **E** pour Terminer.

Les autres options que vous trouverez sur la ligne de commande sont: Taille, pour connaître ou modifier la taille d'une escouade; Formation, pour connaître ou assigner une nouvelle formation à une escouade; Prendre pour déplacer une escouade à un nouvel endroit (appuyez sur la touche **P** pour saisir l'escouade, déplacer le marqueur sur le nouvel endroit choisi, et appuyez sur la touche **P** pour y poser l'escouade).

Pour enlever toute une escouade, positionner le marqueur sur cette escouade, et appuyez sur la touche **R** pour Enlever.

Vous pouvez placer un maximum de 20 escouades, amies ou ennemies, selon les combinaisons que vous avez choisies, à condition d'en avoir au moins une de chaque camp.

Pour connaître le nombre total de soldats dans chaque camp, déplacez le marqueur de façon à ce qu'il ne recouvre pas une escouade. L'option Total va alors appraître sur la ligne de commande. Appuyez alors sur la touche **T**.

Lorsque vous avez terminé de placer vos escouades et vos drapeaux, appuyez sur la touche Return (seulement lorsque le marqueur ne recouvre pas une escouade ou un drapeau) et vous passerez automatiquement à la section suivante.

CHOIX DE L'ENNEMI

La troisième étape consiste à sélectionner votre ennemi. Pour commencer, appuyez sur n'importe quelle touche. Toutes les figures qui vous sont proposées vous sont sans doute familières maintenant. Pour les connaître un peu mieux, reportez vous au chapitre intitulé "Connaître votre ennemi" dans le Guide Stratégique de L'Art de la Guerre.

En utilisant les touches + et -, examinez tous les choix possibles. Lorsque le marqueur se positionne sur l'élément que vous avez sélectionné, appuyez sur la touche Return pour continuer. Le parchemin apparaît alors sur l'écran.

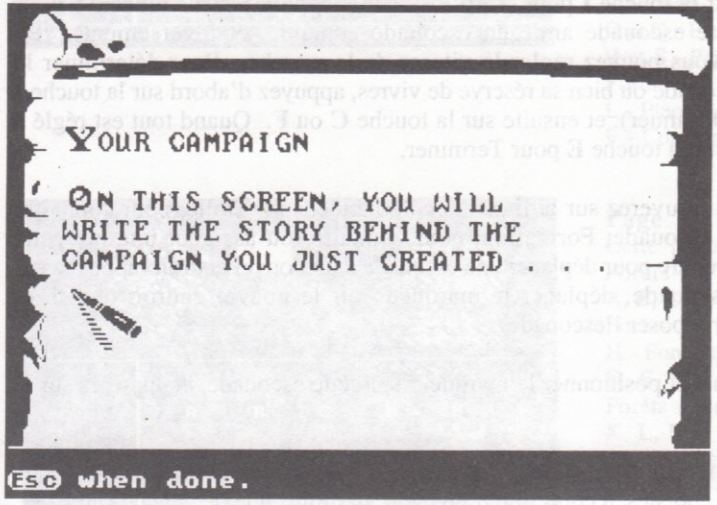
ETABLIR LES REGLES

C'est la quatrième étape. Pour commencer, appuyez sur n'importe quelle touche. Appuyez sur + ou - pour placer l'épée sur la règle que vous voulez changer, et servez-vous de la barre espace pour la changer. Lorsque toutes les règles sont établies à votre convenance, appuyez sur la touche Return.

Le parchemin se refermera puis s'ouvrira à nouveau.

ECRITURE DU SCENARIO

C'est la cinquième étape du Créateur de Jeux. Pour commencer, appuyer sur une touche.



Un crayon apparaît sur l'écran, et maintenant vous pouvez écrire le scénario de la bataille que vous avez créée. Tapez votre texte normalement (à chaque fin de ligne, vous devez appuyer sur la touche Return). Les touches fléchées vous permettent de déplacer le crayon. La touche Backspace vous permet d'effacer.

Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche **Esc**, et le parchemin se refermera pour s'ouvrir à nouveau.

ECRITURE DU TITRE

Sur une ligne vierge du parchemin, une épée va apparaître. C'est là que vous écrirez le nom de votre campagne (il faut au minimum une lettre, et au maximum 25 caractères, y compris les espaces). Après avoir tapé le titre, appuyez sur la touche Return. Le parchemin se refermera, l'ordinateur vous signalera que vous avez achevé la préparation de votre campagne, et vous serez renvoyé à l'écran titre.

ESSAYEZ VOTRE NOUVELLE CAMPAGNE

Après avoir achevé la préparation d'une campagne, sélectionnez "Combattre" sur l'écran titre. Le premier parchemin que l'ordinateur vous montrera proviendra de votre disquette de Guerre. Pour jouer la campagne que vous venez de créer, choisissez la dernière sélection, "Data Disk". L'ordinateur vous signalera quand changer de disquettes. A ce stade, vous pouvez aussi jouer l'une des campagnes qui viennent avec le programme.

L'Art de la Guerre - Notes

LIVRE DEUXIEME

GUIDE STRATEGIQUE

INTRODUCTION

Le Livre Deuxième est un guide stratégique qui vous fournit d'amples informations sur l'Art de la guerre et sur la façon dont divers chefs militaires ont su utiliser cet outil tout au long de l'Histoire.

"L'Art de la Guerre" donne un apercu de la philosophie de Sun Tzu sur la stratégie Guerrière. Cette partie donne aussi des indices précieux pour utiliser les techniques les plus habiles de Sun Tzu dans le cours du jeu.

"Un bref apercu de l'histoire de la Guerre à travers les Ages", met l'accent sur le developpement des stratégies de guerre entre 1000 Avant JC jusqu'au 19ème siècle. Et vous constaterez que la plupart de ces stratèges, qui ont marqué l'Histoire, se sont largement inspirés de l'oeuvre de Sun Tzu.

L'ART ANCIEN DE LA GUERRE

Environ en l'An 400 Avant JC, un philosophe chinois nommé Sun Tzu (prononcez Son Sué) écrivit "L'Art de la Guerre". Bien que ce soit là un ouvrage ancien, "L'Art de la Guerre" souligne des tactiques et des stratégies guerrières toujours valables à notre époque. La lecture de ce chapitre vous apprendra beaucoup de choses sur ce qu'est la stratégie, et vous permettra d'améliorer vos chances de vaincre vos adversaires dans le jeu L'Art de la Guerre.

A propos de Sun Tzu

Il y a bien longtemps, Sun Tzu vivait dans le royaume de Wu. Son livre "L'Art de la Guerre" fit une forte impression sur le Roi de Wu, si bien qu'il fut invité par celui-ci au château, à faire une démonstration de ses talents de chef.
Le Roi Wu voulait savoir si l'expérience pouvait se conduire avec des femmes qui joueraient le rôle de ses soldats. Si bien que des dizaines de ses jolies concubines furent emmenées dans la cour du château. Le Roi devait, par la suite, regretter cette idée d'amusement original.

Les concubines furent séparées en deux groupes, et les deux favorites furent chacune nommée chef de son groupe. Sun Tzu, jouant le rôle du Général, leur expliqua une première fois en quoi consistaient les ordres qu'il allait leur donner. Ce qui n'empêcha pas les femmes d'éclater de rire au premier commandement qu'il lança. Sun Tzu renouvella ses explications, pour démontrer à tous qu'il n'était pas en faute, et une fois de plus, donna un commandement... Les deux femmes rirent de tout cœur. Sun Tzu expliqua alors qu'il avait fait son devoir en expliquant deux fois les ordres de façon précise, qu'il n'avait donc commis aucune faute, que les femmes seules étaient responsables et fautives et devaient par conséquent, être exécutées. A ce stade, bien sûr, le Roi commença à s'inquiéter et annonça bien haut que Sun Tzu avait longuement démontré son incompétance en tant que chef, et n'avait certes pas besoin de les justifier en faisant exécuter les deux femmes. Sun Tzu lui répliqua alors que sa position de chef des troupes lui permettait de faire éxécuter des ordres que le Roi lui-même pouvait ne pas juger opportuns. Les concubines furent décapitées, et on en choisit deux autres pour les remplacer.

Vous imaginez aisément avec quel sérieux et quelle attention les concubines suivirent les ordres de Sun Tzu. Et c'est ainsi que ce dernier devint général du Royaume de Wu.

Pendant près de vingt ans, les armées du royaume de Wu décimèrent leurs ennemis. Puis Sun Tzu et le Roi lui-même finirent par mourir et peu après, ce fut la chute de cet ancien royaume.

Au cours de l'histoire, les esprits militaires les plus brillants se sont interessés au livre de Sun Tzu. Le grand chef Mongol, Gengis Khan, se servit de "L'Art de la Guerre" comme base de sa propre philosophie et créa l'armé la plus terrifiante que le monde ait jamais connue. En 1782, le livre fut traduit en français par un jésuite et l'on pense que c'est de cette traduction que s'est inspiré Napoléon. Mao Tse Tung lui même fut fortement influencé par "L'Art de la Guerre" lorsqu'il rédiga son Petit Livre Rouge. "L'Art de la Guerre" est tout aussi efficace aujourd'hui qu'il l'était il y a vingt cinq siècles lorsqu'il fut composé.

I. PLANNING

L'Art de la guerre est un art cérébral, l'art de savoir prévoir et organiser. La guerre est une situation extrême, une question de vie ou de mort, c'est pourquoi un chef doit savoir planifier sa stratégie afin de pouvoir être victorieux en perdant le moins possible de vies humaines - dans n'importe quel camp.

Voici quelques clés pour une bonne planification:

Le plus de temps vous passerez à étudier votre stratégie avant d'engager vos soldats dans la bataille, le plus de chances vous aurez de gagner. L'Art de la guerre dépend plus de la stratégie que des diverses tactiques. Se reposez seulement sur la tactique sans une pensée pour la stratégie peut vous conduire au désastre. Vous pouvez par exemple vous rendre compte que l'escouade que vous avez envoyée se battre doit faire face à une escouade ennemie nettement supérieure, ou bien que vous n'avez pas assez de vivres pour vos troupes. La tactique, si elle ne repose pas sur une stratégie, ne vous sera donc pas très utile. Ceci dit, les tactiques ont aussi leur importance - Il arrivera souvent qu'une escouade se trouve dans une situation que vous n'aviez pas pu prévoir, et c'est là que seront mises à l'épreuve vos capacités.

Dans vos plans, ne perdez pas de vue les opportunités qui vous permettront de tromper l'ennemi, comme par exemple battre en retraite alors que vous pouvez tout à fait poursuivre le combat. Ne laissez pas à l'ennemi une chance de connaître vos points faibles. Par contre essayez de trouver les siens. Ne cherchez pas à l'attaquer là où il est le plus fort, au contraire, utilisez vos forces pour l'attaquer dans ses points faibles. Servez-vous de pièges qui tiendront son armée occupée et permettront à vos escouades de s'enfuir. L'effet de surprise, qui oblige votre ennemi à penser dans le sens où vous voulez le faire penser, le rendra plus démuni face à l'action que vous avez engagée contre lui.

Souvenez-vous: Planifier est primordial. Sinon votre ennemi sortira victorieux du combat.

II. APPRENEZ A CONNAITRE VOTRE ENNEMI

Pour devancer la stratégie de l'ennemi, vous devez étudier ses méthodes. Ce qui suit, est une description des chefs ennemis du jeu L'Art de la Guerre.

