

Lords of the Realm



©1994 Impressions Software Inc.

Impressions™

Impressions Software, Inc. 222 Third Street, Suite 0234, Cambridge MA 02142

Impressions™

Impressions Software Inc.
Copyright du Logiciel © 1994 Impressions
Copyright du Manuel © 1994 Impressions

Tous droits réservés dans le monde entier. Il est interdit de copier, reproduire, traduire ou réduire, à tout support électronique ou toute forme exploitable sur machine, toute partie du manuel, sans la permission écrite préalable d'Impressions Software Inc.

LE PROGRAMME LOGICIEL CI-INCLUS EST SOUS LICENCE D'IMPRESSIONS SOFTWARE INC., FOURNI AUX ACHÉTEURS POUR LEUR USAGE NON EXCLUSIF SUR UN SYSTÈME INFORMATIQUE UNIQUE SELON LES TERMES FIXES CI-DESSOUS.

LICENCE

Vous bénéficiez du droit non exclusif d'utilisation du programme ci-inclus sur un seul ordinateur. Il est interdit de transférer électroniquement le logiciel d'un ordinateur à un autre par l'intermédiaire d'un réseau. Il est interdit de distribuer des copies du logiciel ou des documents l'accompagnant à des tiers. Vous pouvez effectuer une (1) copie du programme aux seules fins d'en faire une copie de sauvegarde. Vous pouvez transférer le logiciel d'un ordinateur à un autre de façon permanente uniquement, à condition que toutes les copies du logiciel d'origine, se trouvant dans l'ordinateur d'origine, aient été retirées de façon permanente. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser, copier, modifier, céder en sous-licence, louer, louer à bail, transmettre, traduire ou transférer le programme ou sa documentation, ou toute copie, à moins que ce ne soit expressément spécifié dans cet accord. Vous ne pouvez convertir ce logiciel en un langage ou format de programmation, décompiler ou désassembler le logiciel ou toute copie, modification ou portion, en partie ou en entier.

GARANTIE LIMITÉE

Ce programme est fourni "tel quel", sans garantie d'aucune sorte, qu'elle soit expresse ou implicite, dont, mais de façon non exclusive, les garanties implicites de qualité marchande et de conformité à un usage particulier. La totalité du risque quant aux résultats et aux performances du programme est assumée par vous-même. Impressions Software Inc. ne garantit pas que les fonctions contenues dans ce manuel répondront à votre attente ou que l'exécution du programme sera ininterrompue ou libre de toute erreur. Le recours exclusif et unique dont dispose l'acheteur ou l'utilisateur de ce logiciel et de la documentation l'accompagnant, prendra la forme d'un remboursement ou du remplacement du produit, à la discrétion d'Impressions Software Inc.

À l'acheteur d'origine uniquement, Impressions garantit que la disquette magnétique sur laquelle ce produit logiciel est enregistré est dépourvue de tout défaut de matériel et de tout vice de fabrication, dans des conditions normales d'utilisation, pour une période de quatre-vingt-dix jours à compter de la date d'achat. Si, durant cette période de quatre-vingt-dix jours, la disquette devenait défectueuse, vous pourriez la renvoyer à Impressions Software Inc., qui la remplacera gratuitement. La période de garantie des supports est automatiquement étendue à la réception de votre Carte d'Enregistrement.



Merci d'avoir acheté ce produit. Il représente l'aboutissement de longues heures de travail acharné et minutieux, c'est pourquoi nous espérons qu'il vous procurera également de longues heures de divertissement.

Nous sommes fiers de nos jeux, mais nous sommes conscients qu'ils ne sont jamais parfaits. Si vous avez des idées concernant l'amélioration de ce jeu, faites-les nous parvenir, elles sont les bienvenues. Nous vous serions reconnaissants de bien vouloir remplir la carte d'inscription ci-incluse pour vous inscrire sur notre liste d'adresses et vous tenir informé des nouveaux produits et des offres spéciales qui viennent de paraître.

Veillez lire le supplément technique et tutoriel ainsi que le fichier sur votre disquette de jeu intitulé README.TXT. Ils contiennent des informations concernant les changements opérés et les caractéristiques supplémentaires ajoutées à LORDS OF THE REALM après la mise sous presse de ce manuscrit.

Impressions Software Inc.
Copyright du Logiciel © 1994 Impressions
Copyright du Manuel © 1994 Impressions





Crédits

Créateurs
Chris Foster
David Lester

Conception
David Lester

**Programmation et
Création supplémentaire**
Simon Bradbury

Production
Chris Foster

Directeur du développement
Chris Bamford

Direction artistique
Chris Beatrice

Graphismes
Julie Arioldi
Scot B. Forbes
Heidi Mann
Chin-Mei Yu

Son et musique
Jason Rinaldi

Documentation
Jennifer Hawthorne

Recherche
Chris Foster
Jennifer Hawthorne

Tests

John Allen Rob Land
Chris Bamford David Lester
Hosea Battles Larry Mangum
Chris Beatrice Joseph McGuire
Louis Ely Glenn Oliver
Chris Foster Blake Phillips
David Hamilton Edward Pugsley
Arlon Harris Steven Serafino
Jennifer Hawthorne Mark Spiro
Matthew Karl Gregor Koomey

Nous tenons à remercier spécialement Johnny Wilson et Barry Brenesal pour le temps qu'ils nous ont consacré et leurs suggestions.



Table des matières

Par où dois-je commencer?	1
Installation	1
Sauvegarder, quitter et options de jeu	1
Vue d'ensemble du jeu	3
Le rythme du jeu	4
L'interface du jeu	5
La souris et son pointeur	5
Les commandes avec la souris	5
Les commandes avec le clavier	6
Commencer le jeu	7
Sélectionner un type de jeu	7
Choisir la difficulté du jeu	7
Choisir le nombre de joueurs	8
Sélectionner votre bouclier	8
Pour passer en revue votre domaine	9
Dans le royaume	11
La Carte du royaume	11
Commandes de jeu, informations et options	13
Gérez votre budget	14
Percevez les impôts	14
Envoyez des messages et concluez des alliances	15
Déplacez vos armées	15
Transporter des marchandises d'un comté à l'autre	17
Contrôlez votre progression	17
Le rapport de l'intendant	18
Méfiez-vous des voleurs	20
Contrôlez vos châteaux	21
Pour finir votre tour	21
Dans le comté	23
Population état de santé et état moral	24
La nourriture	27
La gestion des champs	29
Rotation des cultures	31
Les travailleurs des champs	31
Autre travail paysan	32
Commerce et marchands	34
Pour constituer une armée	36
Retrouvez l'histoire de votre comté	37
Pour créer un château	39
Pour construire un nouveau château	40
Pour concevoir un château	40
Et maintenant?	45
Notes du créateur de jeu	46



Bienvenu à Lords of the Realm!



Vous êtes en 1268 et le trône d'Angleterre est resté sans héritier. Les terres d'Angleterre et du Pays de Galles sont contrôlées par des nobles puissants qui n'en font qu'à leur tête et ne répondent d'aucune autorité. Ils se font sans cesse la guerre entre eux et oppressent cruellement leurs sujets. Le peuple demande un chef unique, doté de grande sagesse et de puissance, afin d'unifier le pays et le voir prospérer à nouveau.

Vous êtes ce chef. Vous, et seulement vous, avez le pouvoir de restaurer la prospérité et le bonheur sur ces terres, vous occuper du peuple et mettre fin à ces querelles interminables entre les nobles. Mais afin de prétendre à la couronne qui vous revient de droit, vous devez prouver tout d'abord que vous êtes digne d'être roi. Êtes-vous capable de mener votre pays à la prospérité? D'assurer la sécurité et le bonheur de votre peuple? De défendre vos terres contre l'agression des autres nobles? Si vous n'en êtes pas capable, le pays court à sa perte.

Seules la puissance et la sagesse font un véritable chef.

Vive le Roi!

Par où dois-je commencer?

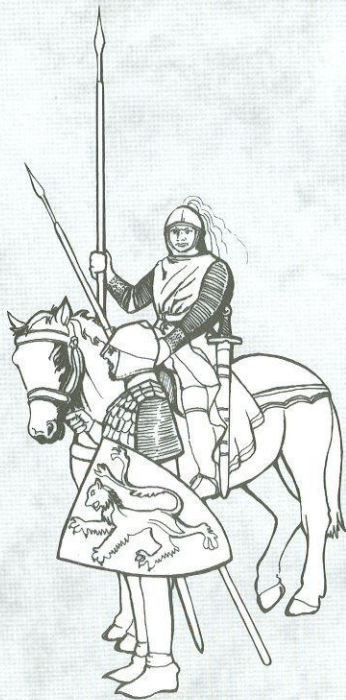
Afin de profiter au maximum de votre jeu, et le plus vite possible, nous vous conseillons de commencer par lire et tester le tutoriel du jeu que vous trouverez dans le livret *Supplément technique et tutoriel* accompagnant le jeu. Après avoir lu le tutoriel, nous vous recommandons de lire la section **Vue d'ensemble du jeu** de ce manuel. Vous pourrez ensuite passer au reste du manuel pour mieux comprendre les caractéristiques du jeu ou simplement pour vous reporter aux sections traitant les aspects du jeu qui vous semblent les plus intéressants ou qui vous posent le plus de problèmes..

Installation

Pour toutes les instructions concernant l'installation, le lancement et l'aide de Lords of the Realm, reportez-vous au livret *Supplément technique et tutoriel*.

Sauvegarder, quitter et options de jeu

Vous trouverez les commandes vous permettant de sauvegarder, quitter ou charger un jeu et de le configurer grâce aux options son, musique et vitesse sur l'écran **Carte du royaume** (décrit dans la section **Royaume** de ce manuel).



2

Vue d'ensemble du jeu

Dans *Lords of the Realm*, vous incarnez un seigneur anglais ou gallois vivant au treizième siècle. Vous devez gérer votre royaume avec suffisamment de talent pour devenir roi. Pour ce faire, vous devez démontrer que vous savez régner avec sagesse et justice en apportant à votre peuple prospérité et bonheur et en vainquant les cinq autres nobles du pays —qui aspirent tous autant que vous à la couronne.

Au début du jeu vous dirigez un petit comté, pris au hasard à chaque jeu, quelque part en Angleterre ou au Pays de Galles. Votre comté possède une faible population de paysans, une maigre quantité de vivres de réserve et seize champs disponibles pour planter des céréales, élever des vaches ou des moutons. Votre première priorité en tant que seigneur de ce comté consiste à veiller à ce que votre peuple cultive et travaille ses terres de manière à ce qu'il y ait assez de nourriture pour tous. Si votre peuple est bien nourri, il sera satisfait et en bonne santé, à condition que vous ne les accablerez pas d'impôts ou que vous ne recrutez pas un trop gros nombre d'entre eux dans vos armées. Si la population est heureuse, elle augmentera. Il y aura de nouvelles naissances et les bonnes conditions de vie de votre royaume attireront des immigrants venant d'autres comtés où la vie est plus difficile. Si vos gens n'est pas heureux, ils quitteront vos comtés pour aller vers des terres meilleures —et si les choses vont très mal, vous subirez probablement une révolte paysanne.

Afin de veiller à ce que votre comté prospère et qu'il soit mis en sécurité, vous devez cependant vous montrer capable de répondre/réagir à des menaces de venant de l'extérieur comme de l'intérieur. Des bandes de hors-la-loi errants feront leur apparition quelquefois pour voler de la nourriture, détruire vos champs et tuer des personnes. Il se pourrait que les autres nobles du pays décident d'envoyer une armée à travers vos frontières et essayer de prendre votre comté par force. Pour vous défendre contre ces menaces, vous devrez finir par construire un château dans votre comté et former une garnison qui le gardera. Si votre comté a une large population en bonne santé et heureuse, vous disposerez de main-d'œuvre pour rassembler des matériaux de construction et construire vos châteaux. De plus, si votre population est grande, vous pourrez construire votre château et vous assurer que les terres sont productives. Enfin, ce peuple acceptera plus facilement les recrutements pour former une armée, ainsi qu'une augmentation des impôts nécessaire pour louer des mercenaires compétents ou pour acheter des armes et grossir vos troupes.

