

戦争

L'ART
DE LA
GUERRE

古本戦術

MANUEL

ATARI ST
CBM-AMIGA

L'Art
de la
Guerre®

the ancient art of war[®]

Programmation et Design de: Dave Murry et Barry Murry

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

Réalisation Atari et Amiga de : MICROIDS

Traduction de: Dominique Friedman

Chef de Produit: Joanna Witzel-Ed Badasov

Chef de Produit France: Dominique Biehler

A PROPOS DES AUTEURS:

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

TABLE DES MATIERES

LIVRE PREMIER MANUEL D'UTILISATION

Introduction	6
1. Pour commencer	7
Ce qu'il vous faut	7
Pour démarrer	7
2. Séance d'entraînement : Préparer la Guerre !	9
Le choix d'une campagne	9
Le choix de votre ennemi	10
Visionner le terrain	11
Votre objectif	12
Les options de commandement	12
Au cœur de la tempête	14
Fin de la séance d'entraînement	15
3. Description des Campagnes	16
4. Le Générateur de Parties	19
Dessiner une carte	20
Fabriquer une armée	23
Choix de l'ennemi	24
Etablir les règles	24
Ecriture du scénario	24
Ecriture du titre	25
Essayer votre nouvelle campagne	25

LIVRE DEUXIEME GUIDE STRATEGIQUE

Introduction	27
1. L'Art Ancien de la Guerre	28
A propos de Sun Tzu	28
Planning	29
Apprenez à connaître votre ennemi	29
Athena	29
Alexandre le Grand	30
Gengis Khan et Subotai	31
Géronimo	30
Crazy Ivan	31
Jules César	32
Napoléon Bonaparte	32
Sun Tzu	32
Connaissez vos hommes, connaissez l'ennemi	33
La guerre contre le temps	34
L'art de se battre sans se battre	34
Condition physique	35
Tactiques	35
En avant, marche !	36
Les neuf types de sols	36
Les neufs types de terrain	38
L'énergie	39
Force et faiblesse	39
2. Un Bref Aperçu de l'Histoire de la Guerre à travers les Ages	40
3. Termes de Guerre	45

LIVRE III GLOSSAIRE DE REFERENCE

LIVRE PREMIER

MANUEL
D'UTILISATION

INTRODUCTION

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

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

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

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

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

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

POUR COMMENCER

CE QU'IL VOUS FAUT

Un Atari ST et une Souris.

Un Amiga et une Souris.

POUR DEMARRER

Si votre ordinateur est éteint:

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette de L'Art de la Guerre dans le lecteur.

Si votre ordinateur est allumé:

Vérifiez que vous n'avez pas laissé de disquette dans un des lecteurs. Appuyez sur le bouton Reset, situé sur le côté gauche de votre ordinateur. Si ce bouton n'existe pas, éteignez votre ordinateur, et rallumez le tout de suite. Insérez ensuite la disquette de L'Art de la Guerre dans le lecteur.

Niveau du Son: Régler le niveau du son en utilisant le panneau de contrôle .

D'ici peu, vous verrez apparaître l'écran titre du jeu. Sélectionnez "Combattre".

Note: Si au bout de 30 secondes, vous n'avez fait aucune manipulation ou commencé à jouer, une démo automatique se mettra en route. Vous pouvez toujours la regarder pour vous faire une meilleure idée du jeu. Cliquez sur la souris, ou appuyez sur n'importe quelle touche pour sortir de la Démo et retourner à l'écran titre.

Icônes: Des rectangles au bas de l'écran comportant des labels. Vous vous servez de la souris pour cliquer sur une icône lorsque vous voulez valider l'option énoncée par le label.

Sélectionner: Sélectionnez un élément du menu ou un dessin en positionnant le pointeur sur cet élément et en cliquant.

Fenêtres et Boîtes de Dialogue: La plupart du temps, lorsque vous opérez une sélection dans les Icônes, un boîte de dialogue ou une fenêtre apparaît sur l'écran. Dans certaines de ces boîtes, vous pouvez cliquer sur différents boutons pour procéder à des changements (par exemple, modifier la formation ou la vitesse d'une escouade en marche). Par contre, certaines boîtes de dialogue contiennent des informations qui ne peuvent pas être changées. Lorsque vous avez terminé avec une boîte, cliquez en haut à gauche pour continuer.

Ascenseur: La carte de L'Art de la Guerre est trop grande pour figurer en entier sur votre écran. Un mouvement de la Souris vers le haut ou vers le bas permet d'accéder au reste de la carte.