Athena

Athena était l'une des plus importantes déesses Grecques, adorée pour sa sagesse et ses talents guerriers. Sa première bataille fut très difficile: Il lui fallut aider son père, Zeus, à repousser les Titans. N'écoutant que son intelligence, elle conseilla à son Père de faire appel à Heraclès, sachant que ce dernier saurait combattre les Titans. Elle-même, ensuite, se défendit avec acharnement sur le champ de bataille, tuant deux des géants de ses propres mains.

INDICE: En tant qu'ennemi dans L'Art de la Guerre, Athena choisira de faire avancer ses troupes vers vos drapeaux, attaquant et combattant tout adversaire qu'elle rencontrera, quelle que soit la force de celui-ci. Elle aura tendance à laisser ses propres drapeaux sans protection, et laissera ses provisions de vivres dangereusement diminuer sans chercher à se réaprovisionner. Elle préférera mourir plutôt que de se rendre.

Alexandre le Grand

Son histoire commence avec celle de son père, Philippe de Macédoine, qui vécut entre 300 et 400 Avant J.C. Durant les trois annés qu'il passa prisonnier des Thébains, Philippe étudia les méthodes de combat de leur grand chef Epaminondas. De retour en Macédoine, il unifia la Grèce et créa une armée très puissante, et avec l'aide de son propre fils, Alexandre, il vainquit l'empire Perse.

Mais très vite, Alexandre surpassa son père dans l'art de la guerre, ne perdant jamais une bataille. Il équipa ses troupes d'une artillerie légère, utilisant essentiellement l'arc et les flèches. Alexandre traitaît ses hommes avec humanité, pensant toujours à assurer leur ravitaillement en vivres. Il excellait surtout dans les batailles en terrain découvert. Lorsqu'il était obligé de battre en retraite, il accusait des lourdes pertes.

Sa bataille la plus célebre eut lieu en 331 avant J.C., quand il confronta les Perses à Gaugamela. Lorsque les Perses déployèrent leurs troupes sur une seule ligne, Alexandre ordonna à ses phalanges d'avancer en triangle pour pénétrer l'aile des lignes enemies. Ce fut la débandade chez les Perses et la victoire assurée pour Alexandre et ses hommes.

INDICE: En tant qu'ennemi dans L'Art de la Guerre, Alexandre aura tendance à assurer une excellente protection de ses drapeaux, et à toujours surveiller les lignes de ravitaillement. C'est un chef très humain, et il préfèrera se rendre si la situation est désespérée, plutôt que d'envoyer ses hommes à une mort certaine. Il se déplace lentement en forêts et en montagnes, mais est redoutablement agressif en terrain découvert.

Géronimo

Géronimo était un guerrier apache célèbre au dix neuvième siècle dans le Sud-Ouest de Etats-Unis. Son domaine d'élection était les montagnes et les forêts. Sa tactique consistait à se précipiter sur l'ennemi pour le détruire avant que celui-ci ait pu réunir ses forces. Cependant, en terrain découvert, Géronimo était beaucoup plus vulnérable.

Les hommes de Géronimo étaient des cibles insaisissables, utilisant des tactiques de guérilla et ne prenant jamais définitivement possession d'un morceau de territoire précis. Combattants agressifs, ils choisissaient non pas de défendre leur terrain, mais de se déplacer vers un emplacement plus favorable.

Grâce à leur rapidité, leur endurance, et leur rapidité de manœuvre, Géronimo et ses hommes pouvaient comme s'évanouir dans la nature et il s'avérait alors impossible de les suivre. Refusant ou provoquant la bataille, selon son gré, Géronimo gardait toujours l'initiative.

Un élément handicapait les indiens en période de guerre: La superstition. Mais leur plus gros handicap était leur faible nombre et le manque de coordination dans leur action.

INDICE: En tant qu'ennemi dans L'Art de la Guerre, Géronimo est toujours en mouvement, cible difficile à atteindre. Se déplacant très vite en forêts et en montagnes, (aussi aisément que des armées normales se déplacent en terrain découvert), Géronimo fera régulièrement des "descentes" sur des villages, pour assurer le ravitaillement de ses guerriers.

Ivan le Fou

Issu d'une famille de fermiers norvégiens, Ivan le Fou hérita de ce nom particulier lorsque, très jeune, il tua d'un coup de fusil, la vache laitière d'un voisin (Ivan pensait que c'était un renne). Plus tard, il quitta les régions glacées du Nord pour Mescalito, un petit village Sud Américain. Ses talents de meneurs d'hommes furent bientôt mis à l'épreuve lorsqu'il prit la tête d'une bande de renégats imbibés de tequila, avec lesquels il disparut dans les collines à la recherche de la Fontaine de l'Euphorie Eternelle. Personne ne le revit jamais.

INDICE: En tant qu'ennemi dans L'Art de la Guerre, Ivan sera un adversaire imprévisible, utilisant rarement la logique dans les décisions qu'il prendra. C'est l'adversaire le plus facile à battre.

Jules César

Jules César fut empereur de Rome pendant 10 ans et est parvenu à établir une discipline et une morale bien plus rigoureuses que celles installées par les autres empereurs Romains. Sa morale personnelle fut mise à l'epreuve par une histoire d'amour avec Cléopâtre, la Reine d'Egypte. Cet amour, combiné à sa hardiesse, le conduisirent vers des victoires étincelantes mais aussi à d'amères défaites.

A l'époque de César, la tactique de combat consistait à épuiser l'adversaire pour ensuite pénétrer sa ligne de front. Le succès dépendait largement de la supériorité en nombre d'une troupe sur l'autre. César changea cela en basant ses campagnes sur la hardiesse et l'effet de surprise. Avant même que la bataille ne commence, il fallait que l'ennemi soit déjà vaincu au moral.

Les légions de César étaient plus fortes en terrain découvert, et l'empereur n'hésitait pas à se porter agressivement à la rencontre de n'importe quel ennemi, et de n'importe quel défi. Cependant il était très faible face aux archers et ses propres archers étaient de piètres tireurs. Tout comme Alexandre, il souffrait de nombreuses pertes lorsqu'il était forcé à la retraite.

César, mauvais organisateur, avait tendance à se précipiter dans une situation, quitte à se reposer sur son génie tactique pour résoudre ses difficultés. Il était rarement soucieux de consolider ses positions avant de se lancer dans une entreprise, et bien souvent, se trouvait à cours de vivres. Mais les problèmes qui résultaient de ce manque de prévision, il préferait les considérer comme des signes de la volonté Divine.

César ne subit que deux défaites, et à chaque fois, parce que ses troupes paniquèrent.

INDICE: En tant qu'adversaire dans L'Art de la Guerre, César concentrera toute sa puissance à mener le combat jusqu'au bout et s'avouera rarement vaincu. Il se déplacera lentement mais sûrement, conservant toute sa puissance.

Gengis Khan et Subotai

Gengis, Khan des Mongols, fit son apparition en l'an 1208 après J.C. Son armement, ses tactiques, alliés à sa rigueur physique étonnèrent le monde entier, et il devint le plus grand conquérant de l'histoire.

L'armée mongole de Khan n'eut aucun problème pour subsister en territoire ennemi. Si la nourriture venait à manquer, le lait de jument faisait l'affaire. Ils ne provoquaient l'ennemi que lorsque les circonstances leur étaient favorables. Alors, leur tactique consistait à frapper l'ennemi à son point faible et à lui supprimer les vivres.

Subotai était le bras droit de Gengis Khan. Il conquit trente pays et gagna 65 batailles, sans connaître une seule défaite. Il fut sans doute le plus grand général de tous les temps.

Utilisant la ruse et l'effet de surprise, les Mongols pouvaient frapper de plusieurs directions à la fois. Les archers avaient pour rôle de désorganiser les troupes ennemies et ensuite, les fantassins passaient à l'attaque. Si la bataille tournait mal pour eux, ils pouvaient battre en retraite avec un minimum de pertes.

INDICE: En tant qu'adversaires dans le jeu L'Art de la Guerre, Gengis Khan et Subotai auront tendance à protéger leurs drapeaux et leur ligne d'approvisionement en vivres. Ils savent se déplacer vite en montagne et en forêt, et ils font partie des trois adversaires les plus redoutables du jeu.

Napoléon Bonaparte

Napoléon Bonaparte vécut entre 1769 et 1821 et devint l'un des plus grand esprits militaires de l'Histoire. Concentrant ses forces déployées vers le point faible de l'ennemi, Napoléon savait utiliser la force avec parcimonie comme peu d'hommes avant lui.

En 1805, à la bataille d'Austerlitz, il tendit un piège aux Russes en feignant de battre en retraite, ce qui les obligea à descendre de la colline où ils étaient postés. Arrivés au bas de la colline, les Russes se séparèrent en deux groupes pour attaquer les Français de deux côtés. Napoléon se précipita dans la trouée et prit lui-même position au sommet de la colline. Il fit là la preuve de son génie tactique, et Austerlitz fut sa plus belle victoire.

Se déplaçant avec ses troupes, Napoléon faisait des plans préçis pour s'assurer que les campements et les provisions étaient prêts lorsque les troupes arrivaient. Puis, il se déplaçait très vite afin d'attraper l'ennemi avant que celui-ci ait eu le temps de rassembler ses forces. Parfois il gardait se destination secrète, marchant rapidement dans une direction pour tout à coup changer son chemin.

Une autre tactique aussi était de faire marcher ses hommes en territoire ennemi, largement déployés sur un front de 160 Km. Ce qui lui permettait de couvrir tout le champ de bataille, de tromper l'ennemi sur son but véritable, et de concentrer ses forces rapidement. Certains disent qu'ils pouvait déplacer ses troupes deux fois plus rapidement que n'importe quel autrre commandant. En choisissant soigneusement ses cibles, il placait une force supérieure à un endroit non prévu par l'ennemi, gagnant ainsi la supériorité en nombre.

INDICE: En tant qu'adversaire dans L'Art de la Guerre, Napoléon essaiera de frapper là où vous êtes faible, tout en protégeant ses drapeaux et en ayant soin de s'alimenter en vivres et en provisions. Il se déplace lentement en montagnes et en forêts, mais il fait quand même partie des trois adversaires les plus redoutables du jeu.

Sun Tzu
Sun Tzu vécut dans la Chine ancienne environ en 400 avant J.C., dans le royaume de Wu. Chef expérimenté, il comprenait parfaitement tous les aspects de l'Art de la Guerre. Il écrivit un ouvrage qui servit de référence à tous les grands chefs militaires de l'Histoire.

INDICE: En tant qu'adversaire dans L'Art de la Guerre, Sun Tzu va protéger ses drapeaux, veiller au bon approvisionnement de ses troupes, et frappera avec force là ou vous serez faible. Sun Tzu se déplace très vite en montagnes et en forêts. Stratège brillant, il est l'ennemi le plus difficile à battre du Jeu.

III. CONNAISSEZ VOS HOMMES, CONNAISSEZ L'ENNEMI

Pour être un chef efficace, vous devez connaître parfaitement les points forts et les points faibles de vos troupes, et en conséquence, protéger ces points faibles et renforcer les points forts. Vous devez aussi connaître ceux de vos ennemis, avant de pouvoir exploiter leurs points faibles et éviter leurs points forts.

L'Art de la Guerre utilise quatre types de soldats: Guerriers, Barbares, Archers, et Espions. Chacun de ces soldats est plus efficace lorsqu'il se bat contre un ennemi particulier.