3

Le rythme du jeu

Le jeu se joue par tours, représentants chacun une saison de l'année. Lorsqu'un tour commence, la saison précédente arrive à sa fin, et il faudra prendre des décisions pour assurer la prospérité de votre comté pendant la saison suivante. Si la population de votre comté est faible, vous devez faire attention à la façon dont vous assigner des tâches à vos travailleurs. Selon les saisons, il faudra semer, cultiver la terre et récolter. Les hivers sont rudes et votre population est plus facilement exposée à la maladie. Les changements de saisons représentent le rythme de la vie elle-même pour vous et votre peuple.

Après avoir transformé votre comté d'origine, pauvre et misérable, en une terre prospère et heureuse, il serait sage de faire profiter d'autres comtés des fruits de votre autorité de seigneur sage et prudent. Si vous dirigez vos terres correctement, certains comtés viendront à vous et demanderont d'être ralliés sous votre direction. D'autres jureront allégeance si vous vous montrez encore plus généreux en leur offrant un présent royal. S'il le faut, parfois vous devrez envoyer vos troupes pour les obliger à se plier à votre régime, en sachant que la population de ce comté diminuera et qu'il sera d'autant plus difficile de le rendre à nouveau prospère.

Vous pouvez accéder à la victoire de deux façons: par la force ou à la dérobée. Ces deux chemins sont longs et difficiles et le danger peut vous surprendre partout à tout moment —mais en gérant tout cela sagement et avec un peu de chance, le trône sera à vous.

Bonne chance!

L'interface du jeu

La souris et son pointeur

Vous avez besoin d'une souris pour jouer à Lords of the Realm. Lorsque le manuel vous demande de cliquer sur quelque chose, vous devez cliquer sur le bouton **gauche** de la souris, à moins qu'on vous demande d'utiliser le bouton droit à la place.

La plupart du temps, le pointeur de la souris ressemblera à un **sceptre doré**. Lorsque vous avez un autre pointeur, cela signifie que vous êtes sur le point d'utiliser une commande spéciale, que vous êtes entré dans une zone de jeu spéciale ou que quelque chose d'inhabituel est en train de se produire. En général, le sceptre doit apparaître lorsque vous devez donner des instructions au jeu.

Les commandes avec la souris

Lords of the Realm utilise différents symboles pour les commandes avec la souris.

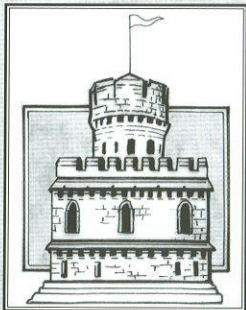
- Les **boutons** sont de petites cases contenant une case rouge plus petite au centre de celles-ci. Placez l'extrémité du sceptre (ou autre symbole) sur cette case et cliquez pour confirmer la commande. La case changera de couleur très brièvement au moment où vous cliquez sur le bouton.
- Les **flèches** apparaissent généralement par paires. Utilisez les flèches *up/down* (haut/bas) pour faire défiler une liste d'options jusqu'à ce que vous trouviez celle que vous cherchez. Parfois, vous aurez à cliquer sur l'entrée de la liste aussi pour faire votre choix, une fois repéré. Des flèches *Right/Left* (gauche/droite) apparaîtront à côté d'un numéro et sont utilisées pour augmenter ou diminuer ce numéro. Cliquez sur une des flèches comme si vous cliquiez sur un bouton de commande. Vous pouvez faire défiler l'affichage plus rapidement en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- Les **icônes** sont de petites cases contenant une image. Chaque image représente la commande qui sera exécutée ou la zone de jeu à laquelle vous aurez accès lorsque vous cliquerez sur l'icône. Vous verrez souvent apparaître une paire de gantelets côte à côte, l'un pointant son pouce vers le haut, l'autre vers le bas, lorsque le jeu vous demande de confirmer une commande. Pour l'exécuter, cliquez sur le gantelet pouce vers le haut. Pour l'annuler, cliquez sur le gantelet pouce vers le bas.

Lorsque vous sélectionnez une fonction, une des trois choses suivantes se produira:

- cette commande s'exécutera; *ou*
- vous aurez accès à une nouvelle zone de jeu possédant davantage d'options de commandes; *ou*
- un *panneau* s'affichera instantanément sur le premier écran et vous donnera d'autres informations et/ou options de commandes. Normalement, si vous cliquez sur le bouton droit de la souris, ce panneau disparaît.

Les commandes avec le clavier

Certaines commandes de jeu peuvent être activées à partir du clavier sans avoir à utiliser la souris. Cette utilisation peut vous paraître plus facile. Pour avoir la liste complète des commandes avec le clavier, consultez le supplément technique. Pour quitter Lords of the Realm à n'importe quel moment du jeu, appuyez sur ALT-X. Vous pouvez quitter immédiatement le jeu (en confirmant) à partir de la plupart des écrans. Sur quelques écrans, il vous faudra quitter cette zone pour que la case de confirmation apparaisse (et votre jeu ne sera pas sauvegardé).



Commencer le jeu

Lorsque vous lancez Lords of the Realm, plusieurs écrans Titre apparaissent, ainsi qu'une introduction animée. Si vous souhaitez sauter ces écrans, cliquez sur chaque écran avec un des boutons de la souris jusqu'à ce que s'affiche le panneau de sélection de jeu, où vous devrez choisir le type de jeu que vous voulez faire.

Sélectionner un type de jeu

Choisissez un des trois types de jeu dans le panneau de sélection de jeu en cliquant sur le bouton correspondant.

- Cliquez sur **Commencer une nouvelle conquête** pour faire apparaître les autres panneaux d'options pour commencer un nouveau jeu.
- Cliquez sur **Charger une conquête sauvegardée** pour faire apparaître une liste de jeux sauvegardés. Pour charger un jeu, cliquez sur le nom de fichier désiré et confirmez votre choix. Pour quitter sans charger un fichier, cliquez sur le gantelet pouce vers le bas.
- Cliquez sur **Lancer une conquête par modem** pour faire apparaître les écrans de lancement d'un jeu par modem. Consultez le supplément technique pour des informations concernant le jeu Lords of the Realm par modem.

Choisir la difficulté du jeu

Le deuxième panneau vous permet de contrôler la difficulté du jeu selon trois facteurs de difficulté.

- **Niveau économique** vous permet de choisir la quantité de vivres de départ et la fréquence de temps et d'événements favorables et néfastes. Cliquez sur les flèches pour choisir un des cinq niveaux: débutant, facile, moyen, difficile ou expert.
- **Niveau de combat** vous permet de choisir la puissance de vos adversaires électroniques pendant les batailles et les sièges de château. Réglez ce niveau de la même façon que le niveau économique (les deux niveaux ne sont pas forcément les mêmes).
- **Visibilité limitée** vous permet de choisir la quantité d'informations concernant les régions du pays que vous ne dirigez pas. Cliquez sur le bouton pour passer de *On* (Visibilité limitée active) à *Off* (Visibilité limitée désactivée). Si vous voulez que le jeu soit facile, mettez la visibilité limitée sur *Off*, ce qui vous permettra de voir tout le pays.

Dans le cas contraire, vous ne pourrez voir que les territoires que vous contrôlez, que votre armée traverse en marchant, ou encore les terres près de vos châteaux.

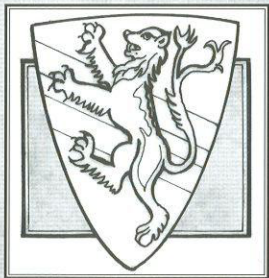
- Cliquez sur le bouton OK lorsque vous avez fait vos choix.

Choisir le nombre de joueurs

Cliquez sur le bouton correspondant au nombre de joueurs humains requis. Les six autres nobles seront contrôlés par l'ordinateur. Si vous jouez avec plus d'un joueur réel sans modem, le jeu donnera à chaque humain une chance de rentrer dans l'action du jeu lorsque c'est son tour, et jouera chacun des nobles restants, s'il en reste.

Sélectionner votre bouclier

Taper un nom de votre choix dans la case en haut au centre de l'écran, puis ramassez un bouclier de couleur qui vous servira d'emblème en cliquant dessus. La couleur du bouclier sera celle utilisée par vos comtés, armées et châteaux. Chaque joueur doit choisir un nom et bouclier. À ce moment, un nouveau panneau apparaîtra avec l'ordre dans lequel les six nobles devront jouer. Cliquez à droite de cet écran pour commencer le jeu.



8

Pour passer en revue votre domaine

Le premier écran que vous verrez apparaître lorsque vous commencerez le jeu est intitulé **Carte du domaine**. À partir de là, vous avez une vue sur tous les Comtés d'Angleterre et du Pays de Galles, vous avez accès à des informations utiles, vous pouvez faire des projets à long terme et passer rapidement d'un comté à un autre.

Carte du domaine



Afficher les drapeaux



Afficher les armées



Afficher les batailles



Afficher les châteaux



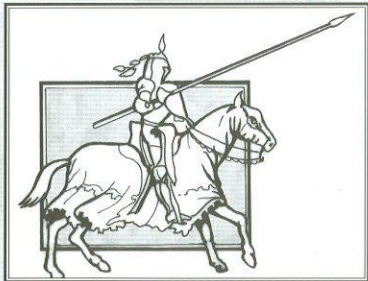
Afficher les marchands

Cette carte vous montre les frontières en traits foncés, les routes en traits clairs et les forêts en vert foncé. Vous pouvez avoir accès à plus d'information sur la carte en cliquant sur la *Rose des vents* se trouvant dans le coin supérieur gauche de l'écran, qui contrôle l'affichage des cinq *icônes de visualisation*. Chaque icône contrôle un symbole de carte différent. Lorsqu'un symbole est désactivé, l'icône s'assombrit. Tous les symboles (excepté pour les marchands) portent la couleur des boucliers des six nobles.

9

- L'icône **drapeau** permet d'avoir un drapeau sur chaque pays contrôlé par un des six nobles. Vous pouvez choisir entre trois options: grand drapeau, petit drapeau ou pas de drapeau. Le seul avantage de l'option grand drapeau est d'être plus visible sur une carte très chargée.
- Le **chevalier** permet d'avoir de petits rectangles sur la carte indiquant où se trouvent les armées.
- Les **épées**, caractérisées par deux épées se croisant, permettent d'indiquer où les batailles ont eu lieu à l'aide de deux épées se croisant. La poignée de l'épée porte la couleur des combattants (les hors-la-loi et les paysans en révolte sont représentés tenant une poignée jaune). À mesure que la carte se charge de symboles, les épées deviennent de plus en plus petites pour une meilleure visibilité sur la carte.
- Les **châteaux** montrent l'endroit où ceux-ci sont en construction ou ont été construits. Chaque château porte un drapeau indiquant à qui il appartient.
- Le **chariot** permet de placer des petits chariots sur la carte, indiquant l'emplacement des marchands ambulants.

Lorsque vous déplacez le pointeur de la souris sur la carte, le nom de chaque comté s'affichera dans la case située dans le coin inférieur droit. Vous pouvez faire un zoom jusqu'au niveau du **royaume** en cliquant n'importe où sur la carte du domaine. Vous vous retrouverez toujours dans le comté où se trouvait le pointeur Sceptre lorsque vous avez cliqué avec la souris.



Dans le royaume

Lorsque vous cliquez sur la Carte du royaume, vous passez au **niveau du royaume**. De là, vous pouvez:

- Retourner sur la carte du domaine
- Charger, sauvegarder et quitter votre jeu, ou bien changer les options de jeu (son et rapidité).
- Imposer vos sujets, contrôlez votre budget et envoyez des messages à vos adversaires.
- Ordonner à vos armées de marcher au pas, d'engager des batailles et d'attaquer les châteaux ennemis.
- Déplacer des marchandises d'un comté à un autre
- Vous informer sur votre progression et vos performances par rapport à vos adversaires.
- Repérer des hors-la-loi qui pillent vos terres.
- Concevoir vos propres châteaux, leur trouver un emplacement et les construire.
- Contrôler l'état général de vos terres, châteaux et armées.
- Terminer votre tour.