SEANCE D'ENTRAINEMENT: PREPAREZ LA GUERRE!

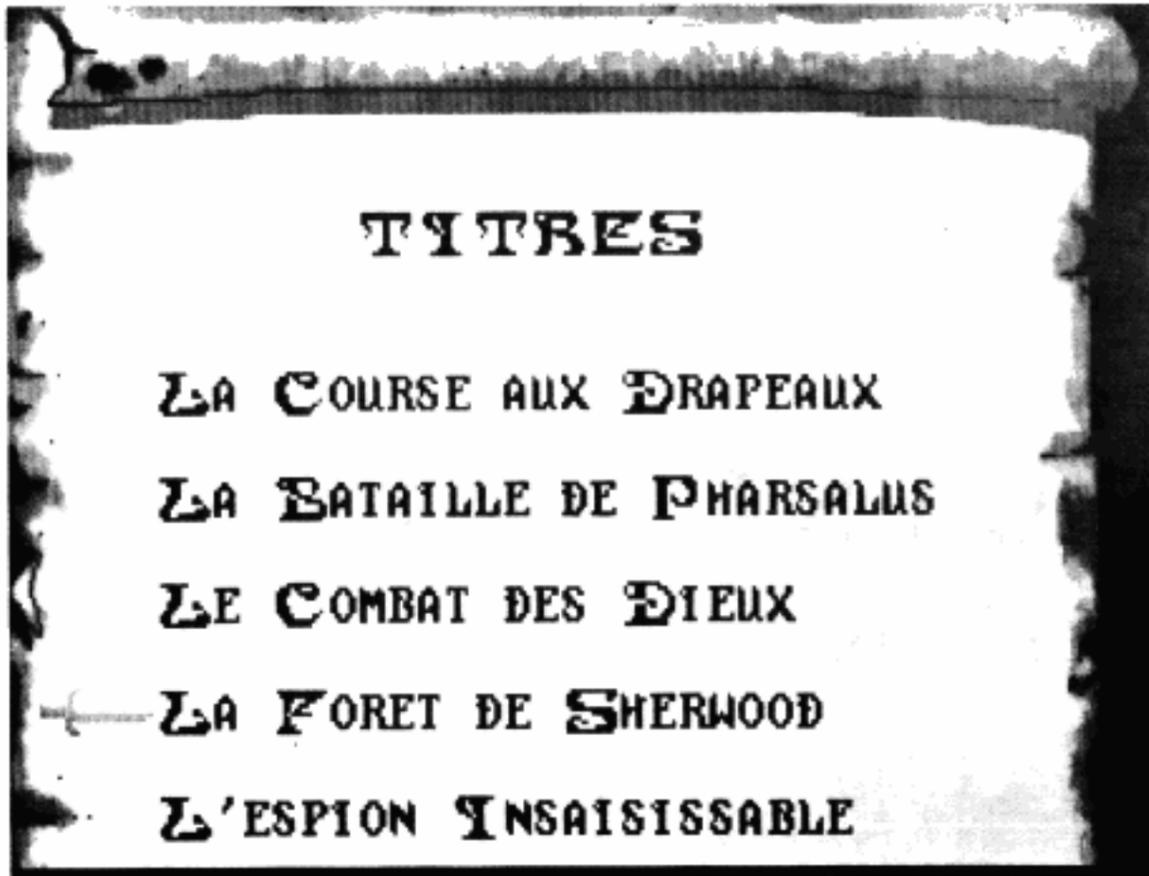
Cette section vous aide dans votre toute première campagne. Pour bien comprendre comment jouer à L'Art de la Guerre, ce serait une bonne idée de démarrer le programme et d'essayer les instructions suivantes au fur et à mesure que vous les lisez dans le manuel.

LE CHOIX D'UNE CAMPAGNE

Une campagne est une série d'opérations militaires dont l'ensemble forme une guerre. Pour choisir une campagne, commencez par l'écran titre. Sélectionnez l'option "Combattre" dans la Page Ecran. Un ancien parchemin se déroulera, révélant les titres des diverses campagnes.



Positionnez le pointeur sur "la Course aux Drapeaux" et cliquez au moyen du bouton gauche de la Souris.



Le parchemin se refermera. Lorsqu'il se réouvrira, vous pourrez y lire l'historique de cette bataille que vous allez entreprendre. Après avoir fait connaissance de tous ces éléments, cliquez au moyen du bouton gauche de votre Souris.