Le Guerrier est lourdement armé et très fort. Il se bat mieux contre un Barbare désarmé.

Le Barbare ne possède ni armure ni arme, mais il est rapide et agile, donc une cible difficile à atteindre. Il se bat mieux contre les Archers.

L'Archer est redoutable et invincible à distance, mais sans défense au corps à corps. Le Guerrier qui se déplace lentement à cause de son armement est une cible idéale pour lui. Les Archers en combat rapproché et sans aide, son incapables de défendre une position. L'arc et les flèches n'étant utilisables que lorsque l'ennemi est à une certaine distance. C'est derrière les murs des forts que les Archers sont les plus efficaces.

L'Espion est sans défense, mais c'est un excellent indicateur. Il est donc utilisé pour découvrir où se trouve l'ennemi et pour prévenir des attaques surprises. Une escouade comprenant un Espion dans ses rangs repérera les mouvements de l'ennemi à une distance deux fois supérieure que ne le ferait une escouade sans Espion. Ce qui est un atout très important, puisque vous devez connaître la position de l'ennemi avant d'entrevoir un plan d'attaque quel qu'il soit.

Lorsque vous déplacez les escouades sur la carte, tâchez de faire se rencontrer une escouade ennemie de Barbares avec une escouade de Guerriers, une escouade ennemie d'Archers avec une escouade de Barbares, et une escouade ennemie de Guerriers avec une escouade d'Archers.

Après avor "Zoomé", et pris le commandement d'une escouade sur le champ de bataille, une utilisation judicieuse des vos options de commande vous permettra d'équilibrer les tactiques diverses que vous avez en tête, ce qui peut faire toute la différence pour vous entre la victoire et la défaite. Si l'ennemi compte des Guerriers et des Barbares dans son escouade, et si de votre côté vous avez des Guerriers et des Archers, faites combattre vos Archers contre ses Guerriers. Lorsqu'ils seront près les uns des autres, ordonnez à vos Archers de faire marche arrière et envoyez alors vos Guerriers finir le travail.

Il vous est possible pratiquement à chaque fois de vaincre votre ennemi si vous étudiez à fond ses faiblesses et ses points forts ainsi que les vôtres. Vous ne gagnerez qu'une fois sur deux si vous ne connaissez bien que vos propres avantages et vos handicaps. Si vous ne connaissez

pas bien la condition de vos troupes ou celles de vos ennemis, vous serez à coup sûr battu à chaque fois.

Gardez-bien présents à l'esprit ces différents points.

IV. LA GUERRE CONTRE LE TEMPS

En période de guerre, vous ne vous battez pas seulement contre l'ennemi, vous vous battez aussi contre le temps. Plus le temps passe, et plus vos provisions de nourriture diminuent, la condition physique de vos hommes décline, ce qui amoindrit leur efficacité durant la bataille.

La patience n'est pas considérée comme une vertu dans l'Art de la Guerre. Les guerres longues, qui n'en finissent pas, coûtent très cher en vies humaines. Dans votre stratégie, gardez à l'esprit que votre but principal est une victoire rapide.

A cause du facteur temps, un commandant rapide et à l'esprit vif peut vaincre un adversaire qui possède une armée plus nombreuse: Il lui suffit d'être toujours en avance d'un temps sur lui.

En route vers les champs de bataille, vos escouades doivent essayer de traverser des villages pour se procurer de la nourriture. Laissez quelques hommes à l'arrière pour garder le contrôle, cela empêchera l'ennemi de se procurer de la nourriture dans ce village. Mais n'oubliez pas de garder ouvertes les lignes d'approvisionnement pour vos propres escouades qui se battent.

Pour que vos hommes aient tous les avantages lorsqu'ils combattent l'ennemi, vous devez vous assurer qu'ils sont en bonnes condition physique, et qu'ils sont confrontés à des adversaires plus faibles chaque fois que possible.

Réfléchissez bien sur ces considérations.

V. L'ART DE SE BATTRE SANS SE BATTRE

La victoire la plus valorisante ne s'obtient pas en combattant les escouades ennemies jusqu'à extermination totale de leurs hommes, mais au contraire en limitant au maximum le nombre de bataille et les pertes en vies humaines. Vous devez garder cela en mémoire lors de votre planning. Plutôt que de détruire l'ennemi, faites prisionnières ses escouades, obligez-le à se rendre.

Pour affaiblir les troupes ennemies, utilisez des petites escouades pour des attaques de guerilla, ce qui vous permet de conserver vos forces de frappe principales. Chaque fois qu'une escouade se bat, même une petite, celà la fatigue physiquement et moralement. Si votre troupe est battue par surprise, envoyez rapidement l'escouade la plus proche sur le front. Vous faites ainsi se battre une troupe affaiblie contre votre nouvelle troupe, pleine d'énergie. Après une bataille, laissez vos escouades se reposer afin qu'elles récupèrent un peu de force avant de livrer une nouvelle bataille.

Dans L'Art de la Guerre, le joueur le plus habile gagne en s'emparant des drapeaux ennemis sans se battre. La seconde méthode recommandée consiste à capturer l'ennemi, la troisième de faire en sorte que l'ennemi reste divisé, et enfin la dernière, à combattre l'ennemi lors d'un affrontement.

N'oubliez pas que l'ennemi essaiera de vous tromper, tout comme vous cherchez à le tromper. Une cible ennemie apparemment facile à atteindre peut se réveler un piège qui vous mettra dans une situation difficile. Par contre si l'ennemi évite une opportunité exceptionnelle de

vous capturer, c'est peut-être parce que ses soldats sont épuisés. C'est alors peut-être une chance pour vous de faire prisonnière une escouade.

Gardez bien ceci en mémoire lors de vos batailles.

VI. CONDITION PHYSIQUE

Vous devez toujours tenir compte de la condition physique de vos troupes et de celle de votre ennemi (servez-vous de l'option Info (Icône Muscle) pour vérifier l'état des conditions physiques). Des soldats épuisés et affamés ne se battent pas aussi efficacement que des troupes fraîches et disposes.

La condition physique d'une troupe dépend de son rythme de déplacement (vitesse, distance et type de terrain), du combat qu'elle doit livrer, du repos qu'elle prend, et de la nourriture dont elle dispose. Lorsque les provisions de vivres sont en dessous de 20%, la nourriture sera rationnée et c'est là que la condition physique d'une troupe commence à décliner. Une escouade privée de nourriture s'affaiblit très vite. Une escouade peut recevoir de la nourriture du village le plus proche à condition que ce village soit contrôlé par cette même escouade. Pour relever au maximum le taux de vivres d'une troupe, faîtes la se déplacer vers un village, ce qui remettra son taux de nourriture à 100%.

La condition physique de soldats se déplacant très rapidement se déteriorera plus vite que celle d'une troupe marchant lentement.

Avant un combat, vous pouvez affaiblir l'ennemi en prenant contrôle du village le plus proche, lui coupant ainsi toute possibilité de se réapprovisionner. De la même façon, vous pouvez faire le siège d'un fort. Même si l'ennemi vous attaque, sa condition physique sera faible tandis que vos troupes seront reposées et bien nourries.

Voilà pour le chapitre de la condition physique.

VII. TACTIQUES

Les guerriers habiles de l'ancien temps savaient se rendre invincibles et attendaient ensuite de pouvoir profiter d'un moment de faiblesse de leur ennemi. C'est à vous de rendre votre armée invincible et de, ensuite, surveiller étroitement votre ennemi pour saisir la bonne opportunité. Si vous pouvez rester caché de l'ennemi, et ensuite attaquer rapidement au bon moment, vous pouvez être vainqueur.

Souvenez-vous toujours de confronter vos forces aux faiblesses de votre ennemi. Si une de vos escouades est en parfaite condition, envoyez-la capturer une troupe ennemie qui sera elle plus affaiblie. Envoyez une troupe nombreuse se battre contre une troupe ennemie aux effectifs réduits. Servez-vous de soldats particuliers contre leurs adversaires les plus faibles (par exemple Barbares contre Archers). Voici le style de pensée tactique à adopter.

N'oubliez pas de tenir vos Archers à une bonne distance de leurs adversaires afin que leurs flèches soient efficaces. Assez près pour que leur tir soit précis, assez loin pour qu'ils puissent s'échapper sans être blessés. Soyez prudent lorsque vous envoyez se battre vos Guerriers et vos Barbares alors que vos propres Archers sont en train d'opérer: Leurs flèches pourraient atteindre vos hommes dans le dos dans la confusion de la bataille.

Si vous le pouvez, évitez d'engager une bataille tant que vous n'êtes pas certain d'en sortir victorieux. Une fois que vous y êtes engagé, servez-vous des tactiques les plus sages que vous connaissez pour vaincre l'ennemi.

Et voici, pour le chapitre sur les Tactiques.

VIII. EN AVANT, MARCHE!

Les Guerriers sont les soldats les plus lents à se déplacer car ils doivent porter une lourde armure et une lourde épée. Les Barbares et les Archers sont légers et rapides. Une escouade composée de différents soldats adoptera la vitesse de l'élément le plus lent qu'elle comprend: Par exemple, une escouade de dix Archers et d'un Guerrier se déplacera aussi lentement qu'une escouade entièrement composée de Guerriers.

Un rythme de marche lent n'affaiblira pas la condition physique d'une escouade. Le fait même de marcher diminuera doucement leur condition, tandis qu'une marche rapide accélerera le délabrement de l'état d'une troupe. Pour conserver sa force, faites marcher une escouade seulement en cas d'urgence. Lorsqu'ils sont à l'arrêt, vos hommes se reposent et leur condition physique s'améliore tant que leur provision de nourriture reste au-dessus de 20%. une escouade dont la condition physique est en dessous de 30% ne pourra pas marcher très vite. Si leur condition est à 10% ou moins, vos hommes ne pourront que marcher lentement.

Lorsque vous arrivez près des rivières, ne faites pas avancer vos hommes vers l'ennemi jusqu'au milieu du courant. En restant sur le rivage et en laissant l'ennemi venir à vous, vous préservez vos forces, alors que l'ennemi sera fatigué.

Si vous longez la rive, vous ne pourrez pas être encerclé, un flanc de votre armée sera toujours libre de toute attaque, mais vous vous coupez aussi une possibilité de retraite. Essayez d'éviter les montagnes et l'eau lorsque l'ennemi y est présent. Il a naturellement l'avantage sur ce type de terrain.

Voilà qui termine ce chapitre sur les déplacements.

IX. LES NEUF TYPES DE SOLS

1. FORTS: Les Forts procurent de nouveaux effectifs à n'importe quelle escouade du Fort qui n'est pas à son nombre maximal (14 soldats). Entraîner de nouveau soldats prend du temps, aussi une escouade sera augmentée d'un soldat à la fois, au fur et à mesure que les hommes seront entraînés. Si l'escouade d'un fort est à son maximum, détachez quelques hommes afin de permettre la venue de nouvelle recrues.

Les murs du Fort offrent une protection aux habitants. Ils sont en sécurité tant que vos Archers surveillent les murs. Lorsqu'il n'y a pas d'Archers, l'ennemi escalade les murs et vous le combatez dans l'enceinte du Fort.