La première fois que vous entrez dans le niveau du royaume à chaque tour, une bannière apparaîtra vous indiquant la saison. Dans le coin inférieur droit de l'écran, une case rectangulaire affiche le nom du joueur dont c'est le tour. Cette case est bordée d'un trait en zigzag qui change de couleur selon les saisons: au printemps, il est vert clair; en été, il est vert foncé et doré; en automne, il est doré et rouge; en hiver, il est bleu et blanc. Ce trait apparaît sur la plupart des écrans et panneaux dans le jeu pour vous rappeler quelle est la saison en cours.

La Carte du royaume

La plus grande partie de l'écran principal du niveau du royaume contient une vue détaillée des trente comtés, sur la Carte du royaume. La *barre d'icônes* et *d'information* en bas de l'écran contient huit icônes de commandes, le bouclier "fin de tour" et le nom de la case. Pour faire défiler les différents comtés, placez le pointeur de la souris au bord de l'écran dans la direction voulue. En bas, vous devez placer le pointeur en bas de la ligne d'icônes pour faire défiler les comtés.

Carte du domaine



- Les frontières des comtés sont des traits fins dorés. Les routes sont représentées par des traits épais ocres. Les zones en vert foncé représentent des forêts denses.
- Sur la route de chaque comté vous trouverez une construction portant une croix. Il s'agit de la *croix de la ville*, dont vous devez vous emparer pour contrôler le comté (s'il y a des châteaux occupés dans le comté, vous devez d'abord les vaincre avant d'attaquer la croix de la ville). Si la croix de la ville porte un drapeau de couleur, cela signifie que le comté est sous le contrôle d'un noble. Il ne peut y avoir plus d'une croix par comté.
- Chaque petite maison abrite un certain nombre de personnes. Plus il y a de petites maisons dans le comté, plus la population est grande.
- Chaque comté exploite exactement seize champs, qui sont placés au hasard dans le comté. Le symbole du champ donne une indication sur le type d'activité qui y est pratiquée: élevage de vaches, de moutons ou culture de céréales. Les terres en *jachère* (au repos) ont de l'herbe. Les terres *stériles* (non cultivables) sont représentées par des terrains vagues et rocailloux. Les champs de céréales sont en jachère en hiver, après la récolte, puis retournent à leur état normal au printemps.
- Une armée est représentée par un nombre de chevaliers portant leur bannière. Une petite armée sera représentée par un seul chevalier, tandis qu'une armée plus grande en aura deux ou trois. Les bandes de hors-la-loi ou de paysans en révolte sont représentés par un paysan tenant une torche. Les châteaux sont tout d'abord représentés par des fondations, et à mesure qu'ils se construisent, leur symbole "grandit", jusqu'à ce que le château soit complètement terminé.

Vous avez accès à un résumé d'informations concernant vos armées ou châteaux en cliquant sur le symbole qui les représentent sur la carte. En ce qui concerne votre armée, vous saurez ainsi quels types de soldats vous avez, comment ils se portent moralement et physiquement, et connaîtrez leur salaire. Il y a aussi deux boutons sur ce panneau, l'un vous permettra de *diviser* votre armée en deux groupes, l'autre *dispersera* votre armée, mais seulement si elle se trouve dans son camp. Si vous voulez des informations sur votre château, vous saurez où en est sa construction et le temps et les matériaux nécessaires pour le finir. Vous pouvez aussi avoir des informations sur les châteaux de vos adversaires ou sur des bandes d'hors-la-loi, mais vous ne pouvez pas avoir accès à des informations sur des armées ennemies.

Si vous cliquez ailleurs sur la Carte du royaume, vous entrez dans le **niveau du comté**—détaillé dans la section suivante— du comté que vous contrôlez. Pour retourner sur la Carte du domaine lorsque vous êtes dans le niveau du comté, cliquez sur l'*icône realm* se trouvant à l'extrémité gauche de la barre d'icônes.

Commandes du jeu, informations et options

Cliquez sur l'icône "I" pour faire apparaître les cinq commandes de jeu.



- L'icône Château vous permet de recommencer le jeu.
- L'icône Porte vous permet de quitter le jeu.
- L'icône Information affiche le panneau des options du jeu (voir plus loin).
- L'icône Disquette bleue vous permet de charger un jeu sauvegardé. Le jeu sauvegardé apparaîtra. Cliquez sur le jeu sauvegardé que vous voulez charger et cliquez sur le gantelet pouce vers le haut pour confirmer votre choix.
- L'icône Disquette rouge vous permet de sauvegarder le jeu en cours. Sélectionnez un jeu ancien pour le sauvegarder par-dessus ou tapez un nouveau nom pour votre jeu sauvegardé, puis cliquez sur le gantelet pouce vers le haut. Vous pouvez sauvegarder un nombre illimité de jeux (dans la limite de l'espace disponible sur votre disque dur).

Le *panneau Options de jeu et informations* s'affiche lorsque vous cliquez sur l'icône Information. La case située à l'extrémité droite du panneau donne la liste des six joueurs: leur nom est écrit dans la couleur correspondante et

apparaît dans l'ordre. La partie inférieure de l'écran montre les niveaux de difficulté du jeu en cours. Cliquez sur un des boutons de la case à droite de l'écran pour activer ou désactiver les effets sonores et la musique et utilisez les flèches pour fixer la vitesse de jeu et de passage au niveau de votre choix (100% étant la vitesse maximale). Lorsque vous avez choisi vos options, cliquez sur le bouton OK pour quitter ce panneau.

Gérez votre budget



Cliquez sur l'icône **Pièces** pour avoir accès à votre budget. La partie inférieure de l'écran montre un graphique représentant votre budget en cours. Pour changer l'échelle du graphique, cliquez sur les flèches à gauche. Au-dessus de celui-ci, il y a un tableau vous indiquant combien d'argent, de matériaux de construction et d'armes il vous reste. Le premier chiffre de cette case apparaît en bleu et vous donne le montant total pour chaque objet. Le deuxième chiffre vous donne la différence par rapport à la dernière saison, en incluant tous les changements ayant été faits pendant la saison en cours; celui-ci est rouge si vous avez perdu de l'argent et noir si vous en avez gagné. Cliquez sur le bouton correspondant à l'entrée *Couronnes* pour avoir un résumé détaillé de vos finances pour la saison en cours. Cliquez sur le bouton correspondant à l'entrée *Armes* pour vérifier combien d'armes de chaque type vous possédez.

Percevez les impôts

Utilisez les flèches en haut à droite de l'écran pour fixer le montant de la dime (l'impôt) que la population de votre comté devra payer. Vous déterminez le montant des impôts en attribuant un certain nombre de

L'écran Budget

Annotations:

- Fixer les impôts (pointing to the Seasonal Title 2 and Gold crown per 10 head controls)
- Envoyer un message (pointing to the Dispatch message button)
- Informations argent (pointing to the Crowns, Iron, Stone, Wood, and Arms list)
- Informations armes (pointing to the Arms entry in the list)
- Changer l'échelle du tableau (pointing to the 400 and 0 values in the treasury section)

The treasury from	
AD 1267	AD 1326
400	
+	
-	
0	

Tableau des revenus

pièces d'or pour dix personnes. Plus la population est nombreuse, plus vous percevrez de l'argent des impôts. Plus vos impôts sont élevés, plus vos paysans seront mécontents. Si vous devez fixer un montant élevé d'impôts pour augmenter votre budget rapidement, vous devrez faire très attention aux autres facteurs agissant sur l'état moral de votre peuple afin que tout aille pour le mieux dans votre comté.

Envoyez des messages et concluez des alliances

Un autre bouton intitulé *Envoyer des messages* se trouve juste en-dessous de la fixation de la dime. Cliquez sur ce bouton pour faire apparaître le panneau des messages que vous pouvez utiliser pour communiquer avec vos adversaires. Utilisez la première paire de flèches pour sélectionner le noble à qui vous voulez envoyer le message et la deuxième pour choisir le type de message à envoyer. S'il y a plus d'un joueur humain, vous pouvez utiliser la case des messages pour envoyer le texte exact de votre message à l'autre joueur. Pour l'adversaire électronique, seul le style du message importe, non pas le texte, mais vous avez toujours la possibilité de taper un texte spécifique pour votre message, si vous le désirez. Ce panneau vous montrera aussi à qui vous êtes allié. Lorsque vous êtes prêt à envoyer le message, cliquez sur le bouton *Envoi* en bas du panneau. L'autre joueur recevra le message lorsque ce sera son tour. Les messages qui vous sont envoyés vous seront donnés au début de votre prochain tour.

Déplacez vos armées



Cliquez sur l'icône **Chevalier et flèche** pour déplacer vos armées sur la Carte du royaume et envoyez-les attaquer vos adversaires. Lorsque vous cliquez sur cette icône, le pointeur de la souris se transformera en un poing portant un gant. Ce pointeur vous permet toujours de faire défiler l'écran, mais pas de cliquer sur des icônes de commandes, ni d'accéder à des informations sur votre armée ou votre château, ou encore d'entrer dans le niveau du comté. Ceci n'est possible que si vous cliquez avant sur le bouton droit de la souris pour que le pointeur se transforme en sceptre. Localisez l'armée que vous souhaitez déplacer sur la Carte du royaume, placez le poing au-dessus de celle-ci et cliquez pour la sélectionner. Le pointeur poing se transformera et comprendra le drapeau de l'armée.

À mesure que vous déplacez le pointeur poing et que vous l'éloignez de l'armée, une traînée de points colorés le suivra, ayant son point d'origine à l'endroit où l'armée se trouve. Les points vous montrent la distance que votre armée peut parcourir le long du chemin que vous avez choisi. Lorsque les points disparaissent, cela signifie que vous ne pouvez aller plus loin.

pendant ce tour. La couleur des points vous indiquent quel type de terrain votre armée va traverser: gris pour les routes, rouge pour les champs et doré pour les cibles éventuelles (croix de villes, autres armées ou des châteaux ennemis). Plus le terrain est facile, plus votre armée peut aller loin. Les routes sont les plus faciles à traverser, les champs le sont un peu moins, les forêts et points d'eau sont impénétrables. Une fois que vous avez repéré le meilleur chemin, cliquez à gauche sur la destination choisie et l'armée se déplacera vers ce point. Votre armée ne peut se déplacer qu'une fois par tour, même si elle ne s'est pas déplacée aussi loin qu'elle aurait pu.

Si, au cours de son trajet, votre armée doit pénétrer dans un comté qui n'est pas sous votre contrôle, les habitants de ce comté vous enverront un message pour vous faire savoir ce qu'ils pensent de votre action. Ils se peut qu'ils vous accueillent chaleureusement, qu'ils vous menacent ou qu'ils décident de se rallier volontairement à votre royaume. Si les habitants montrent de l'hostilité, vous pouvez les apaiser en les achetant -si vous possédez suffisamment d'argent- en cliquant sur le bouton à côté de la somme que vous voulez offrir.

Si pendant sa marche votre armée atteint une cible éventuelle, telle qu'une croix de ville, une armée ou un château ennemi, c'est l'occasion pour vous de lancer un attaque (voir le Manuel "Siège de château et bataille" pour plus de détails). Pendant qu'une armée marche (y compris les bandes de hors-la-loi), le pointeur de la souris se transforme en bouclier portant un lion doré animé. Si vous avez réglé la visibilité de façon à pouvoir voir le royaume dans sa totalité, cliquez sur le bouton de gauche pendant que le bouclier apparaît, et vous serez transporté à l'endroit vers lequel cette armée marche.

Si vous placez une de vos armées sur une autre de vos armées, vous avez la possibilité, si vous le souhaitez, de rassembler ces deux groupes pour obtenir une plus grande armée. Cependant, si chacune des armées a un groupe de mercenaires, vous ne pourrez pas les rassembler avant da vous être débarrassé d'une des deux troupes de mercenaires puisque l'armée qui en résultera ne peut en avoir qu'une.