A nouveau, le parchemin va se refermer et se réouvrir pour, cette fois, exposer les règles de la campagne que vous avez choisie. Bien que les règles aient été pré-établies pour chaque campagne, vous pouvez toujours les modifier. Ceci dit, la première fois que vous jouerez, il est peut-être préférable que vous ne tentiez aucune modification. Vous aurez ainsi un meilleur aperçu de l'ensemble du jeu.

Pour modifier chaque règle cliquez sur son label au moyen du bouton droit de la Souris.

Vous allez maintenant faire connaissance avec votre ennemi.

LE CHOIX DE VOTRE ENNEMI

Vous pouvez livrer bataille à n'importe lequel des huit chefs ennemis dont les portraits apparaissent sur l'écran. Chacun a son style particulier pour guerroyer, et chacun a ses points faibles et ses points forts bien personnels. Au milieu de l'écran, va apparaître le nom d'un ennemi ainsi qu'une brève description de ses caractéristiques. Si vous désirez choisir un autre ennemi, positionnez le pointeur sur son portrait et cliquez sur le bouton gauche de la souris.

En cliquant sur le bouton droit de la Souris, vous reviendrez à l'étape précédente.

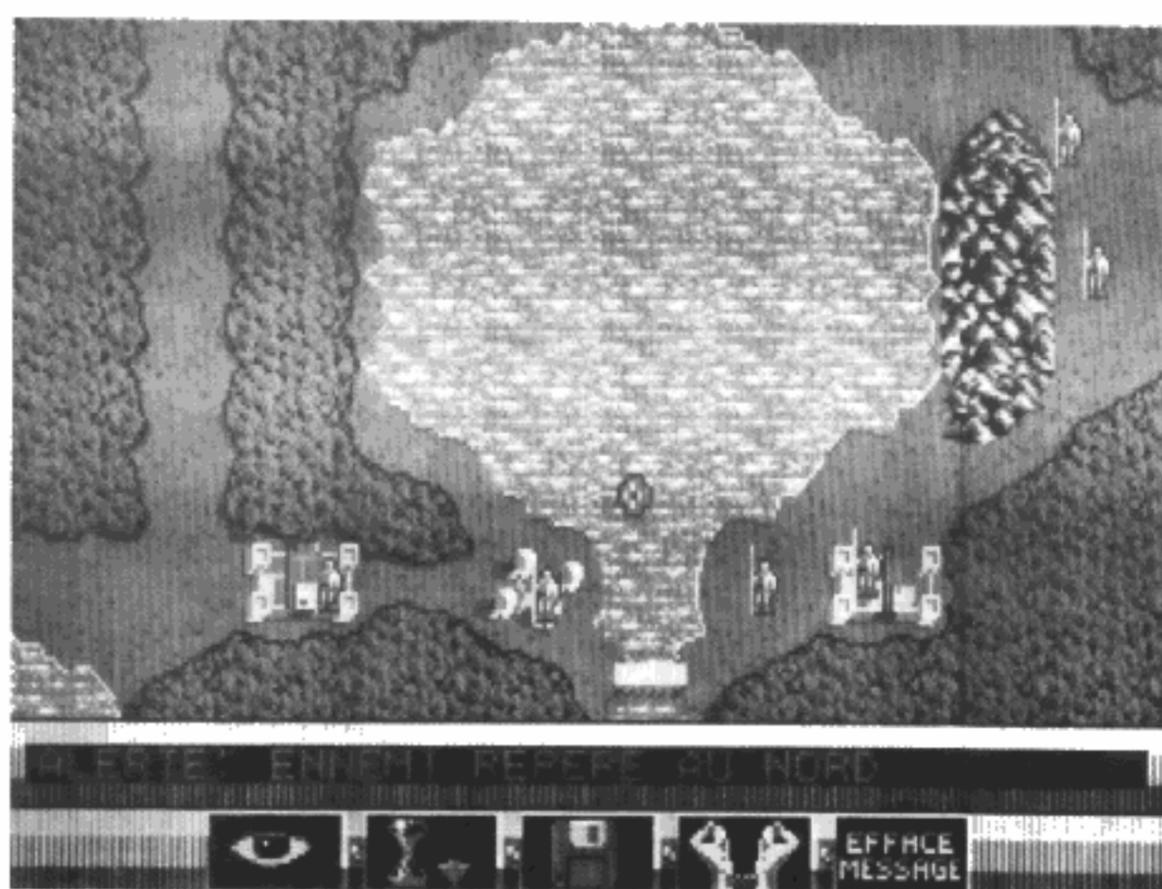
(Un conseil: vous voulez un ennemi pas trop dangereux? Choisissez Ivan le Fou).