Il y a trois manières de faire pression sur un fort ennemi:

a) L'Attaque Directe: Commandez à vos troupes d'Archers d'attaquer les remparts.

b) Le Siège: Cela veut dire supprimer l'approvisionnement en nourriture du Fort. Vous y arrivez en capturant tous les villages alentour et en attendant que la condition physique des escouades ennemies soit tout à fait déteriorée. A ce moment, vous

pouvez procéder à une attaque directe car vos chances de victoire seront plus grandes. L'escouade ennemie peut aussi décider alors d'abandonner le Fort.

c) La Prise d'Assaut du Fort: Cela veut dire utiliser un bon nombre d'effectifs pour vaincre la défense ennemie. Cela nécessite un timing impeccable mais peut se révéler très efficace, surtout si quelques uns de vos Archers ne sont pas loin et si l'ennemi n'a en place qu'une seule de ses escouades. Pour prendre d'assaut un Fort, vous devez au moins avoir deux escouades, mais plus vous avez d'escouades et plus vos chances de succès augmentent. Envoyez en avant la première escouade pour attaquer le fort et tandis qu'elle tient l'ennemi occupé, servez-vous de vos autres troupes pour pénétrer dans le Fort (pour que cela marche, n'utilisez pas la fonction Zoom). C'est une opération dangereuse car vos autres troupes doivent pénétrer dans l'enceinte du Fort entre le moment où le signal de la bataille est donné et le moment où elle se termine. Si l'ennemi repousse votre escouade sur les remparts, chacune de vos troupes qui se trouve à l'intérieur confrontera l'ennemi dans la cour intérieure du Fort.

2. VILLAGES: Les Villages dont vous avez le contrôle fournissent de la nourriture à chacune des escouades proches. Pour savoir si vous avez le contrôle d'un Village, utilisez la fonction "Visualisation". Si le terrain où se situe le Village apparaît en blanc ou en grisé, cela signifie que ce Village peut fournir des vivres à vos troupes les plus proches. Pour vérifier qu'une troupe est en fonction près du Village, utilisez l'option "Info". Si un signe "+" apparaît à la droite de l'indicateur de vivres, cela veut dire que la troupe opère près du Village. Même si une troupe ennemie se trouve dans un Village, vous pouvez toujours être approvisioné par ce Village, à condition que l'influence que vous y exercez soit supérieure à celle de votre ennemi. Pour empêcher l'approvisionnement en nourriture vers un Fort à proximité, vous devez laisser un nombre important d'effectifs dans le Village car ce dernier tentera de rester fidèle à son Fort et tentera de faire passer des vivres en fraude, sauf si vous avez suffisamment d'hommes sur place pour contrôler la situation. En empêchant un Fort d'être ravitaillé, vous pouvez faire son siège et forcer l'ennemi à en sortir.

3. COLLINES: Les collines offrent une position stratégique très avantageuse pour l'escouade qui s'y trouve. Sur les Collines, les soldats ont l'avantage de la vitesse. Si vous commandez à vos soldats de livrer bataille en montant la Colline, vous augmentez vos probabilités de défaite.

4. PONTS: Les Ponts peuvent être un élément stratégique important pour restreindre les mouvements de l'ennemi. L'importance du Pont est proportionnelle au type de rivière qu'il enjambe. Face à une rivière dangereuse, l'ennemi sera obligé de vous confronter sur le Pont, plutôt que de risquer de perdre les hommes de sa troupe en leur ordonnant de traverser la rivière. Si la rivière est peu profonde, il est peu probable que l'ennemi se serve du Pont pour traverser.

5. RIVIERES: Elles peuvent réduire les mouvements d'une escouade en l'obligeant soit à prendre le risque de la traverser, soit en la forçant à utiliser le Pont. Si vous traversez l'eau, vos mouvements sont ralentis et vous êtes sans défense face à une attaque ennemie. La condition physique de votre escouade peut s'en ressentir (proportionnellement au type de Rivière que vous traversez), et vos hommes courrent le risque de se noyer. Une description du danger que représentent les Rivières vous est fournie dans le parchemin qui décrit les Règles du jeu.

6. RIVAGES: Traverser des rivières à découvert peut être extrêmement dangereux. Non seulement le risque de noyade est très élevé, mais en plus, une escouade sera sans défense face à une attaque ennemie venant de la terre ferme, et ses mouvements seront entravés.

7. FORETS: Dans les Forêts, les escouades sont plus lentes à se déplacer et se fatiguent plus vite qu'en terrain découvert. De plus, les Forêts denses offrent plus de difficultés que les forêts clairsemées.

8. TERRAINS PLATS: Sur Terrain Plat, les escouades se déplacent facilement et se fatiguent beaucoup moins.

9. MONTAGNES: Il est encore plus fatiguant et plus difficile pour une escouade de se déplacer dans un terrain montagneux que de traverser des Forêts. Cela altère rapidement sa condition physique, et les risques d'une telle traversée peuvent vous occasionner de grandes pertes en vies humaines. Les différents types de terrains montagneux que vous traversez dans vos campagnes sont décrits dans le parchemin qui donne les Règles du jeu.

X. LES NEUF TYPES DE TERRAIN

Neuf types de terrain sont répertoriés dans L'Art de la Guerre:

1. TERRAIN SUR: Tous les Villages et les Forts que vos troupes contrôlent sont considérés comme terrains sûrs. Essayez de détourner l'ennemi de vos villages.

2. TERRAIN FRONTALIER: Tout territoire qui est immédiatement à l'extérieur de vos terrains sûrs, par exemple une courte avancée en territoire ennemi. Tachez d'éviter les combats sur ce type de terrain, mais si vous êtes attaqué, vous devez vous défendre.

3. TERRAIN LITIGIEUX: Terrain qui n'est pas favorable à la bataille mais qui est un point stratégique important, avantageux pour l'un ou l'autre des camps en présence. Si l'ennemi a l'avantage, évitez l'affrontement. Les collines sont un bon exemple de terrain litigieux. Tâchez d'occuper la colline, et attendez que l'ennemi la prenne d'assaut. Si c'est l'ennemi qui a le contrôle, n'attaquez pas. Au contraire, battez en retraite pour l'obliger à descendre.

4. TERRAIN NEUTRE: Type de terrain sur lequel aucun des camps en présence n'a l'avantage, et aucun d'eux ne pourra tirer bénéfice d'une offensive. La situation est dans une impasse. N'avancez pas, mais battez plutôt en retraite pour tromper l'ennemi. Lorsqu'il avancera, vous attendrez, patiemment, reposé, pour riposter rapidement.

5. TERRAIN DECOUVERT: Vous pouvez examiner les terrains découverts sur la carte miniature en utilisant la commande "Visualisation", ils apparaîtront en gris. Chaque camp est libre d'avancer sur ce terrain, alors essayez de battre l'ennemi sur les endroits découverts en hauteur, et surveillez vos lignes d'approvisionnement.

6.TERRAIN SERIEUX: Type de terrain situé au milieu d'un territoire hostile. Dans ce cas, donnez la priorité absolue à votre ravitaillement et au maintient d'une bonne condition physique.

7. TERRAIN DIFFICILE: Montagne, forêts ou tout terrain sur lequel il est difficile de se déplacer. Mais continuez à avancer, et tâchez autant que possible, de rester sur les routes ou sur les sentiers.

8. TERRAIN CONSCRIT: Il comprend les défilés étroits, l'entrée des gorges, les sentiers à travers les forêts. Si votre escouade parvient la première sur ce type de terrain, il est tout à votre avantage de la laisser se reposer et d'attendre l'ennemi. Si c'est l'ennemi qui s'y trouve le premier, attaquez seulement si vous êtes certain qu'il est affaibli.

9. TERRAIN DESESPERE: Type de terrain où votre seul recours est de livrer combat. Assurez-vous que vos hommes sont conscients qu'ils vont se battre à mort.

XI. L'ENERGIE

Un rappel des points forts de chaque type de soldats: Barbares (meilleurs contre les Archers), Archers (meilleurs contre les Guerriers), et Espions (leur vue porte deux fois plus loin que n'importe quel autre soldat). Lorsque vous élaborez votre stratégie, assurez-vous que vous opposez chacun d'eux au type de soldat qu'il lui sera facile de vaincre.

Faites avancer vos hommes, mais surveillez toujours leur condition physique. Si vous fatiguez une escouade en la faisant marcher vite avant une bataille, vous pouvez être certain de perdre beaucoup d'hommes.

Servez-vous autant que possible de vos ruses stratégiques pour vaincre l'ennemi, plutôt que de la force brutale qui fatigue vos troupes. N'oubliez pas que les batailles perdues et les retraites désespérées démoralisent vos hommes, ce qui altère leur condition physique.

XII. FORCE ET FAIBLESSE

Si votre plan tient compte des forces et des faiblesses de vos hommes aussi bien que de celles de votre ennemi, c'est un atout qui vous servira de levier pour augmenter votre force.

Si un affrontement est inévitable, essayez d'être le premier sur le champ de bataille et utilisez tous les avantages naturels dont vous disposez tandis que vous vous reposez et attendez l'ennemi. Pour être un chef victorieux, vous devez toujours garder la tête haute, au moral comme au physique.

Si vous savez qu'une escouade ennemie est plus faible, encerclez-la et capturez-la , si vous le pouvez. Ou bien lancez vous à sa poursuite pour l'épuiser.

Si vous pouvez tromper l'ennemi au point qu'il ne sache plus prévoir le lieu de votre prochaine attaque, il va devoir diviser ses troupes et envoyer ses hommes défendre différents points possibles. Chacun de ces points sera faible, puisque défendu par peu de soldats. Au dernier moment, consolidez vos forces contre l'un de ces points. En utilisant cette stratégie, vous capturerez un bon nombre d'hommes et de drapeaux.

Souvenez-vous, évitez toujours les points forts de l'ennemi. Découvrez ses faiblesses, et attaquez-les avec vos propres forces. Et souvenez-vous aussi qu'il peut planifier de la même manière ses attaques, alors protégez constamment vos points faibles.

Les quatre règles d'or de la victoire sont:
1. Maintenez vos troupes en bonne condition.
2. Frappez l'ennemi dans ses points faibles, ou quand sa condition physique est altérée.
3. Gardez toujours ouvertes vos lignes de ravitaillement.
4. Faites combattre vos soldats contre ceux qui leur offrent le moins de résistance.

Gardez toutes ces idées en tête lorsque vous élaborez votre plan.

UN BREF APERCU DE L'HISTOIRE DE LA GUERRE A TRAVERS LES AGES

Les premiers principes de l'Art de la Guerre se développèrent en Mésopotamie, entre l'an 4000 et l'an 2000 avant J.C. Ensuite, jusqu'à l'arrivée, au 14ème siècle, de la poudre à canon, les méthodes de combats restèrent sensiblement les mêmes.

En 2340 avant J.C., les Sumériens et les Sémites se battirent pour la possession de la Mésopotamie. Sargon, le chef des sémites, arma ses troupes de javelots et de lances. Dans le même temps, en Ancienne Egypte, les chefs militaires commencaient à penser en termes de lignes de bataille, d'ailes, de centre, de prise de flanc, et d'attaque frontale. C'est ainsi que les chefs Egyptiens instituèrent stratégie et tactique comme éléments de la pensée militaire. Les Assyriens (911-612 avant J.C.) étaient la nation la plus guerrière des anciens temps. Ce sont eux qui ont souligné l'importance de chefs militaires efficaces et de soldats bien entraînés.

Environ en 400 avant J.C., le philosophe chinois Sun Tzu écrivit son ouvrage célèbre "L'Art de la Guerre". Son travail mit l'accent sur les principes de base de la stratégie militaire et ses tactiques, et à compter de ce jour, l'Art de la guerre en fut influencé au travers des Ages.