Les saccages

Si sur son chemin votre armée rencontre un champ cultivé, vous avez la possibilité d'arrêter votre armée pour détruire ce champ. Celle-ci s'arrêtera au niveau du champ et le saccagera jusqu'à ce qu'il devienne vierge. Toutes céréales ou bétail se trouvant sur cette terre seront détruits. Vous pouvez également ordonner à votre armée de pénétrer dans une des maisons du

comté et de tuer les paysans, de façon à ce que la population du seigneur ennemi diminue.

Transporter des marchandises d'un comté à l'autre



Cliquez sur l'icône Wagon pour transporter des marchandises d'un comté sous votre contrôle à un autre comté de votre domaine. Lorsque vous cliquez sur cette icône, le pointeur de la souris se transforme en un poing portant un gant tenant une botte de céréales. Comme pour le pointeur "poing" s'affichant

lorsque votre armée se déplace, vous ne pouvez donner d'autres instructions pendant que le pointeur est sous ce mode.

Avec ce pointeur, cliquez sur le comté d'où partent les marchandises, puis cliquez sur le comté de destination des marchandises. Un panneau apparaîtra, affichant la liste des marchandises qui peuvent être déplacées. La première colonne de chiffres montre combien d'unités de chaque type de marchandise le comté a en stock, et la deuxième colonne indique combien d'unités vous voulez transporter. Utilisez la paire de flèches pour déplacer les marchandises d'une colonne à l'autre jusqu'à atteindre le nombre d'unités voulu, puis cliquez sur le bouton dans le coin inférieur droit du panneau pour charger le chariot.

Quand l'écran de la Carte du royaume réapparaît, un symbole représentant un chariot plein à côté de la croix du village, d'où les marchandises partiront, s'affiche. À chaque tour, le chariot descendra automatiquement la route jusqu'à arriver à destination. Là, les marchandises seront stockées dans les points de vente du nouveau comté. Ces chariots de ravitaillement peuvent être attaqués ou détruits par des armées ennemies ou des bandes de hors-la-loi, il serait donc sage d'escorter le convoi afin de s'assurer qu'il arrive sain et sauf.

Contrôlez votre progression



En cliquant sur l'icône montrant la lettre "S", vous pouvez faire apparaître une série d'écrans résumés utiles qui vous donneront des informations sur votre progression dans votre combat pour la couronne. Le premier écran résumé peut être réglé de façon à voir trois choses, chacune étant contrôlée par une des icônes en bas à gauche de l'écran. L'icône Chevalier fait apparaître un résumé de vos armées; l'icône Château vous montre vos châteaux; et l'icône comté affiche vos comtés. Si la liste de ces éléments est trop longue pour tenir sur l'écran, utilisez les flèches vers le haut et vers le bas à droite pour faire défiler l'écran, jusqu'à ce que vous trouviez ce que vous cherchez.

Cet écran est un moyen rapide d'accéder à une armée, un château ou un comté particuliers. Sélectionnez un nom de la liste en cliquant dessus, puis

Écran résumé



Afficher des armées



Afficher les châteaux



Afficher les comtés



Afficher un résumé



Passer à la sélection en cours

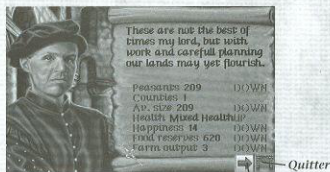
cliquez sur la grande flèche pointant vers la droite dans le coin inférieur droit pour retourner dans la Carte du royaume à l'endroit choisi.

Le rapport de l'intendant

Le rapport de l'intendant est le meilleur indicateur de santé et de prospérité de votre royaume. Il vous donne un résumé de votre gestion et vous informe sur l'état des zones clé. Ce rapport s'affichera automatiquement au début du tour printemps, selon une fréquence que vous devez régler en cliquant sur le bouton à gauche de la grande flèche pour faire apparaître un panneau proposant une liste de choix. Cliquez sur le bouton pour sélectionner la fréquence de votre choix.

Vous pouvez aussi accéder au rapport de l'intendant à tout moment en cliquant sur l'icône Intendant (la lettre capitale S) sur l'écran principal résumé. Le rapport sera actualisé chaque fois que vous le voulez. Pour quitter, cliquez sur l'icône Porte.

Le rapport de l'intendant



Écran suivant

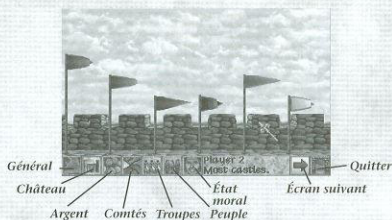
En plus de l'écran principal, le rapport de l'intendant contient deux autres écrans utiles car ils vous donneront une meilleure idée de votre classement par rapport au six autres nobles du pays. Cliquez sur la grande flèche du premier écran Rapport de l'intendant pour accéder à ces écrans.

Le premier écran affiche les drapeaux de statut, portant chacun la couleur d'un noble. La hauteur de ces drapeaux vous donne une indication de vos résultats par rapport aux autres nobles dans sept importantes catégories. Il y a aussi possibilité d'afficher les résultats pour chaque catégorie en utilisant les sept icônes en bas à gauche de l'écran. Le nom du noble en tête dans chaque catégorie est affiché dans la case à droite des icônes. Voici ce que représentent les icônes:

- icône Royaume: classement général.
- icône Château: nombre de châteaux.
- icône Pièces: plus grand budget.
- icône Comtés: nombre de comtés contrôlés.
- icône Chevalier: le plus grand nombre de troupes.
- icône Population: la plus forte population.
- icône Visage souriant: le peuple le plus heureux.

Le dernier écran du rapport montre un message que vous envoie le plus grand noble d'Angleterre et du Pays de Galles. Si vous êtes en tête, votre intendant apparaît et vous félicite.

Le rapport de l'intendant: Drapeaux de statut



Méfiez-vous des voleurs



Cette icône vous informera lorsqu'il y a des hors-la-loi, des paysans en révolte ou des armées ennemies qui vous volent. Si tout va bien, cette icône affiche l'image d'un champ vierge. S'il y a des problèmes, l'image se transforme en un bandit tenant un poignard. Si vous cliquez sur l'icône bandit, vous serez directement amené à l'endroit où cela se produit. Si ces incidents se répètent à différents endroits, cliquez plusieurs fois sur l'icône et vous accéderez tour à tour à chaque endroit.

Les armées ennemies ou les bandes de hors-la-loi attaquent vos comtés de deux façons: ils mangent la nourriture dont ont besoin les paysans et ils peuvent aussi saccager les champs ou tuer les paysans eux-mêmes. Lorsque des armées saccagent des champs, il faut envoyer une armée le plus vite possible pour s'en débarrasser. Si vous les laissez faire, les voleurs continueront à faire des dégâts jusqu'à ce qu'ils finissent par s'aventurer hors de votre territoire.

Contrôlez vos châteaux



Si vous cliquez sur cette icône, vous verrez apparaître un écran vous montrant l'état de vos fortifications dans le comté où vous vous trouvez. En haut de l'écran, vous verrez quels sont les châteaux qui ont déjà été construits, quels sont ceux en construction, ceux qui ont été détruits et la quantité de matériaux de construction dont vous disposez. Au centre de l'écran, vous verrez l'état des châteaux du comté sur lequel se trouve votre pointeur sceptre. Une image vous indique où en est la construction de votre premier château, avec, à droite, la quantité de matériaux et le temps requis pour l'achèvement des travaux. Si vous possédez plus d'un château, vous pouvez visualiser vos autres forteresses en cliquant sur la paire de flèches gauche/droite en-dessous de l'image, pour faire apparaître les informations, château par château.

Le nom du château est affiché sous l'image. Si vous souhaitez changer ce nom, cliquez sur celui qui est affiché à l'écran et tapez un nouveau nom. Sous le nom du château se trouve un bouton qui vous permettra de démolir le château affiché quand vous le désirez. Lorsque vous abandonnez la construction d'un château, vous récupérez une partie des pierres et du bois utilisés pour sa construction. Si un de vos châteaux a subi des dommages, un bouton intitulé Réparation s'affichera aussi à l'écran. Si vous sélectionnez cette fonction, vos ouvriers se mettront à réparer le château, et la quantité de pierres, de bois et de main d'oeuvre requise pour la réparation s'affichera. Un château endommagé qui n'est pas réparé tombera en ruines assez rapidement.

En bas de l'écran se trouvent deux icônes qui vous permettent de concevoir et construire de nouveaux châteaux pour assurer la défense de vos terres (voir Pour créer un château, plus bas). Pour quitter cet écran, cliquez sur le bouton droit de la souris.

Pour finir votre tour



Lorsque vous avez terminé les activités de la saison, cliquez sur l'icône Bouclier pour finir votre tour. Chacun des autres joueurs devra jouer à son tour, selon le type de bouclier indiquant à qui est le tour. Si le bouclier devient marron et affiche une fourche, cela signifie qu'il y a des hors-la-loi ou des paysans en colère qui se livrent au saccage quelque part dans le royaume (mais pas nécessairement sur vos terres). La saison changera juste après que le dernier noble dans l'ordre du jeu a terminé son tour et le cycle du jeu recommencera avec le premier joueur.



Dans le comté

C'est dans ce niveau du jeu que vous devez gérer les affaires de chaque comté et travailler vos terres pour qu'elles soient productives. Lorsque vous prenez le contrôle d'un nouveau comté, il est généralement nécessaire de passer quelque temps dans ce niveau jusqu'à ce que le comté devienne prospère et que ses habitants soient heureux. Il se gèrera ensuite de lui-même sans que vous ayez besoin de le superviser constamment.

Pour accéder au niveau du royaume, cliquez avec le bouton gauche n'importe où sur la Carte du royaume à l'intérieur du comté où vous voulez vous rendre (sauf sur une armée ou un château). Vous pouvez alors:

- Contrôler le type de nourriture et la quantité dont a besoin votre peuple pour se nourrir
- Gérer l'utilisation de vos boucliers
- Affecter des ouvriers à divers travaux
- Négocier et discuter avec les marchands
- Créer et équiper des armées
- Vérifier la progression du comté

La première fois que vous entrez dans le niveau Comté à chaque nouvelle saison, un panneau montrant les événements les plus importants de la saison passée et le temps qu'il a fait, apparaît. Le temps dans le jeu simule de vraies conditions climatiques, de façon à ce que les comtés environnants aient un temps similaire pendant la même saison. La quantité de soleil et de pluie et les événements imprévus peuvent avoir un impact important sur la prospérité de vos terres, positif ou négatif. Retenez que le temps de la saison venant de se terminer est encore affiché en bas de l'écran *champs* (voir plus bas pour une description de ces écrans). En cliquant sur ce panneau il disparaîtra et l'écran Comté *général* apparaîtra.

Vous pouvez utiliser les six écrans dans le niveau Comté pour gérer les affaires de la population du comté. Vous pouvez y accéder en cliquant sur une des sept icônes se trouvant sur le bord droit de tous les écrans Comté. La dernière icône, la *Porte*, vous permet de retourner dans le niveau du royaume.



Général



Champs



Main d'œuvre



Commerce



Constituer des armées



Histoire du comté



Quitter

Population, état de santé et moral

Le premier écran Comté qui apparaît lorsque vous entrez dans ce niveau est aussi le plus important. L'écran Comté général a deux fonctions clé : il vous donne le niveau de *état de santé* et de *état moral* du comté et vous laisse déterminer la quantité et le type de nourriture que vous attribuerez à vos paysans.

Les concepts de population de comté, de santé et bonheur sont tous primordiaux pour assurer le bien-être de votre comté et sont tous liés entre eux. Un changement dans un des trois résultats entraînera probablement un changement dans l'autre aussi. Plus les trois résultats sont élevés, plus le comté sera prospère.

Écran Comté Général

Comté **Suffor** Saison **Spring** année **AD 1268**

Population **210** **4/10** Happiness **23** **4/5** État moral de la population

État de santé de la population

Barre de contrôle des vivres

Tableau de consommation de nourriture

ration	disponibles	fixées
Normal ration	Sheep 4	1
	Grain 4	0
	Cattle 1	1
	Dairy produce feeds 70	2

Baby boom. +2 Many births this month.

La population est représentée par un nombre à deux parties. La première partie du chiffre, écrite en bleu, donne la population totale en cours du comté. La deuxième partie indique la différence de population depuis la dernière saison — en rouge, si des vies ont été perdues ou en rouge si elles a été gagnées. En règle générale, la population augmentera s'il y a suffisamment de vivres pour tous et si les conditions de vie dans le comté sont assez bonnes pour encourager les habitants d'autres comtés à s'installer sur votre territoire (et pour empêcher ceux de votre comté de partir, chose qu'ils feront si le comté marche moins bien que d'autres). Les taux de mortalité et de natalité de vos paysans varieront selon la saison (en hiver, le taux de mortalité sera plus élevé), de leur état de santé et de leur état moral. Il vaut mieux avoir une forte population, qui vous permettra d'entretenir et travailler les champs afin de s'assurer qu'il y ait toujours suffisamment de nourriture, et de pouvoir assigner les gros travaux tels que la construction de châteaux à certains habitants.

L'état de santé est indiqué sur une échelle à dix niveaux allant de "malade" à "bon état de santé". Les paysans en bonne santé font plus d'enfants et il en meurt moins chaque saison, c'est pourquoi il est important de maintenir un haut niveau de santé pour avoir une population élevée. Le niveau de santé du comté influence aussi très fortement l'état moral des paysans. La meilleure façon de veiller à ce que vos paysans soient en bonne santé est de s'assurer qu'ils ont assez à manger. Si vos leur distribuez de faibles rations de nourriture, leur état de santé se dégradera et de plus en plus de personnes mourront chaque saison. Dans le cas contraire, leur état de santé s'améliorera. Ces deux situations ne se remarqueront pas tout de suite. Plus les ravitaillements en nourriture changent de façon drastique, plus vite les changements de santé se feront sentir. C'est pourquoi, si vos paysans vivent de petites rations pendant une saison, cela n'aura pas de conséquence très grave sur leur état de santé, du moment qu'ils obtiennent par la suite assez rapidement suffisamment de nourriture. De la même façon, vous ne pouvez pas améliorer l'état de santé d'un comté en donnant des rations triples pendant une saison; l'augmentation doit être progressive et doit se faire sur plusieurs saisons pour qu'elle ait un effet positif. La peste, un fléau qui frappe parfois par hasard, peut aussi s'abattre sur votre comté.

L'état moral, comme la population, est indiqué par un nombre à deux parties. La première partie, en bleu, montre le niveau de bonheur des habitants du comté sur une échelle allant de zéro à quarante cœurs

(quarante étant le maximum). Comme l'affichage de la population, la différence par rapport à la dernière saison est indiquée après l'évaluation en cours, en rouge si le peuple est moins heureux et en noir s'il est plus heureux. S'il n'y a pas de différence, le deuxième chiffre n'apparaît pas.

L'état moral des habitants de vos comtés est l'élément le plus important du jeu, dont votre victoire dépend presque entièrement. Si les paysans habitant vos comtés sont plus heureux que ceux des comtés avoisinants qui ne sont pas sous votre contrôle, votre population augmentera considérablement car les paysans habitant ces comtés immigreront vers les vôtres en quête d'un meilleur niveau de vie. Il peut arriver qu'un comté entier décide volontairement de vous céder ses terres et de se mettre à votre service, si ses habitants ont été impressionnés par la satisfaction de votre population. Mais il peut aussi arriver que vos paysans migrent vers d'autres comtés s'ils ne sont pas heureux, et il en résultera une baisse de la population. S'ils sont très mécontents, ils peuvent se rebeller et devenir des hors-la-loi, provoquant de gros dégâts.

Il existe de nombreux facteurs qui agissent sur l'état moral de votre population. Vous trouverez parmi ceux-ci :

- **l'alimentation.** Des paysans bien nourris sont plus heureux que des paysans affamés. En général, plus votre population a de quoi se nourrir, plus elle sera heureuse.
- **l'état de santé.** La maladie et la mort porteront un coup à l'état moral de vos paysans. Un mauvais état de santé peut être dû à un manque de nourriture ou à la peste.
- **les impôts.** Le recrutement d'une large partie de la population du comté dans votre armée déclenchera rapidement un vif mécontentement. De plus, le moral de vos troupes sera bas. Vous devriez attendre que la population de votre comté soit assez forte avant de vouloir créer une armée de conscrits et vous devriez toujours tendre à recruter le moins de monde possible.
- **la bière brune.** Si vous achetez de la bière aux marchands, vos paysans en boiront à chaque saison et seront plus heureux.
- **événements imprévus.** Ils peuvent survenir au début de chaque tour et peuvent avoir des conséquences bénéfiques ou néfastes sur le moral de votre peuple.

Donc, en veillant à ce que vos paysans soient en bonne santé, vous les rendez heureux en même temps; si vous maintenez élevé le niveau de ces deux facteurs, vous augmentez régulièrement par là-même la population de vos comtés.

La nourriture

Chaque comté possède une certaine quantité de vaches, de moutons ou de sacs de céréales (même s'il arrive que certains comtés ne possèdent pas les trois choses à la fois) au début du jeu. Si le comté est bien géré, ces quantités devraient augmenter naturellement au fil du temps, à mesure que les céréales poussent et que les vaches et les moutons se reproduisent. Vous aurez aussi peut-être l'occasion d'acheter davantage de marchandises à un marchand ambulant si vous avez la quantité d'or nécessaire. Les céréales, les moutons et le bétail peuvent tous être utilisés comme aliments, mais avec chacun des conséquences différentes.

- **Les céréales** représentent la nourriture la moins chère, mais il faut de nombreux sacs de céréales pour que votre peuple soit bien nourri. Vous devez également vous assurer que vous avez assez de céréales en stock pour la saison de l'ensemencement, car votre peuple sera certes bien nourri pour l'année en cours, mais il souffrira de la faim l'année suivante.
- **Les moutons** peuvent servir de nourriture. Un mouton nourrira plus de monde qu'un sac de céréales. Cependant, les moutons ne servant pas pour la nourriture sont utiles pour produire des pelotes de laine, pouvant être vendues contre de l'or afin d'acheter d'autres produits plus utiles. De plus, un petit troupeau de moutons se reproduit moins vite qu'un grand troupeau. Si trop de moutons sont consommés trop vite, il faudra sans doute plusieurs années aux moutons restants pour renouveler un troupeau.
- **Les bovins** peuvent nourrir de nombreuses personnes, mais s'il n'est pas tué, il peut aussi fournir des produits laitiers à une partie de la population. Si trop de têtes de bétail sont consommées trop rapidement, le comté connaîtra probablement des pénuries de vivres importantes plus tard, lorsqu'il n'y aura plus de produits laitiers disponibles. Les troupeaux de bovins, tout comme les troupeaux de moutons, grandissent lentement lorsque ceux-ci sont trop petits.

Cliquez sur les flèches de rations à gauche de l'écran pour fixer la quantité de vivres que vous désirez attribuer à votre peuple. Vous pouvez choisir de "aucune ration" à "rations triples". Juste au-dessus des flèches de rations se trouvent deux cases. Dans la case inférieure est inscrite la ration que vous souhaitez et dans la case supérieure, le niveau de ration que votre peuple consommera réellement. Ces deux chiffres seront différents seulement si vos paysans ne disposent pas de la quantité de nourriture que vous aimeriez qu'ils consomment. Heureusement, le jeu se souviendra des quantités que

vous aurez fixées, et au moment où les disponibilités en vivres seront plus grandes (par exemple grâce à une récolte fructueuse ou une cargaison venant d'un autre comté), la distribution de vivres se fera à nouveau selon les rations que vous aviez fixées.

La barre de contrôle des vivres vous permet de fixer, pour les trois sources d'alimentation, la quantité de nourriture pour les trois types qui sera allouée à l'alimentation et celle qui sera allouée à d'autres utilisations. La barre comporte trois parties, chacune représentant une source de nourriture: la couleur bleue représente les bovins, le vert les céréales et le rouge les moutons. La proportion qui est donnée à chaque couleur sur la barre détermine la proportion de nourriture que les paysans recevront de cette source (après que les produits laitiers ont été consommés —voir plus bas); si la barre est divisée en trois parties égales, l'alimentation des paysans sera composée d'un tiers de bovins, d'un tiers de céréales et d'un tiers de moutons. Pour modifier ces proportions, cliquez sur la ligne de séparation entre deux parties et maintenez enfoncé le bouton de la souris et déplacez cette ligne de séparation dans la direction voulue. Si les quantités de cette source de nourriture ne sont pas suffisantes, cette partie ne s'agrandira pas au-delà du possible. Les proportions sur la barre changeront automatiquement à mesure que vous réglez le niveau de ration, lorsque c'est nécessaire. Si la quantité de nourriture disponible varie d'une saison à l'autre et que vous n'arrivez pas à atteindre la ration de votre choix, la barre se transformera pour afficher les niveaux les plus récents.

En-dessous de la barre de contrôle des vivres se trouve un tableau dans lequel figure les quantités de moutons, de bovins et de céréales que possède le comté et combien d'entre eux seront gardés et consommés la saison suivante, selon la ration fixée en cours. Ces chiffres varieront automatiquement quand vous déplacerez la barre pour fixer le niveau de ration. Sous ces chiffres est affiché le nombre de personnes qui peuvent être nourries avec les produits laitiers de vos bovins. Les produits laitiers sont toujours consommés en premier. S'il vous parvenez à nourrir la population entière avec des produits laitiers, tous les chiffres apparaissant dans le tableau seront équivalents à zéro.

Remarque: les armées, aussi bien les vôtres que celles de vos ennemis, consomment aussi des aliments venant de vos champs, ce qui réduit la quantité de nourriture destinée à vos paysans. Si les approvisionnements en nourriture sont bas, le coût qui en résulte pourrait conduire vos paysans à la famine. Sachez que des paysans affamés ne sont jamais heureux.

Écran de gestion des champs

Nombre indiquant le rendement

	WHEAT	BARLEY	STORAGE	EFFECT
Sheep	0	0	0	NO EFFECT ON FLOCK.
Cattle	25	0	10	WENT BROKE BY
Seeds	50	0	0	FIELDS HIGHLY IRRIGATED.
Grain	100	0	0	100 TONS WORTH.
Idle	0	0	0	0 MILLS AT STORED.

Weather: WET. BAD FOR REAPING OR HARVEST. GOOD FOR GROWING.

La gestion des champs

L'écran *Champs* vous permet d'ordonner à vos paysans de cultiver la terre et faire de l'élevage de manière à produire le plus de nourriture possible et aussi décider à quoi servira chaque champ du comté. En haut de l'écran se trouvent les illustrations des seize champs appartenant au comté, chacune montrant ce qui est exploité sur le champ (le nombre de champs affecté à chaque type d'aliment est donné au hasard au début de chaque jeu).

Un champ peut être utilisé de cinq différentes façons:

- **Culture de céréales.** Un champ où sont cultivées des céréales est ensencé au printemps. Celles-ci poussent pendant l'été et l'automne, et la récolte s'effectue juste avant le début de l'hiver. Il faut douze sacs de graines pour ensencé complètement un champ. Lorsqu'un champ est ensencé en céréales, un nombre apparaît dans le coin supérieur gauche du champ indiquant le rendement attendu (en sacs) de ce champ. Lorsque les conditions sont optimales, chaque sac de céréales semé donne une récolte équivalent à dix sacs, et chaque champ donne une récolte de cent vingt sacs maximum. Le total de la récolte, cependant, dépend largement de la disponibilité de la main d'œuvre, de la fertilité du champ et du climat. À mesure que les conditions varient, le chiffre correspondant à la récolte varie aussi d'une saison à l'autre.
- **Élevage de bovins et de moutons.** Les champs consacrés à l'élevage ne changent pas d'apparence avec les saisons, mais le nombre d'animaux se trouvant sur chaque champ augmente avec le temps à mesure que le nombre total de bovins et de moutons augmente. Il est possible de surpeupler vos champs; si le nombre d'animaux excède trois par champ,

ceux-ci se multiplieront plus lentement puisque les terres de pâture s'épuiseront.