A peu près à la même époque, les Grecs et les Romains développaient une méthode de guerre basée sur le système des "Phalanges", un groupe de soldats armés en formation carrée et très serrée. Une Phalange rencontrait l'ennemi en terrain découvert, et chacun des camps avancait l'un vers l'autre jusqu'à ce qu'ils se heurtent violement. les Phalanges n'étaient pas très mobiles, avec un effet à distance très limité, mais elles étaient malgré tout efficaces, surtout en terrain découvert et opposées à un ennemi désorganisé. Malheureusement, ce type de batailles était long et occasionnait un nombre considérable de pertes en vies humaines. Le camp comprenant le plus d'effectifs était généralement vainqueur, et lorsque les deux camps en présence avaient le même nombre de soldats, les résultats étaient coûteux et pas très concluants. L'idée principale sur laquelle reposait le système des Phalanges, était de maintenir une force maximale sur la ligne de front, en occupant à nouveau les places laissées vacantes par des soldats fatigués ou morts.

Mais il y avait une grosse carence dans ce système des Phalanges: Un grand nombre d'hommes en formation serrée est difficile à manoeuvrer et se désorganise totalement si il est pénétré ne serait-ce qu'en un seul point.

En 371 avant J.C., Epaminondas de Thèbes améliora le système des Phalanges à la bataille de Leuctra. Il comprit que pendant une bataille, une Phalange était entraînée vers la droite parce que chaque soldat utilisait, comme protection, le bouclier de l'homme à sa droite. Pour éviter ce problème, il regroupa les Phalanges en une ligne oblique, l'aile gauche en position plus avancée, et une lourde concentration de troupes à cet endroit pour écraser la droite de l'ennemi. Epaminondas fut l'un des premiers hommes de l'Histoire à utiliser l'économie de la force en renforcant une aile. Cette innovation lui permit d'écraser Sparte et de faire de la Phalange de Thèbes, la meilleure formation militaire de cette période.

Philippe de Macédoine (qui régna entre 359 et 336 avant J.C.) fut influencé par Epaminondas et fut le suivant à améliorer le système des Phalanges. Sa Phalange pouvait servir de pivot, formant un triangle très offensif, ou bien un carré vide avec au centre des Archers pour la défense. Philippe unifia la Grèce, et avec son fils Alexandre, il balaya l'Empire Perse.

Lorsque Alexandre le Grand succéda à son père, il améliora lui aussi le système des Phalanges. Plutôt que d'utiliser une ligne de front linéaire habituelle, il fit avancer chaque Phalange face à l'ennemi, en formation en V. Cela créait une brèche dans la ligne ennemie et clouait au sol l'infanterie.

Hannibal, brillant chef Carthagénois, vécu environ en l'an 200 avant J.C. En dix sept ans, il livra 14 batailles importantes, sur lesquelles il n'en perdit que 3. Il croyait que la mission d'une armée était de détruire les forces de l'ennemi sur le champs de bataille. Sa bataille la plus célèbre fut, en 216 avant J.C., la bataille de Cannae, où il écrasa l'ennemi en faisant reculer le centre de ses troupes, de manière à ce que son aile gauche et son aile droite finissent par encercler l'ennemi qui avancait.

Les Romains ont développé le principe des Légions, qui devinrent un élément majeur de l'organisation militaire. Pour rendre ce système plus souple que les Phalanges, et pour permettre de sauvegarder l'endurance des hommes, les Légions étaient divisées en trois parties: Une ligne de combat, une ligne de défense, et une réserve. Elles pouvaient facilement s'adapter aux changements de terrain, et changer rapidement leurs propres formations.

Les Légions avaient un autre avantage important sur les Phalanges: C'est un système qui tenait compte de l'endurance des hommes, primordiale pour les combats au corps à corps. Dans les Phalanges, seuls les 4 ou 5 premiers rangs se battaient vraiment, mais en fait tous les hommes se retrouvaient proches de la ligne de combat. Beaucoup de soldats des lignes arrières étaient en contact étroit avec le danger et s'épuisaient vite, physiquement et moralement. La Légion élimina ce problème en laissant deux tiers de ses hommes hors de la zone dangereuse; il y avait ainsi toujours des soldats frais et dispos à envoyer au combat.

Pour se protéger d'une attaque surprise de leurs Légions, les Romains creusaient des tranchées pour leur campement à la fin de chaque journée de marche. La sécurité était ainsi renforcée, et les soldats étaient toujours reposés, bien nourris, et prêts au combat. Mais cela réduisait aussi de trois heures le temps de marche quotidienne, et donc leur mobilité.

Les Romains se battaient souvent contre les Barbares. Ces derniers avaient une stratégie bien moins sophistiquée, croyant surtout que la force d'une troupe augmentait en proportion du nombre de soldats. Ils lançaient tous leurs hommes dans le premier assaut, et lorsque ceux ci étaient épuisés, ils se retrouvaient sans réserve d'effectifs.

Il y eut beaucoup de chefs Romains célèbres. Scipion conduisit les Légions Romaines au sommet de leur développement initial. Marius, qui savait organiser ses troupes, utilisa une Légion de 10 Cohortes (une cohorte = un groupe d'hommes). Marius avait un neveu célèbre, Jules César, qui instaura une plus grande discipline et une plus haute morale dans ses armées. En dépit de ces résultats, durant les Ides de Mars, il fut assassiné par ses rivaux, romains assoiffés de pouvoir.

En 433 après J.C., Attila devint Roi des Huns. Chef surévalué, il commit l'erreur d'essayer d'organiser ses armées pour se battre comme les Romains se battaient. Or, ses troupes étaient trop peu nombreuses pour être efficaces avec ce système. Les Huns furent une des premières tribus Barbares à venir d'Europe du Nord-Est.

A la même époque, d'autres Barbares vinrent d'Europe du Nord-Est, Les Goths et les Vandales. Les Goths furent les premiers dont la cavalerie utilisa des étriers pour leurs chevaux, ce qui assurait un meilleur équilibre aux cavaliers lors de batailles.

Au sixième siècle après J.C., Bélizaire, à la tête de l'Empire Byzantin, gagna quarante victoires importantes en 30 ans de combat contre les Vandales et le Perses. Il doit ses victoires à son ingéniosité, car ses armées étaient généralement inférieures en nombre.

A peu près à la même époque, le prophète Mahomet fut l'instigateur de la Foi Islamique. Ses fidèles furent appelés les Musulmans. Les Musulmans firent face à la persécution et à la résistance, mais lorsque Mahomet mourut en 632, la foi Islamique était bien enracinée. Les successeurs du Prophète lancèrent une série de guerres foudroyantes qui furent couronnées de succès bien qu'ils n'utilisèrent aucune tactique ou arme nouvelle. C'étaient des guerriers du désert, très résistants, légerement armés et très mobiles. Leur arme la plus puissante était leur ferveur religieuse et leur intégrité morale. En 741, tout le monde moderne Arabe était sous l'empire de l'Islam.

Les Musulmans prirent la majeur partie de l'Espagne, mais lorsqu'ils envahirent la France, ils furent repoussés par Charles Martel, le Chef des Francs. Ces Francs étaient des attaquants redoutables et terrifiants mais peu stables dans le domaine de la défense. Le petit fils de Martel était un génie illettré: il devint L'Empereur Charlemagne. Charlemagne améliora les troupes Franches: Il en fit des hommes qui pouvaient se déplacer sur des longues distances avec peu de nourriture.

Au 11ème sciècle, Guillaume le Conquérant gouvernait la Normandie. Lors de la célèbre bataille d'Hastings en 1066, il se trouva contraint de livrer une attaque directe contre un ennemi puissant. Au premier assaut, incapable de faire une avancée, il feignit de battre en retraite et livra ensuite une contre-attaque, cette fois avec succès.

La première Croisade commenca en 1095 lorsque l'Empereur Alexius de Byzance fit appel aux Francs pour livrer bataille aux Musulmans. Les Croisés étaient redoutables en combat rapproché. Personne ne pouvait leur résister lorsqu'ils plongaient dans la bataille. Seulement, en terrain découvert, les Archers Musulmans, montés sur leurs chevaux, n'avaient aucun problème à les arrêter. Les Croisés savaient absorber les attaques répétées des Musulmans, ils attendaient simplement le bon moment pour pouvoir les clouer au sol et les écraser.

Au 13ème siècle, Gengis Khan observa les écrits de Sun Tzu et devint le plus grand conquérant de l'Histoire. Subotai, le bras droit de Gengis Khan, conquit lui-même 30 nations, livra 65 batailles, et n'en perdit aucune. Gengis Khan et Subotai se servaient de leurs Archers pour désorganiser l'ennemi, puis envoyaient leurs hommes d'épée à l'attaque. Ils parvenaient à manœuvrer pour cacher à l'ennemi leur véritable objectif, et jamais ils n'engageaient une bataille tant qu'ils pensaient que la situation n'était pas à leur avantage.

Au 17ème siècle, le Roi Gustave Auguste de Suède se révela le père de l'Art Militaire moderne, et fit de son armée la meilleure d'Europe. Il introduisit l'utilisation de fusils légers (mousquets) facilement rechargeables, et il releva le moral de ses troupes en leur assurant une solde régulière.

Vers la fin du 18ème siècle, les Français mirent au point un autre système: Une colonne imposante, dont seuls les deux premiers rangs pouvaient faire feu sur l'ennemi. Le Duc de Wellington, britannique, remporta sa plus belle victoire lorsqu'il battit Napoléon à Waterloo. La stratégie de Wellington consistait à positionner ses troupes sur de longues lignes doubles, ce qui permettait à plus d'hommes de tirer en même temps, écrasant ainsi les colonnes d'infanterie de Napoléon.

En Amérique, durant l'été de 1876, Custer fut défait à la célèbre bataille de Little Big Horn. Le colonnel Custer commit plusieurs erreurs dont parlait Sun Tzu dans son Livre. Il fit marcher ses hommes, déjà fatigués, pendant toute la nuit, se rendant responsable ainsi du délabrement de leur condition physique. Il n'utilisa pas l'élément de surprise et se laissa prendre au piège par l'ennemi (une fausse retraite). Il ne connaissait pas l'effectif de l'ennemi, et avait lui-même le défaut de s'emporter facilement. Ces erreurs le conduisirent à la chute.

D'autres chefs militaires Américains célèbres, mais qui étaient meilleurs stratèges, furent: Robet E. Lee et Ulysse Grant. Lee était un chef hardi qui semait la confusion chez l'ennemi en paraissant marcher dans une direction pour apparaître là où on ne l'attendait pas. Grant savait utiliser la souplesse: Plutôt que de battre en retraite lors d'une bataille qu'il était en train de perdre, il préférait trouver un terrain plus favorable et continuer le combat.

Les Indiens d'Amérique vivaient des ressources de la terre et étaient très mobiles. Ils pouvaient faire déplacer tout un village en moins d'une heure. Leurs handicaps majeurs étaient leur superstition, leur incapacité à s'organiser, et leur manque d'un chef de poigne. Ceci dit, ils étaient experts dans l'art de la dissimulation et ils savaient tirer parti du terrain à leur plus grand avantage.

Le chef Politique chinois, Mao Tse Tung, étudia les écrits de Sun Tzu. Son armée était en général inférieure à celle de ses ennemis au point de vue matériel, mais se défendait quand même très bien grâce à la souplesse de ses chefs et la haute integrité de ses soldats.