- **Terres en jachère.** Un champ laissé en jachère est recouvert de mauvaises herbes. Ces champs sont "au repos" afin qu'ils recouvrent leur fertilité.
- **Terres stériles.** Un champ stérile est rocailleux et sauvage. Les champs stériles ne produisent pas de nourriture. Si les champs sont mal gérés, certains d'entre eux qui étaient fertiles peuvent devenir stériles. Des serfs peuvent défricher un champ stérile en éliminant les pierres et en le bonifiant, mais cela peut prendre énormément de temps, particulièrement si la population est faible.

Si le temps est mauvais, certains de vos champs pourraient être endommagés et pourraient être temporairement improductifs. Voici le type de climat qui entraîne cette situation:

- **Les inondations.** Un champ inondé sera recouvert d'eau sur l'écran et sera inutilisable jusqu'à ce que l'eau disparaisse. Toute culture et tout élevage sera détruit. Après l'inondation, le champ retrouvera son usage initial.
- **La sécheresse.** Un champ endommagé par la sécheresse apparaîtra sec et craquelé et sera inutilisable tant que le temps ne s'améliorera pas. Toute culture ou élevage sera détruit. Après la fin de la sécheresse, le champ retrouvera son usage initial.

Pour modifier l'usage d'un champ, cliquez sur le champ de votre choix. Un panneau apparaîtra contenant quatre icônes, correspondant chacune à chaque usage potentiel d'un champ. Cliquez sur l'usage voulu. Si le champ était un champ de céréales, celles-ci seront détruites si vous modifiez son usage. Si le champ servait à l'élevage de bovins ou de moutons, les animaux seront redispersés sur d'autres champs du même usage. S'il n'y a aucun autre champ du même type, les animaux seront perdus à la fin de la saison; il vaut mieux donc éviter cela en vendant, consommant ou transportant les animaux dont vous voulez vous débarrasser.

Remarque: les trois types d'exploitation requièrent des semences ou de la progéniture. Sans semence en stock, vous ne pouvez pas cultiver vos champs et si vous ne possédez ni moutons ni bovins, il vous faudra en acheter (ou en amener de vos autres comtés) avant de pouvoir en faire l'élevage.

Rotation des cultures

La fertilité des champs est préservée en laissant certains champs en jachère à tous moments. La proportion de champs en jachère par rapport à ceux cultivés détermine le degré de fertilité du sol pour la saison suivante — les champs stériles ne sont pas inclus. Plus vous disposez de champs en jachère, plus le degré de fertilité est élevé. Le degré de fertilité moyen, ainsi que le taux d'évolution croissante ou décroissante de la fertilité apparaissent sous les champs. Le degré de fertilité s'étend de très faible à idéal.

L'écran de rotation des cultures affichera de un à quatre symboles, soit des fleurs ou des mauvaises herbes. Lorsque les fleurs apparaissent, cela signifie que la fertilité du champ augmente. Plus il y a de fleurs, plus le taux de croissance est élevé. Lorsque les mauvaises herbes apparaissent, cela signifie une baisse de la fertilité. Plus leur nombre est grand, plus le déclin de fertilité est rapide. Cliquez sur le bouton situé près de l'écran de rotation pour obtenir des informations sur la rotation des cultures.

Remarque: la rotation des cultures se fait *automatiquement*, tant que vous avez des champs en jachère. Il n'est *pas* nécessaire de passer manuellement du mode culture au mode jachère pour augmenter la fertilité. Seul le nombre total de champs en jachère importe.

Les travailleurs des champs

La partie inférieure de l'écran vous permet d'allouer la main-d'œuvre pour la culture de vos champs. Les moutons et les bovins nécessitent des bergers, la culture des céréales des fermiers, et l'ensemble des champs nécessite le travail des serfs. (Le mot "serf" est utilisé ici pour désigner spécifiquement les hommes qui sont chargés de veiller à l'entretien général des champs et de préparer les champs stériles pour les plantations.) Le nombre de personnes nécessaires pour exécuter ces tâches varie de saison en saison — il faut plus de bras pour récolter les céréales que pour les planter; de même les bourres de laine produite par vos moutons ainsi que la taille de votre bétail varient d'une saison à l'autre. Lorsque la population est faible dans le comté, il peut être nécessaire de bien surveiller la manière dont le travail est alloué, pour s'assurer que chacun occupe le poste adéquat au bon moment afin d'éviter les problèmes.

Le tableau dispose de quatre rangées, une pour chaque tâche agricole nécessaire: surveillance des moutons, des bovins, entretien des champs (serfs) et culture des céréales. Les quatre colonnes vous montrent comment votre main-d'œuvre est répartie entre les différentes tâches et quel sera l'effet de cette répartition sur la saison suivante:

- La colonne *Besoin* vous indique la quantité d'hommes nécessaire pour obtenir un bénéfice maximum pour chaque culture, l'année suivante.
- La colonne *Maintenant* indique la quantité d'hommes actuellement répartie entre chaque tâche. Un chiffre rouge vous indique que d'autres travailleurs sont nécessaires, tandis qu'un chiffre noir vous indique qu'il y a suffisamment de travailleurs pour un résultat optimal. Même si vous ne disposez pas du nombre minimum d'hommes requis pour une tâche spécifique, vous pouvez quand même réaliser quelques bénéfices; cependant plus vous manquez de main-d'œuvre, plus sera la récolte de ces champs sera mauvaise.
- La colonne *En Magasin*, affiche les quantités stockées pour chaque type de produits du comté, après soustraction des quantités destinées à la consommation, la saison suivante.
- La colonne *Effet* vous fait connaître en détail quel sera l'effet de l'allocation d'un nombre *x* de travailleurs à une tâche *y*. Ce chiffre indique les changements démographiques entraînés par la répartition du travail que vous avez opérée, sans prendre en compte les pertes dues à la consommation. En ce qui concerne les céréales, on distingue deux parties: la première concerne les quantités de céréales qui seront plantées, cultivées, qui auront mûri ou qui seront récoltées. La seconde représente le nombre de sacs de céréales qui seront stockés en magasin.

Si vous voulez modifier le nombre de travailleurs répartis entre ces différentes tâches, cliquez sur les flèches de n'importe quel côté de la colonne *Maintenant*. Cliquez et maintenez le bouton enfoncé si vous souhaitez modifier ce chiffre plus rapidement. Tout travailleur déchargé de sa tâche sera ajouté dans la rangée *Sans Occupation*; quand de nouvelles tâches lui seront allouées, il en sortira pour occuper son nouveau poste. (Remarque spéciale: vous pouvez également modifier le nombre de travailleurs à partir de l'écran *Travailleurs* — voir ci-dessous.)

Autre travail paysan:

Cet écran vous permet d'assigner aux travailleurs des tâches non-agricoles, ainsi qu'un travail aux champs. Pour chacune des neuf tâches réalisables par vos paysans, il existe une barre-curseur munie de flèches à chaque extrémité. Pour modifier le nombre de paysans assigné pour chaque différente tâche, cliquez sur la barre et maintenez-la en la déplaçant vers le haut ou le bas pour augmenter ou réduire ce chiffre. Vous pouvez également cliquer sur les flèches aux extrémités de la barre pour effectuer cette opération.

The first four bars show the number of laborers you assigned to farming

Les quatre premières barres affichent le nombre de travailleurs auxquelles vous avez assigné des tâches agricoles aux champs. Bien que vous puissiez fixer ce chiffre dans cet écran, il est préférable, par souci de facilité, de le faire à partir de l'écran *Fields* (champs). La fonction principale de cet écran est de vous permettre de classer vos travailleurs dans cinq autres catégories utiles:

- *Les constructeurs* construisent les châteaux. Mais pour pouvoir travailler, ils ont besoin de pierres et de bois. Lorsque ces matériaux sont mis à leur disposition (soit produits ou achetés), les travailleurs s'attèleront aussitôt au travail.
- *Les mineurs* produisent du fer pour la construction d'armes et d'armures.
- *Les carriers* extraient et traitent la pierre.
- *Les forestiers* coupent et rassemblent le bois.
- *Les armuriers* confectionnent les armes et les armures, mais ont besoin de fer. Cliquez sur le bouton à l'extrémité de la barre pour sélectionner le type d'armes et d'armures que vous souhaitez voir confectionné par vos armuriers.

En haut de chaque barre, il y a une série de chiffres. Le premier vous indique le nombre de personnes auxquelles vous avez assigné une tâche en particulier et le second affiche le nombre maximum de travailleurs pour chacune de ses tâches. Pour les constructeurs, ce chiffre affiche le nombre de constructeurs nécessaires pour achever la construction avant la saison suivante, en présumant bien sûr que les réserves de pierres et de bois soient suffisantes. Les quatre dernières barres ont un troisième chiffre; c'est un pourcentage qui vous indique le degré d'efficacité et de compétence de vos travailleurs pour ces tâches. Lorsqu'ils commencent, les paysans n'ont aucune qualification, mais plus ils restent longtemps à un poste, plus ils deviennent compétents. Il est donc plus sage, de laisser les travailleurs au même poste, plutôt que de les faire passer de postes en postes.

Le dernier chiffre affiche l'impact (si impact il y a) des combinaisons de travailleurs que vous avez choisies pour chaque tâche. Ainsi pour les tâches agricoles, le résultat peut être un gain (affiché en violet) ou une perte (affiché en rouge). Pour les constructeurs, ce chiffre affiche le nombre de saisons restantes avant la conclusion des travaux des châteaux actuellement en cours de construction dans le comté. Pour les quatre autres tâches, ce chiffre indique le nombre de saisons nécessaires pour produire une unité de cette marchandise. (Une unité d'armure ou d'armes équipera un certain

nombre de soldats.) Lorsqu'une unité est achevée durant l'année en cours, une icône de saison est affichée pour indiquer le moment précis où elle sera prête.

Pour ces quatre dernières tâches, la petite barre, à droite de la barre de travail se colorera en rouge de gauche à droite pour indiquer que le travailleur est sur le point de terminer une unité de matériel. L'étiquette au dessus de chaque barre deviendra violette pour indiquer qu'une unité a été réalisée la saison précédente. Pour obtenir des informations sur le sens de chacun de ces chiffres, cliquez sur ce chiffre.

Si vos travailleurs sont assignés à des postes qui nécessitent d'autres marchandises (construction et confection des armes), un message vous avertira que les travailleurs risquent d'être à cours de matières premières. En plus de produire du matériel pour votre propre usage, il peut également être intéressant pour vous de vendre certaines des unités produites, pour gagner plus d'argent.

Commerce et marchands

Si un marchand s'aventure dans un de vos comtés, vous pouvez négocier avec lui des informations ou des marchandises en cliquant sur cette icône. Vous pouvez acheter ou vendre neuf types de marchandises, mais les marchands ne voyagent pas toujours avec toutes leurs marchandises. Les marchands suivent des itinéraires planifiés qui les conduisent de comté en comté, et évitent de se rencontrer, pour qu'il n'y ait jamais plus d'un marchand dans le même comté, au même moment. Ces itinéraires ainsi que la géographie de la carte peuvent d'influencer la fréquence de leurs visites dans les différents comtés.

Écran commerce

Budget

Bouton Informations

Votre inventaire

Inventaire des marchands

Prix de vente

Prix d'achat

13 2 0 0 0 0 0 0 0 0

Stock	Yes	No	Yes	Yes	No	Yes	Yes	Yes	No
Sell	24	21	4	20	50	301	151	74	800
Buy	27	24	5	23	56	332	167	82	881

Click on a price to buy or sell goods.

Lorsque le marchand se trouve dans votre comté, une illustration le représentant ainsi que les liquidités dont vous disposez en trésorerie apparaît en haut de l'écran (ainsi qu'un autre chiffre présentant une comparaison avec l'année précédente). Vous trouverez le bouton *Informations* dans le coin de l'écran, en haut à droite; cliquez sur ce bouton pour savoir si le marchand a quelques nouvelles intéressantes concernant les autres comtés du pays. Ces informations peuvent être utiles (elles vous permettent de savoir comment se débrouillent les autres comtés) mais aussi ne rien vous apporter.