Les quatre types essentiels de guerre sont: La Guerilla, le Rassemblement en masse et la Manœuvre, la guerre d'Usure, et le Siège. La Guerilla consistait à attaquer et battre en retraite, ce qui usait la résistance d'un ennemi plus puissant (c'est la stratégie qu'utilisait Géronimo). Alexandre le Grand utilisa avec succès le Rassemblement en masse et la Manœuvre avec ses Phalanges, comme le fit César avec ses Légions. La guerre d'Usure peut mener à la victoire lorsque vous dépassez largement en nombre votre adversaire. La technique du Siège vous permet d'affamer votre ennemi pour le faire sortir de sa place forte, elle a été utilisée par la plupart des armées pendant l'histoire.

A la guerre, l'objectif peut rester constant, mais les chemins qui mènent à la victoire changent souvent, dès que vous vous adapatez à une nouvelle situation. Le Terrain est un élément prépondérant, à prendre en considération dans le choix de vos tactiques.

La clé de la victoire consiste à réunir vos forces au bon endroit et au bon moment. Affaiblir un point dans une de vos lignes, pour renforcer un autre point, faire s'opposer la force contre la faiblesse, voilà les principes fondamentaux de l'Art de la Guerre.

TERMES DE GUERRE

Armée: Il y a deux armées dans L'Art de la Guerre: La vôtre et celle de l'ennemi. Toutes les escouades blanches appartiennent à votre armée, toutes les escouades noires à celle de l'ennemi.

Cohorte: Un groupe d'hommes.

Corps à Corps: Se battre en combat rapproché.

Escouade: Un groupe de soldats (entre 1 et 14 hommes).

Fausse Attaque: Menace supposée obliger votre adversaire à se défendre au mauvais endroit pour ainsi affaiblir sa défense là où vous désirez réellement frapper.

Flanc: Le côté gauche ou droit d'une formation.

Front: La ligne de bataille qui se dessine lorsque deux forces s'affrontent. C'est aussi le centre avant d'une formation.

Légion: Unité de l'Armée Romaine. Les Légions Romaines de César ont balayé de leur puissance le monde Antique comme jamais aucune force avant elles.

Lignes de Ravitaillement: Source de ravitaillement pour une armée sur le champ de bataille. Si l'ennemi capture un village qui vous fournissait en vivres, il coupe vos lignes de ravitaillement.

Phalange: Formation serrée en carré d'un groupe d'hommes armés. C'était, dans les anciens temps, la structure de base d'une armée sur le champ de bataille.

Quartier: Epargner, accorder un quartier signifie épargner. "Pas de quartier" signifie aucune pitiée pour l'ennemi.

Soldats: Chacun des hommes qui livre combat (Guerriers, Barbares, et Archers).

Supériorité en nombre: Atteinte par le camp comptant le plus d'hommes dans ses troupes.

Surdéploiement: une ligne de front qui, durant une bataille, s'est par trop déployée, créant ainsi des points faibles que l'ennemi peut, sans crainte, attaquer.

Stratégie: Pousser les armées à l'action dans un sens qui leur donnera un avantage.

Tactiques: La façon de faire manœuvrer les hommes dans le canevas d'une bataille. Utilisées dans L'Art de la Guerre, après que vous ayez choisi l'option Zoom. Tout le reste, dans l'Art de la Guerre, relève de la Stratégie.

Zones: Lors d'une bataille, les trois zones de la ligne de front sont: Le flanc gauche, le flanc droit, et le centre.

LIVRE TROISIEME

GLOSSAIRE DE REFERENCE

GLOSSAIRE DE REFERENCE

Ce Glossaire décrit les différentes commandes que vous pouvez utiliser en jouant à L'Art de la Guerre. Vous y trouverez aussi des informations sur les points forts et les points faibles des divers types de soldats, sur les sortes de Terrains qui peuvent se révéler dangereux, et sur les divers points qui vous poseront problème au cours du jeu. Lisez-le lorsque vous avez le temps, ou consultez-le en jouant. Il vous aidera à devenir un meilleur joueur!

AFFRONTEMENT: Si votre escouade se trouve à proximité d'une escouade ennemie, cela génère un affrontement, c'est à dire que les deux escouades se sont vues et se préparent pour la bataille. Vous pouvez soit prendre le commandement de l'escouade et la mener au combat (en cliquant sur le bouton Zoom), ou bien vous pouvez laisser l'escouade se battre sans intervenir. Si les deux escouades se mettent à clignoter, cela signifie qu'elles vont commencer le combat sans vous. Vous pouvez vérifier le nombre d'effectifs des deux escouades pendant qu'elles clignotent afin de savoir qui est en train de gagner. Par contre vous ne pouvez plus prendre le commandement (Zoomer) une fois que le combat est engagé.

ARCHER: Un des quatres types de soldats, les Archers excellent au combat à distance, mais sont sans défense au Corps à Corps. Les Archers ont un avantage (2 contre 1) sur les Guerriers ennemis lorsque ceux-ci sont en nombre égal. Ils sont en désavantage (1 contre 2) sur un nombre égal de barbares ennemis.
Les Archers sont une aide précieuse lorsqu'il s'agit d'attaquer ou de défendre un Fort. Positionnés sur les remparts d'un Fort, ils commenceront à tirer immmédiatement, même sans que vous ne leur en ayez donné l'ordre.
Les Archers ont une réserve illimitée de flèches, et ils n'hésiteront pas à s'en servir contre l'ennemi lors d'une bataille. Plus un Archer est près de l'ennemi, moins son tir sera précis. Cependant, soyez prudent: Vos Archers peuvent, par accident, tirer sur vos propres hommes s'ils sont dans le champ de tir.

L'ART DE LA GUERRE: L'Art de la Guerre fut écrit, il y a 2500 ans, par le philosophe chinois Sun Tzu. C'est un ouvrage qui met l'accent sur les concepts de la stratégie militaire qui ont été utilisés depuis lors, en période de guerre.

BARBARE: Un des quatre types de soldats. Les Barbares ne portent pas d'armes, combattent à mains nues, et sont rapides et agiles. Ils ont un avantage (2 contre 1) sur un nombre égal d'Archers ennemis, et un désavantage (1 contre 2) sur un nombre égal de Guerriers ennemis.

BATAILLE: Voir "AFFRONTEMENT".

CAMPAGNE: Une campagne est une série de manœuvres militaires qui constituent une guerre. L'Art de la Guerre vous propose onze campagnes différentes, chacune se déroulant dans un lieu et dans une époque différente. Vous pouvez aussi créer vos propres campagnes en utilisant le Générateur de Jeu.

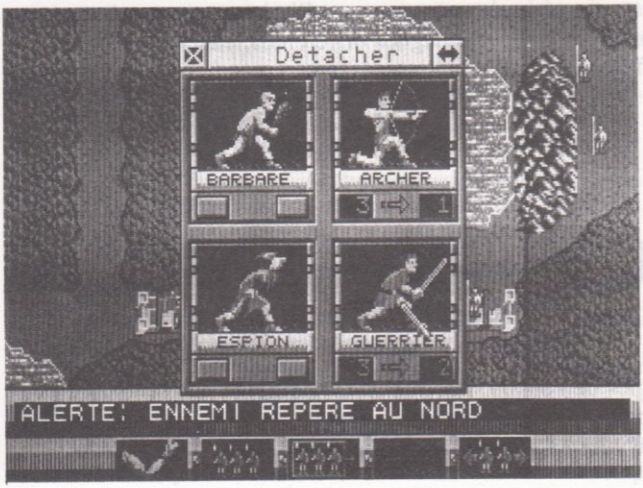
CHANGEMENT DE FORMATION: Voir "FORMATION".

GUERRIER: L'un des quatre types de soldats, les Guerriers sont lents mais bien équipés. Les Guerriers ont un avantage (2 contre 1) face à un nombre égal de Barbares ennemis mais ils ont un handicap (1 contre 2) face à un nombre égal d'Archers ennemis.

COLLINE: Une escouade a une position avantageuse lorsqu'elle est en haut d'une colline. Tâchez de mettre cet atout de votre côté en étant le premier à atteindre une colline lorsqu'un combat s'annonce.

CONDITION: Se rapporte à tout ce qui concerne la condition physique d'une escouade: Energie, blessures et moral sont tenus en considération. Si la condition physique d'une troupe décroît, sa capacité à se battre et à marcher décroît aussi. Prendre du repos améliorera sa condition physique à condition qu'elle dispose de suffisamment de vivres. Si une escouade se repose dans un Village ou dans une Fort, son moral remontera et par conséquent sa condition physique aussi.
Voir aussi "INFO".

DEPLACER: Pour déplacer une escouade, sélectionnez-la puis faites la bouger sur le chemin que vous voulez qu'elle suive. Un petit rectangle blanc(version PC) apparaîtra à l'endroit de la destination de l'escouade. Celle-ci prendra exactement le chemin que vous aurez décidé, alors attention, ne la faites pas se precipiter dans une rivière. La position exacte d'une escouade est aux pieds de l'icône qui la représente. Lorsque vous dessinez la route qu'empruntera une escouade, le jeu s'interrompt. Vous verrez alors une marque blanche qui définit le lieu de destination de votre escouade.Pour plus de précisions veuillez vous référer au Livre Premier.



DETACHER: Si une escouade comporte plus d'un soldat et s'il y a moins de 20 escouades sur la carte (y compris les escouades ennemies, même si elles n'apparaissent pas sur la carte), vous pouvez en détacher une partie. Lorsque vous utilisez l'option "Détacher", le jeu s'interrompt. Voir Livre Premier , chapitre Détacher, pour plus de renseignements.

DRAPEAU: Il y a deux façons de gagner une campagne: Une consiste à battre toutes les escouades de l'ennemi, obligeant celui-ci à se rendre, mais le meilleur moyen (aussi souvent le plus difficile), c'est de capturer tous les drapeaux ennemis. Un drapeau est capturé lorsqu'une escouade passe dessus en se déplaçant sur l'écran. Le drapeau change alors de couleur: Il devient blanc si c'est une escouade blanche qui s'en empare, noir si c'est une escouade noire. Il y aura au moins un drapeau de chaque camp au départ d'une campagne. Il peut y avoir un maximum de dix drapeaux de n'importe quelle couleur.

ENNEMI: L'ennemi est représenté par les soldats et les escouades en noir. Le chef ennemi est l'une des huit figures historiques, et chacune de ces figures a son propre style pour faire la guerre. Les différents styles comportent:

La stratégie agressive et la guerre d'usure menée par Athena.
Les tactiques de regroupement et de manœuvre d'Alexandre le Grand.
Le caractère insaisissable de Géronimo.
L'imprévisibilité d'Ivan le Fou.
La pression des Légions de Jules César.
L'astuce et la vitesse de Gengis Khan.
La puissance de Napoléon Bonaparte.
La sagesse et le génie de Sun tzu.

ENNEMI EN VUE: Signifie que certains de vos soldats sont proches d'une escouade ennemie. A moins que l'ennemi soit toujours visible, l'escouade aperçue par vos hommes apparaîtra sur l'écran jusqu'a ce que votre troupe la perde de vue. Si vous recevez le message "Ennemi en vue" et que vous n'arrivez pas à localiser d'ennemi dans la région indiquée, cela veut dire soit que votre troupe a perdu de vue l'escouade ennemie le temps que vous-même regardiez, soit que vos hommes, nerveux et fatigués, vous ont fait un rapport erroné.
Voir aussi "MESSAGES".