La partie inférieure de l'écran représente le *marché*. Une rangée de neuf images représente les marchandises qui peuvent être achetées et vendues: du bétail, des moutons, des sacs de céréales, des pelotes de laine, des barils de bière brune, du fer, de la pierre, du bois et des armes/armure. Sous chaque image se trouve un chiffre indiquant le nombre d'unités dont vous disposez en stock pour la vente. La rangée *Stock* affiche ce que le marchand a en stock pour la vente, la rangée *Vente* affiche le prix qu'il payera pour une unité de vos marchandises, et la rangée *Achat* représente le prix que vous coûtera une unité. Cliquez sur le prix de vente pour vendre des marchandises et utilisez les flèches dans le tableau qui apparaît pour sélectionner les quantités désirées. Procédez de la même manière pour acheter des marchandises. Lorsque vous négociez des armes ou des armures, un tableau apparaîtra, affichant les icônes de chaque type d'armes et armures pouvant être achetées ou vendues; cliquez sur l'icône de votre choix, puis vendez ou achetez comme à l'accoutumée.

Des neuf marchandises, cinq (le grain, la bière brune, le bétail, les moutons et la laine) sont *locales* et quatre sont *importées* (la pierre, le bois, le fer et les armes). Les cinq marchandises locales doivent être utilisées dans le comté où elles ont été achetées, à moins d'utiliser l'icône *Chariot* à partir du niveau du royaume pour les transporter ailleurs. Les quatre marchandises importées peuvent être utilisées dans n'importe quel comté sous votre contrôle, indistinctement de leur lieu d'achat.

Si vous activez cet écran, alors qu'aucun marchand ne se trouve dans votre comté, l'écran vous indiquera le nombre de marchands présents ailleurs dans le royaume. S'il y en a dans les comtés avoisinants, leurs nom et position seront affichés à l'écran. Lorsque le jeu commence, il n'y a aucun marchand dans le royaume — puis au fur et à mesure que le temps s'écoule, un total de douze marchands arriveront de l'étranger. Cet écran servira toujours de rapport d'inventaire de vos marchandises et de vos finances, même si aucun marchand n'est présent dans le royaume.

Pour constituer une armée

Cliquez sur cette icône si vous souhaitez créer une armée pour défendre vos terres, ou l'utiliser pour conquérir d'autres comtés. Les soldats qui la constituent peuvent être des gens de votre peuple, ou des mercenaires que vous payez. Il est plus économique et plus sûr d'utiliser vos propres gens comme soldats, mais toute conscription affecte la joie de vivre de votre comté et réduit le nombre de paysans disponibles pour travailler aux champs ou à la construction de châteaux. Les mercenaires sont de meilleurs guerriers et n'auront pas d'incidence sur le moral de votre peuple, cependant ils sont très onéreux et pas toujours disponibles. Vous pouvez constituer une armée combinant mercenaires et conscrits, mais vous ne pouvez jamais avoir plus d'un groupe de mercenaires par armée.

Si des mercenaires sont disponibles, un tableau apparaîtra lorsque vous entrerez pour la première fois dans cet écran, vous indiquant quel type de soldats sont disponibles et combien cela vous coûtera de faire appel à leurs services. Les mercenaires ne sont disponibles que pour la saison dans laquelle ils apparaissent; s'ils ne sont pas utilisés, ils iront voir ailleurs. Ils doivent être payés chaque saison, en or; s'ils ne reçoivent pas leurs salaires, ils quitteront l'armée. Ils partiront également si le moral des troupes descend trop bas.

Si aucun mercenaire n'est disponible (ou si vous n'avez pas les moyens de louer leurs services), vous devrez créer vos propres troupes. Vous ne pouvez pas recruter plus de cinquante pour cent de la population du comté. Plus ce pourcentage est élevé, plus le moral de la population restante en sera affecté. Toute armée doit être constituée d'un minimum de cinquante soldats.

Pour ne pas vous retrouver avec une simple armée de paysans sur les bras, il est nécessaire que vous fabriquiez ou achetiez le type d'armes approprié pour le type de soldats que vous désirez. Si vous désirez des chevaliers, il vous faut des épées et des armures. Si vous disposez de suffisamment d'armes, vous pouvez constituer une armée combinant autant de types de soldats possibles.

Pour constituer votre armée, utilisez les flèches situées près de chaque type de soldats pour déterminer le nombre de soldat de chaque catégorie, que vous souhaitez sélectionner et équiper. Les colonnes à droite des flèches affichent le nombre d'hommes pour chaque catégorie constituant votre armée ainsi que le coût de leur entretien (en couronnes par saison). Si vous voulez y ajouter des mercenaires, cliquez sur le bouton des mercenaires.

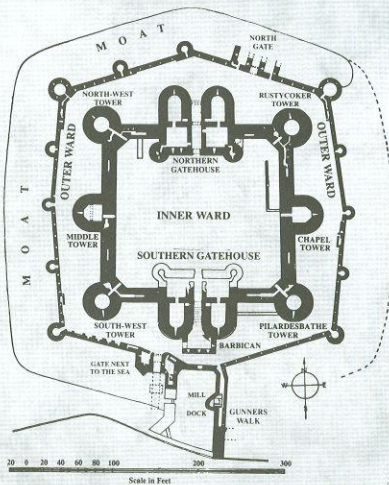
Lorsque votre armée est organisée, cliquez sur le bouton *Constituer cette armée* et votre nouvelle armée apparaîtra à la croix de la ville de ce comté.

Chaque armée utilise les vivres du comté où elle est située. Le ravitaillement des armées (les vôtres ou celles de l'ennemi) en vivres passe avant celui des paysans, donc si les vivres viennent à manquer, ce sont les paysans et non les soldats qui en souffriront. La partie droite de l'écran de constitution d'une armée fait apparaître le nombre d'hommes qui sont ravitaillés et le nombre de ceux qui sont en train de voler le fruit de vos cultures. Si votre armée arrive dans un comté ennemi, elle commencera à se servir dans les champs de l'ennemi pour se nourrir.

Retrouvez l'histoire de votre comté

Le dernier écran sur le niveau du comté fait apparaître l'histoire du comté, la quantité de marchandises produites au cours de la dernière saison, ainsi que l'évolution (croissante ou décroissante) de la population au fil des années. A partir de cet écran, vous pouvez apprendre en détail ce qui est advenu de votre château, vos moutons, vos céréales et de votre peuple au cours de la dernière saison. Utilisez les flèches situées, dans le coin de la partie supérieure droite de l'écran pour passer d'une catégorie à l'autre. L'image près des flèches vous indique quelle histoire vous êtes en train d'examiner. L'écran relatif à la population vous indique l'évolution de la population au cours de la dernière saison et présente des graphiques de l'accroissement ou du déclin démographiques de votre comté au fil des années. Les flèches à l'extrémité gauche du graphique peuvent être utilisées pour en modifier l'échelle.

BEAUMARIS CASTLE, GROUND PLAN



Pour créer un Château

Pour protéger vos terres, vous devez construire des châteaux. S'il existe un château pourvu d'une armée (même très petite) dans un comté, celui-ci demeure imprenable tant que le château n'a pas été détruit. Une armée peut envahir un comté sans château en s'attaquant à la croix du village, qui constitue une cible plus facile. La conception du château ne coûte rien et c'est un bon moyen pour vous de laisser libre cours à votre créativité. Ce sera sans doute une expérience enrichissante. Lords of the Realm vous offre les plans de cinq châteaux authentiques construits à l'époque du Roi Edouard 1er et conservés dans les archives, ainsi que la possibilité de créer jusqu'à neuf châteaux de votre propre conception.

Vous pouvez commencer la construction d'un château en cliquant sur l'icône du **Château** à partir de la carte du Royaume. Vous ferez ainsi apparaître l'écran d'informations sur le château (décrit dans la partie Comté apparaissant ci-dessous.) Les deux icônes figurant au bas de l'écran vous permettront de construire un château à partir d'un des plans inclus dans le jeu ou tout simplement de construire votre propre château selon vos goûts personnels.

Écran d'informations sur le château

Castles	
Castles in country	1 Operational 0
Stone available	0 Under construction 1
Wood available	0 In ruins 0

	Needs Stone 43 Wood 28 Will take 0 men 2669 seasons to complete.
--	--

Build a new castle Design a castle

Cliquez ici pour changer le nom

Construire un nouveau château

Concevoir un nouveau château

Château suivant/précédent

Construire un nouveau château

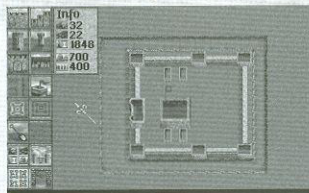
En cliquant sur l'icône **Construire un nouveau château**, vous ferez apparaître les archives des plans de châteaux. À gauche de l'écran, vous trouvez une liste des différents designs disponibles. À droite de l'écran, vous voyez apparaître une vue du dessus du plan sélectionné. Les murs du château apparaissent en gris, les grandes salles de bois en marron, l'eau en bleu (si le château dispose d'une douve) et les tours, les donjons et les corps de garde sont représentés par des murs gris autour de centres marrons. Vous pouvez obtenir une vue plus claire et plus détaillée du plan à partir de l'écran de conception du château (voir ci-dessous). Le nom de ce type de design de château apparaît dans la case sous la liste de design. À l'aide des flèches, faites défiler la liste et sélectionnez le design que vous souhaitez pour votre château, puis cliquez sur le nom pour faire apparaître le plan du sol. Lorsque vous avez décidé quel type de château vous voulez construire, cliquez sur le bouton **Construire**. La carte du royaume apparaîtra et le pointeur de la souris aura la forme d'une tour de château. Cliquez à gauche sur la carte à l'endroit où vous souhaitez voir votre château

construit. Votre château ne peut être construit que sur des champs ou routes vides, et seulement dans les comtés que vous possédez. Il est impossible de construire sur un terrain labouré, sur la croix d'une ville ou dans une forêt. Si vous déplacez le pointeur sur un site interdit, il s'obscurcira et l'ombre disparaîtra. Lorsque vous situez le château, une pierre de fondation apparaîtra sur l'écran. Le temps passant et la construction prenant forme, un château complet apparaît bientôt. Un nom sera automatiquement attribué au château par l'ordinateur, mais vous avez la possibilité de le changer si vous le désirez, en utilisant l'écran *d'informations sur le château*. N'oubliez pas que pour pouvoir construire votre château, il vous faut impérativement fournir la pierre et le bois de construction et avoir des paysans qui réaliseront le travail. (Consultez la section concernant la répartition du travail qui figure plus haut.)

Pour concevoir un château

En cliquant sur l'icône **Concevoir un château**, vous ferez apparaître l'écran de conception de château. Pratiquement toute la totalité de l'écran est représentée par un espace vert plat, que vous pouvez utiliser comme planche à dessin. Les seize icônes se trouvant à gauche de l'écran vous permettent d'ajouter différents éléments à votre château, de l'observer sous différents angles et de sauvegarder votre design, lorsque vous avez terminé.

Écran de conception de château



Construire des murs



Modifier la hauteur des murs



Construire un donjon



Construire des tours



Construire un corps de garde



Construire une salle



Construire des douves



Placer un drapeau



Vue des fondations/Vue en relief



Vue par plan au sol



Enlever une partie



Effacer planche à dessin



Case d'information



Voir château



Sauvegarder ou Charger un type de château



Quitter

Vous pouvez sans problèmes concevoir des châteaux complexes et solides en utilisant une grande variété d'éléments potentiels. Sélectionnez les objets que vous souhaitez et placez-les n'importe où sur le plan en cliquant. Vous avez le choix entre:

- **Des murs:** l'icône des murs permet la construction d'une partie des remparts du château. Les murs peuvent faire des angles mais ne peuvent pas faire d'intersections à trois ou quatre sens, sans tour. Trois hauteurs différentes sont disponibles, et peuvent être réglées à partir de l'icône **Modifier la hauteur des murs**. Les murs très hauts sont plus difficiles à escalader, mais leur construction nécessite plus de pierres et plus de travail. Si vous le souhaitez, vous pouvez construire un château avec différentes hauteurs de murs. Les murs sont automatiquement pourvus de parapets et de meurtrières.
- **Donjon:** vous pouvez le construire carré ou rond. Le donjon permet la surveillance des pièces principales du château, parmi lesquelles les appartements du seigneur, les cuisines, la chapelle, etc...
- **Tour:** vous avez le choix entre quatre types de tours: grande et ronde, petite et ronde, grande et carrée ou petite et carrée. Les tours sont là pour renforcer les murs et sont nécessaires chaque fois que plus de deux murs se rencontrent. Les grandes tours sont certes plus solides mais nécessitent davantage de pierres et de travail.
- **Les corps de garde:** vous pouvez construire un corps de garde petit, moyen ou grand. Les corps de garde sont des entrées extrêmement protégées, menant au donjon ou à la cour du château.
- **Les salles de bois:** vous pouvez construire de petites ou de grandes salles pour votre château et ainsi accroître sa capacité d'accueil en hommes et pour le stockage des réserves.
- **Eau:** Pour mieux assurer la protection du château, vous pouvez construire une douve. Celle-ci empêche l'ennemi d'approcher le château, tant qu'une partie de la douve n'a pas été bouchée.
- **Drapeau:** Sélectionnez cette option pour fixer le point de défense central du château. Ce drapeau représente le point dont doivent s'emparer l'ennemi pendant le siège pour conquérir le château, c'est pourquoi il doit être extrêmement bien protégé. Il doit être planté sur un corps de garde, une tour ou un donjon. Vous devez le placer sur le château avant de sauvegarder ou de réaliser un plan de château.

Il existe également deux icônes qui vous permettent d'apporter des modifications à votre plan:

- **Pelle:** Utilisez-la pour enlever certaines parties du château. Placez la boîte noire sur la partie en question et cliquez pour la faire disparaître. Vous pouvez également cliquer et mettre en surbrillance toutes les parties que vous souhaitez éliminer en une seule fois.
- **Espace vide:** Sélectionnez cette icône pour effacer toute la planche à dessin et recommencer votre plan. (Attention!)

Une fois que vous avez sélectionné la pièce que vous souhaitez construire, le pointeur se transformera en une boîte avec des contours, d'à peu près la même taille que la pièce. Posez la boîte sur la carte à l'endroit où vous souhaitez placer la pièce, puis cliquez et la pièce apparaîtra. Vous pouvez également cliquer et mettre en surbrillance (maintenez le bouton de la souris enfoncé lorsque vous déplacez la souris) pour construire une grande section de mur ou une douve, ou installer des salles ou des tours en une seule fois. Si la boîte devient rouge, cela signifie que vous ne pouvez pas placer la pièce dans une case choisie. Ceci arrive généralement lorsque vous essayez de construire un mauvais mur: soit vous essayez de construire une intersection à trois à quatre murs (pour laquelle vous avez besoin d'une tour), soit vous essayez de construire des murs trop rapprochés les uns des autres. Le jeu reliera entre elles des sections de murs placées les unes à côté des autres, formant ainsi des angles et des diagonales. Les sections de douves seront également reliées, bien que celles-ci ne puissent être dessinées en diagonale.

Pour la plupart des icônes, vous pourrez désélectionner la commande en cliquant à l'aide du bouton droit de la souris. Cependant, en ce qui concerne les murs, en cliquant à droite sur une section, vous changerez leur hauteur; pour les *corps de garde* et les *salles*, vous ferez faire à la pièce une rotation de quatre-vingt-dix degrés. Pour les corps de garde, une flèche apparaîtra dans la boîte, indiquant le sens où ils font face.

Vous avez le choix entre trois vues d'observation de votre château: *vue des fondations*, *vue en relief* et *vue par plan au sol*. Au début, la planche à dessin est en *vue des fondations* et vous montre une vue aérienne du château, tel qu'il sera une fois terminé. Vous pouvez également observer et construire votre château en *vue en relief*, qui vous offre une version plus réaliste du château à partir d'un angle. Cependant, bien que plus réaliste, elle peut aussi dissimuler des éléments importants dans la conception du château. L'icône de la *vue Fondations/Relief* vous permet d'alterner entre les deux vues (voir illustration).

Vous pouvez également faire apparaître une *vue par plan au sol* de votre château, en cliquant sur l'icône *Plan du sol*. Lorsque cet écran apparaît, vous ne pouvez pas construire votre château; cependant il est intéressant pour vous de vous familiariser avec cette vue, car c'est elle qui sera utilisée en état de siège.

En vue des fondations, tous les murs se ressemblent. En vues en relief et par plan au sol, les diverses hauteurs de murs sont présentées différemment. Dans la vue en relief, les murs les plus hauts apparaissent tout simplement plus grands, lorsqu'ils sont placés sur la planche. Dans la vue par plan au sol, plus le gris d'un mur est clair, plus il est grand.

Les quatre dernières icônes à l'écran ont de nombreuses fonctions différentes.

- **Matériel/Travail:** Cette icône permet de consulter la *case d'information* à tout moment. Celle-ci affiche cinq chiffres: les trois premiers représentent les unités de pierre et de bois, ainsi que le nombre de saisons nécessaires pour la construction du château. Les deux derniers représentent la quantité de vivres et le nombre d'hommes que le château peut recevoir. Plus les vivres sont importantes, plus le château peut résister en période de siège; plus l'armée est grande, plus elle a de chances de vaincre l'ennemi. En cliquant sur la case d'infos et en maintenant le bouton de la souris enfoncé, on peut déplacer la case et l'amener vers une nouvelle position.
- **Vue de face du château:** Cette icône permet de consulter la *case vue du château* à tout moment. Cette case vous permet de voir à quoi ressemblera le château que vous êtes en train de concevoir, vu de face, une fois terminé. Cliquez sur une des deux flèches arrondies pour faire défiler l'image et afficher une vue d'un des quatre côtés. Cliquez sur la flèche vers le haut ou le bas pour déplacer la case vers le haut ou le bas de l'écran. Appuyez sur le bouton (ou l'icône) pour faire disparaître la case.
- **Plans du sol:** Cliquez sur cette icône si vous désirez sauvegarder votre design ou en charger un ancien, pour l'observer ou le modifier. Ainsi apparaîtra l'écran archive déjà utilisé pour la construction du château, doté d'un bouton supplémentaire *Toggle L/S* (Permuter entre Load et Save), qui indique au jeu si vous chargez un ancien design ou en sauvegardez un nouveau. Si vous souhaitez sauvegarder le design actuel, assurez-vous que le bouton est bien réglé sur *Sauvegarder*, puis tapez le

nom du design et cliquez sur le bouton *Sauvegarder*. Pour charger un ancien design, assurez-vous que le bouton est réglé sur *Charger* et cliquez sur le bouton *Charger*. Vous retrouverez la planche à dessin avec l'ancien design, que vous pourrez alors modifier.

- **Portes:** Cliquez sur cette icône pour retourner à l'écran de la carte du royaume.

Et maintenant?

Dans ce manuel, vous trouvez tout ce que vous devez savoir pour commencer le jeu Lords of the Realm. Il vous faut vous référer au livret **Sièges de châteaux et batailles** inclus dans ce jeu. Pour ceux qui souhaitent obtenir encore plus de tuyaux et d'astuces stratégiques, **Le supplément technique et tutoriel** offre des conseils sur tous les aspects du jeu, de la gestion des champs à la construction du château, ainsi que des informations sur le modèle dont est inspiré Lords of the Realm. Ces petits conseils ne sont pas indispensables pour jouer, mais il est bon de savoir que vous pouvez les consulter, si vous le souhaitez.

Vive le Roi!



Notes du créateur du jeu

Un des grands avantages du travail de créateur de jeu est que vous êtes amené à élaborer les jeux auxquels vous voulez jouer. *Lords of the Realm* est le résultat d'un projet sur lequel j'ai travaillé pendant plus de cinq ans. Mon inspiration est née d'un jeu à texte appelé *Kingdom* (Royaume) sur BBC Micro en 1981 je crois. Dans ce jeu, les joueurs allouaient à leurs hommes des occupations agricoles ou militaires et répartissaient leurs céréales entre les vivres, les semailles et les réserves; un jeu tout simple mais duquel on devenait vite complètement fou. Par la suite, *Defender of the Crown* (Le Défenseur de la Couronne), en y ajoutant des graphismes somptueux et une riche atmosphère médiévale, ainsi qu'une conquête, ralluma un peu le feu. Mais pour moi, comme pour beaucoup d'autres, le jeu fut une véritable déception. Il n'a pas pu tenir toutes ses promesses, essentiellement en terme de consistance stratégique. Depuis d'autres jeux se sont intéressés à cette période et à cette catégorie, et encore n'ont généralement exploité que partiellement les richesses du sujet, et aucun à mon sens, et c'est un avis que partagent de nombreux autres joueurs, n'est parvenu à faire honneur au sujet.

Alors voilà: nous avons essayé à notre manière. Pour la première fois, voici un jeu qui rassemble une gestion du royaume, une conquête, des combats tactiques pour ceux qui le désirent, un système de construction des châteaux simple mais non moins efficace et des sièges qui se basent sur des durées assez réalistes et intègrent dans le jeu des châteaux que vous ou vos adversaires ont entièrement conçus et construits.

J'ai entendu beaucoup d'entre vous en personne ou au téléphone parler de l'exaltation puis de la déception provoquées par les nombreux jeux qui ont précédé. Nous avons essayé avec *Lords* de vous offrir un produit qui allie des défis stratégiques et un plaisir optimaux dans un environnement qui reflète parfaitement la couleur et l'apparat de l'époque. Personnellement, je suis satisfait du résultat final; j'espère que vous le serez aussi.

David Lester
Cambridge, MA Juillet 1994

Comme dans beaucoup d'autres jeux de ce type, nous nous sommes inspirés de faits historiques comme point de départ pour un scénario du type "que se serait-il passé si...?". Le Roi d'Angleterre et son fils ont été terrassés pendant la Guerre des Barons en 1264, et l'alliance des barons a été brisée.

Ainsi c'est le chacun-pour-soi qui règne dans une course au trône que se disputent des nobles avides et ambitieux.

Dans nos efforts pour produire un jeu qui soit facile d'utilisation (pour le joueur, mais aussi pour nous créateurs!), il est certain qu'il y a des aspects de la vie médiévale que nous n'avons pas pu pleinement explorer, comme par exemple la construction de châteaux sur les océans, l'utilisation du feu lors des sièges, l'installation dans un château d'armes d'attaques et de lances de chevaliers. Nous avons également choisi de nous concentrer sur l'aspect avant tout pratique de l'administration d'un royaume, alors qu'il serait certainement très intéressant de simuler les éléments politiques et sociaux se rapportant à cette période (comme de nombreux jeux l'ont montré), nous avons choisi de nous concentrer sur la vie de tous les jours dans un royaume et de laisser le joueur se concentrer entièrement sur sa tâche principale — à savoir sa responsabilité vis-à-vis de son peuple. Pour garder l'esprit d'administration de royaume, nous avons essayé au départ de reproduire fidèlement les méthodes classiques de rotation des récoltes, mais les premières personnes à tester le jeu lui ont reproché d'être trop compliqué ainsi. Le système actuel, plus concis offre les mêmes éléments stratégiques et représente moins de tracas pour le joueur.

Enfin, *Lords of the Realm* est le jeu le plus complet et le plus somptueux que nous ayons jamais réalisé. De ce fait, il représente en quelque sorte une expérience pour nous. Les possibilités du jeu sont énormes — il couvre en détail plus d'éléments qu'aucun autre jeu de stratégie à notre connaissance — et nous nous sommes efforcés d'atteindre cet objectif tout en préservant la jouabilité et la fluidité du jeu. Parce que pour nous, le style est aussi important que la substance dans un jeu de stratégie, nous avons essayé d'améliorer la qualité de jeu en augmentant la qualité et la quantité des graphismes (par rapport aux autres jeux de stratégie sur disque dur existant déjà). Avons nous réussi à tenir notre pari? Faites-le nous savoir. Et merci de jouer.

Chris Foster
Cambridge, MA July 1994