ENREGISTRER: Si au milieu d'une campagne, vous devez arrêter de jouer pour utiliser votre ordinateur à d'autres fins, sélectionnez l'option "Sauver la partie". L'ordinateur vous demandera d'insérer une disquette de campagne. . Il vous suffit de suivre les instructionas qui apparaissent sur l'écran. Le jeu sera sauvegardé sur la disquette de campagne. Pour rappeler votre campagne, démarrez le jeu, et choisissez l'option "Poursuivre un jeu sauvé" dans le menu Jeu. Lorsque le programme vous le demande, insérez la disquette sur laquelle vous avez enregistré le jeu. Il vous suffit ensuite de suivre les instructions qui apparaissent sur l'écran.
Voir option " Sauver la partie " dans le Livre Premier.

ESCOUADE: Une escouade est un goupe d'hommes pouvant comporter jusqu'à 14 soldats, représenté sur votre carte par un symbole noir ou blanc. Vos escouades sont blanches, celles de l'ennemi sont noires. Dans une campagne, il peut y avoir un total de 20 escouades au plus. Il y a cinq différents icônes pour représenter les escouades (voir ci-dessous), chacune vous fait savoir ce que l'escouade est en train de faire.

IMMOBILE

MARCHE

AFFRONTEMENT

MARCHE FATIGUEE

ESPION

ESPION: Un des quatre types de soldats, les Espions ne savent pas se défendre mais sont utiles pour localiser l'ennemi: Leur vue porte deux fois plus loin que celle des autres soldats. Si les règles indiquent que l'ennemi est Toujours Visible, les Espions sont remplacés par des Barbares. Les Espions ne se battent jamais. Si une esouade comprenant des Espions est battue, les Espions seront faits prisonniers.
Voir aussi "ESCOUADE".

FORET: Une forêt peut être dense ou clairsemée, selon les règles qui ont été établies avant que le jeu ne commence. Les troupes se déplaceront plus vite sur des sentiers de forêts que sur le terrain d'une forêt clairsemée. Mais plus vite en forêt clairsemée qu'en forêt dense.

FORMATION: La formation d'une escouade (la position que prend chaque soldat) peut avoir une grande influence sur l'issue de la bataille.

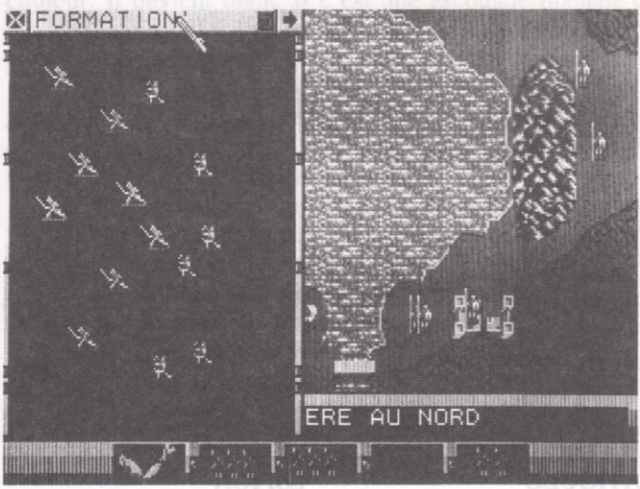
Légion: Dans une escouade composée de plusieurs types de soldats, cette formation garde les Archers à l'arrière en position sûre, et place l'infanterie (Barbares et Guerriers) à l'avant. La Légion est très efficace contre un ennemi qui a peu ou pas du tout d'Archers dans ses troupes.

Phalanges: Une phalange est très efficace contre un ennemi sans Archer dans ses troupes.

En Avant: Cette formation est la meilleure pour les Barbares lorsqu'ils sont confrontés à des Archers ennemis.

Mélange: Bien qu'elle apparaisse désorganisée, ce type de formation préserve aussi les Archers à l'arrière.

En Arrière: La meilleure formation de combat lorsque vos effectifs comptent beaucoup d'Archers.



Vous pouvez modifier quatre formations selon vos propres idées: Aile, Coin, Vague et Formation en C.Veuillez vous référer au chapitre Formations du Livre Premier.

FORT: Les Forts servent à protéger et, lorsque les règles l'indiqueront, à entraîner les nouveaux soldats et à fournir les vivres.

Lorsqu'une escouade est dans un Fort, et si elle n'est pas complète (14 soldats), elle verra ses d'effectifs augmentés par de nouveaux soldats au fur et à mesure que ceux-ci seront entraînés. La fréquence de cet entraînement dépendra des règles qui auront été établies avant que vous n'entamiez votre campagne. Un Fort ne fournira pas de nouveaux soldats s'il n'y a pas d'escouade dedans, ou si l'escouade comporte déjà 14 soldats. Le Fort est en tous cas une bonne occasion d'utiliser la commande "Détacher" car vous recevez ainsi des nouvelles recrues.

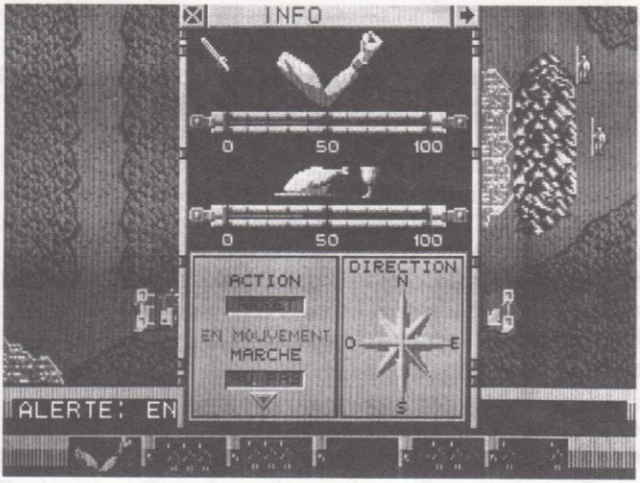
Pour défendre un Fort, votre escouade a besoin d'Archers. Les Forts sont d'ailleurs les lieux qu'une escouade avec Archers défendra le mieux. Une escouade avec Archers défendra automatiquement les remparts d'un Fort s'ils sont attaqués. Ceci dit, si vous n'avez qu'une seule escouade dans l'enceinte du Fort alors que deux remparts sont attaqués en même temps, il se peut qu'une escouade ennemie parvienne à pénétrer dans le Fort.

Si vous perdez tous vos Archers, les hommes qui vous restent battront en retraite. Il se peut qu'ils rencontrent l'ennemi dans l'enceinte du Fort.

N'envoyez pas une escouade à l'attaque d'un Fort si elle ne comporte pas d'Archers, à moins que l'escouade ennemie se trouvant déjà dans le Fort n'en ait pas elle-même. Vous pouvez pénétrer dans un Fort en battant les Archers ennemis sur les remparts avec vos propres Archers, ou bien une de vos escouades peut se faufiler dans le fort tandis qu'une autre tient l'ennemi occupé sur un autre rempart (pour cette opération, ne Zoomez pas). Vous pouvez aussi faire le siège d'un Fort en capturant les villages les plus proches, coupant ainsi les lignes de ravitaillement de l'ennemi (mais cela ne marche pas lorsque le fort lui-même fournit des vivres).

INFO: Pour obtenir des renseignements sur une escouade en période de guerre, veuillez vous référer au Chapitre Info du Livre Premier.

L'option Info vous donne les renseignements suivants:



Vitesse - Vous fait connaître la vitesse à laquelle les troupes sont en train de se déplacer, et dans quelle direction. La vitesse maximale d'une escouade dépend de sa condition physique. Si cette condition est en-dessous de 10%, seule une marche lente est possible. Vous pouvez aussi arrêter l'escouade, et lui faire reprendre sa marche un peu plus tard sans pour autant modifier la destination que vous lui aviez destinée.Voir Livre Premier Chapitre Time(Vitesse).

Condition Physique - Vous renseigne sur la forme physique d'une escouade; ce qui englobe l'énergie, les blessures, et le moral. Une escouade tout à fait reposée et bien nourrie voit sa condition physique atteindre 100%.

Vivres - Vous indique les provisions de vivres d'une escouade. Si la nourriture tombe en dessous de 20%, l'escouade devra limiter sa consommation et sa condition physique en souffrira. Lorsque vous utilisez l'option Info, le jeu s'interrompt.
Voir aussi "LIGNES DE RAVITAILLEMENT".

JOINDRE: Lorsque deux de vos escouades sont proches l'une de l'autre, et que leurs effectifs additionnés atteignent, au total, le chiffre de 14 (au moins), vous pouvez les réunir en une seule escouade. Vous pouvez aussi utiliser cette commande pour faire déplacer vos soldats entre deux escouades tant que l'escouade choisie ne comporte pas plus de 14 soldats. Utilisez la même méthode utilisée pour détacher certains soldats. Voir Livre Premier.

LIGNES DE RAVITAILLEMENT: La distance entre une source de vivres et une escouade est appelée "Ligne de Ravitaillement". Les provisions de vivres d'une escouade viennent de diverses sources de nourriture. Ces sources peuvent être des Villages et/ou des Forts, cela dépend des règles établies. Vous pouvez avoir le contrôle d'une source de vivres en y installant des soldats, ou en ayant, à proximité, une position de force supérieure à celle de l'ennemi. En règle générale, plus une escouade est éloignée d'une source de vivres, moins elle reçoit de nourriture.
Voir aussi "INFO".

MESSAGES: Pendant une campagne, vos escouades et vos espions vous rapporteront divers renseignements. Des messages apparaîtront en haut de l'écran à divers moments pendant une guerre. Lorsqu'un message arrive, le message précédent sera décalé vers le bas, et le nouveau message prendra sa place en haut de l'écran. Les différentes locations dont il est question dans ces messages se rapportent à la carte et non pas à l'escouade en train de faire son rapport.

Voici quelques exemples de messages:

Ennemi en Vue- Une de vos escouades vous signale qu'elle a aperçu une escouade ennemie.

Affrontement- Une de vos escouades se prépare à affronter une troupe ennemie. Vous diposez de peu de temps, après reception de ce message, pour Zoomer et donner vos ordres à votre escouade pendant la bataille.

Combat- Les deux escouades en présence vont clignoter: Cela signifie que la bataille est proche. Une fois le combat entamé, vous ne pouvez plus Zoomer sur cette bataille.

Battaille Gagné/Perdue- Si vous ne vous servez pas de l'option Zoom, un message vous donnera les résulats de la bataille.

Prisonniers- Lorsqu'une escouade est nettement supérieure à une escouade ennemie, elle la capture sans même livrer combat. Faire prisonnière une escouade ennemie sans se battre démontre un grand talent dans l'Art de la Guerre.

Drapeaux- La prise d'un drapeau est un événement majeur qui sera immédiatement rapporté.

Perdu dans les Montagnes- Lorsque vos escouades traversent une région montagneuse, elle risque de perdre des hommes. Si vous perdez la totalité d'un escouade, vous recevrez ce message.

Noyé- Vous avez perdu toute une escouade alors qu'elle tentait de traverser des eaux traîtres ou profondes.

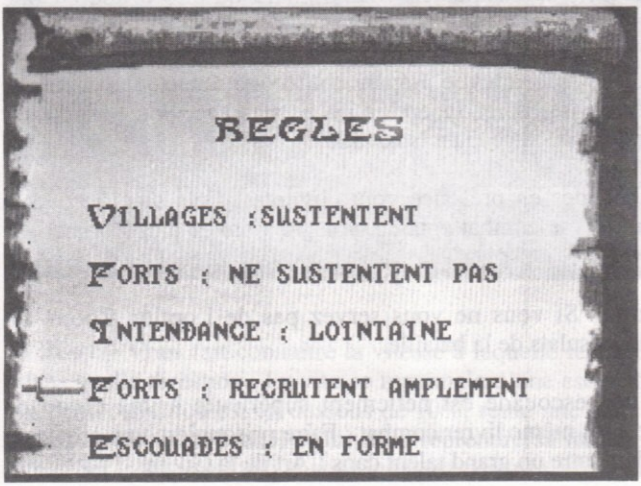
MONTAGNE: La traversée d'une montagne se fait lentement et peut être dangeureuse. Ils se peut que l'ennemi soit plus à l'aise que vous sur ce type de terrain.

PONT: Les Ponts sont le moyen le plus rapide et le plus sûr de traverser l'eau. Cependant, ils sont étroits, alors redoublez de prudence quand vous donnez des ordres à une troupe qui se bat sur un Pont.

RETRAITE: Lorsque vous avez "Zoomé" sur une bataille, vous pouvez commander à votre escouade de battre en retraite . Si vous choisissez cette option, l'escouade s'enfuiera, puis se regroupera non loin de l'ennemi. Battre en retraite annule tout mouvement que vous avez ordonné à votre escouade. Ce n'est pas bon non plus pour le moral des troupes.

RIVIERE/EAU: La traversée d'une voie d'eau ralentit la marche d'une escouade. Si l'eau est profonde, certains de vos soldats peuvent se noyer. Si un affrontement a lieu entre un escouade sur le rivage et une escouade traversant l'eau, cette dernière sera nettement désavantagée pour le combat.

REGLES: Certaines règles vont changer à chaque nouvelle campagne. Les règles seront détaillées sur le parchemin avant le début de la campagne. Par goût du changement, ou pour corser le défi, il vous est possible de modifier ces règles avant de commencer à jouer.



Règles et options

Villages qui Fournissent/ne Fournissent pas de Vivres - Détermine la valeur stratégique d'un village.On dit que les villages sustentent ou non.

Forts qui Fournissent/ne Fournissent pas de Vivres - Influence votre façon de prendre un Fort: Soit en l'assiégeant, soit en le prenant d'assaut.On dit que les Forts sustentent ou non.

Ligne de Ravitaillement Courte/Moyenne/Longe - Détermine la distance d'une escouade par rapport à une source de ravitaillement qu'elle contrôle et qui reçoit encore des vivres.

Forts qui recrutent des Hommes Rarement/Souvent/Amplement- Détermine à quel rythme des escouades incomplètes vont recevoir de nouveaux effectifs lorsqu'elles sont stationnées à l'intérieur d'un Fort.

Vos Hommes sont dans une Condition Physique Délabrée/Bonne/Excellente - Détermine à quelle vittesse la condition physique d'une escouade déclinera pendant la marche.

L'Ennemi est Visible de Loin/de Près/Toujours - La première fois que vous jouez à The Ancient Art of War, choisissez l'option "Toujours", vous aurez ainsi un léger avantage. Les deux autres options ne vous permettent de voir l'ennemi que lorsque

vos hommes eux-mêmes l'ont appercu. Les positions de l'ennemi ne seront pas indiquées sur la carte.

L'Eau est Peu Profonde et Calme/Profonde mais Calme/Profonde et Dangereuse - Détermine à quelle vitesse une escouade se déplace dans l'eau. Si l'eau est profonde, certains soldats peuvent se noyer.

Les Montagnes sont Peu Elevées et Sans Risque/Hautes mais Sans Risque/Hautes et Dangereuses - Détermine à quelle vitesse un escouade se déplace en montagne. Si la montagne est haute et dangereuse, certains soldats peuvent périr lors de la traversée.

Forêts Clairsemées/Denses - Affecte le trajet d'une escouade. C'est à vous de déterminer si votre escouade ira plus vite en traversant la forêt ou en la contournant.

RENDRE LES ARMES: Pour vous rendre,voir Chapitre Capituler du Livre Premier.

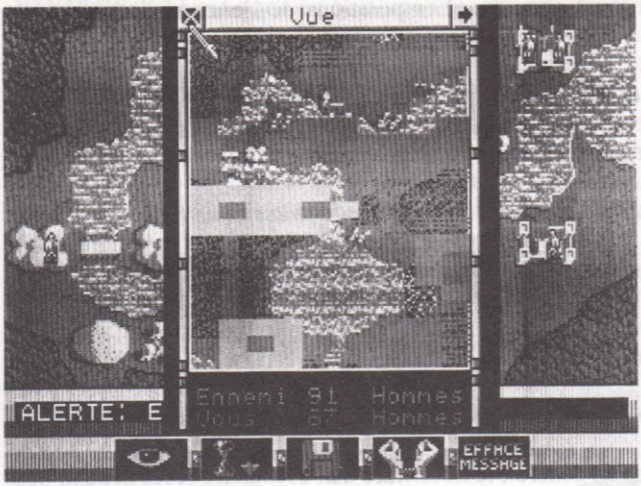
VILLAGE: Les Villages fournissent en général, la nourriture aux escouades (cela dépend des règles qui ont été établies au début du jeu). Si vos escouades sont en-dehors d'un Village, elles recevront des vivres à la seule condition que vous ayez le contrôle de ce Village, et que vos troupes ne soient pas trop éloignées. Pénéter dans un Village inoccupé ne suffit pas toujours pour en prendre le contrôle. En effet, ce Village peut déjà être aux mains d'une escouade se trouvant dans un Fort tout près. Cependant, une escouade qui entre dans un Village déjà aux mains de l'ennemi, recevra des vivres au bout d'un court moment. Vous pouvez aussi prendre le contrôle d'un village en apportant un renfort d'escouades jusqu'à ce que vous soyez débarassé de l'influence ennemie.

VISUALISATION: La Carte du Terrain vous permet, d'un coup d'œil, de connaître les points forts et les points faibles des deux camps (une fois encore, vos forces sont représentées en bleu, celles de l'ennemi en rouge). Les régions de couleur pleine montrent où l'influence est la plus forte. Un certain nombre de facteurs déterminent la Force: Le nombre et le type de soldats, leur condition physique, et leur position. Le nombre total de soldats dans chaque camp vous est aussi fourni. Les régions sous contrôle de l'ennemi ne sont pas montrées à moins que la règle "Ennemi Toujours Visible" soit précisée. Lorsque vous utilisez l'option "Visualisation", le jeu s'interrompt.Voir Vue dans le Livre Premier.

VITESSE: Voir "INFO"

VIVRES: Voir "INFO".

ZOOM: Après que votre escouade vous ait raporté une "Rencontre" et avant qu'elle ne vous signale un "combat", vous pouvez utiliser la fonction "Zoom" sur le champ de bataille. Vous pouvez ainsi prendre le commandement de votre escouade, et donner des ordres tactiques pendant la bataille.



Si vous ne parvenez pas à temps sur le champ de bataille, les escouades commenceront à se battre sans vous. Il sera alors trop tard pour "Zoomer" .Voir Livre Premier Chapitre Zoom.

LA GARANTIE

GARANTIE

GARANTIE CONTRACTUELLE

Le produit objet de la présente convention est garanti par Brøderbund contre toute erreur et tout défaut substanciels qui en interdiraient l'emploi dans les conditions du manuel d'utilisation et , ce , pendant les quatre vingt dix jours suivant celui de la vente au détail. Cette garantie est personnelle à l'acquéreur initial et ne saurait donc pouvoir profiter , de quelque manière que ce soit , à un tiers . Le client pensant avoir détecté une erreur ou un défaut dans le cadre de la garantie ci-dessus définie , doit en aviser le service technique de notre société. Le personnel technique de Brøderbund fera son possible pour assister le client et résoudre son problème . Si un défaut ou une erreur ne peut être raisonnablement corrigé ou résolu par le client , Brøderbund l'informera des démarches à effectuer pour obtenir un nouveau produit exempt de tout défaut , étant néanmoins précisé que Brøderbund pourra proposer une réfaction sur le prix payé .

GARANTIE LEGALE La garantie légale ci-dessus définie inclut celle prévue aux art. 1641 et suivants du Code Civil, étant convenu que l'acquéreur peut et doit , dans le délai précité de quatre vingt dix jours , relever tout défaut ou vice éventuel. Le « bref délai « prévu à l'art. 1648 est conventionnellement fixé à deux semaines. Les dispositions des art. 1641 et suivants du Code Civil , restent applicables à la présente convention , dans les conditions ci-dessus exposées .

REMPLACEMENT DU SUPPORT

Si le client prouve une défaillance du support informatique du produit , objet de la présente convention , dans les quatre vingt dix jours de la date d'acquisition , pour toute autre raison qu'un accident ou une erreur d'utilisation, le dit support lui sera gracieusement échangé après retour de l'exemplaire défaillant accompagné de la facture nominative de l'achat à l'adresse suivante : Brøderbund France 81,Rue de la Procession 92500 Rueil Malmaison.A l'expiration du délai précité de quatre vingt dix jours , ou à tout moment si le défaut résulte d'un accident ou d'une mauvaise utilisation , Brøderbund assurera le remplacement du support défectueux en contrepartie d'une somme de 50 F augmentée d'une somme de 18 F à titre de participation aux frais d'emballage et de transport , par produit . Cette obligation sera assumée par Brøderbund aussi longtemps que le programme informatique concerné continuera d'être produit et commercialisé par elle .

LIMITES DE LA GARANTIE

La garantie ici définie se limite à la conformité du logiciel fourni avec ses performances décrites dans le manuel d'utilisation . Aucune publicité , plaquette quelconque , présentation verbale ou écrite , serait-elle le fait de Brøderbund , d'un de ses agents , distributeurs ou employés ne pourra affecter cette limitation . En outre , la garantie attachée au produit , objet des présentes , est strictement limitée au prix d'acquisition dudit produit .En particulier , Brøderbund ne pourra en aucune manière être tenue responsable des dommages de toute nature qui pourraient être provoqués par l'utilisation du produit et , ce , quand bien même Brøderbund aurait été précédemment avisée des conditions d'utilisation dudit produit .Particulièrement, Brøderbund ne pourra en aucun cas être déclarée responsable de toute perte financière ou tout manque à gagner ou tout dommage matériel , commercial , moral ou financier , direct ou indirect , du fait de l'utilisation de ses produits , du manuel d'utilisation de ses produits , ou de tout autre document ou annonces édités ou diffusés par elle .

81, Rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

Tout Nouveau-Tout Beau

Le Pin's "L'Art de la Guerre" est disponible au prix de 25,00F TTC.

Cet objet exceptionnel est proposé aux possesseurs du logiciel et sous reserve des stocks disponibles.
Rouge et doré sur fond noir, ce Pin's est trés rare. Sachez vous démarquez avec élégance en remplissant notre bon de commande.

Bon de Commande
Veuillez écrire en majuscules SVP
Nom:
Adresse:
CP et Ville:
Nombre de Pin's (x): Prix Total (x*25,00F):

Vos notes



81, rue de la Procession
92500 RUEIL-MALMAISON

A3 MBM Editions