Un conseil stratégique apparaîtra sur l'écran avant que le jeu ne débute.

VISIONNER LE TERRAIN

Maintenant que vous avez choisi une campagne, la guerre peut commencer. Sur l'écran, apparaîtra une carte du champs de bataille comprenant divers éléments. Prenons la carte de la campagne "La Course aux Drapeaux". Dans les coins inférieurs sont dessinées des collines. A peu près au milieu de l'écran, se trouve un village, habité par l'ennemi. Le reste du terrain se compose de forêts et de sentiers. Vous vous servirez du pointeur pour partir en reconnaissance et pour donner des instructions à vos propres troupes.



Les soldats que vous voyez sur la carte représentent des escadrons, chaque escouade comprend entre 1 et 14 hommes. Vous contrôlez les escouades bleues, l'ennemi a le contrôle des escouades rouges.

Pour faire dérouler la carte, positionnez le pointeur soit tout en haut, soit tout en bas bas.

VOTRE OBJECTIF

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

LES OPTIONS DE COMMANDEMENT

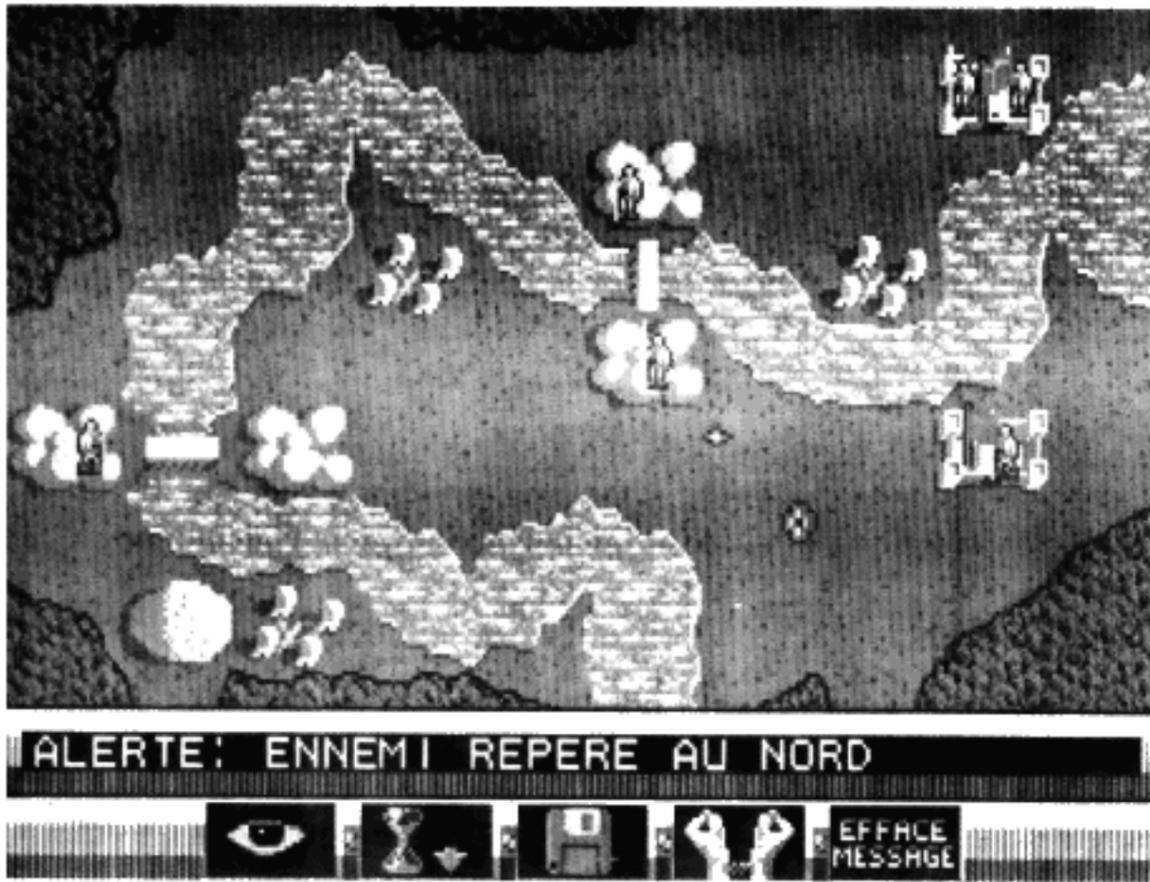
La plupart des options de commandement qui vous sont proposées dans L'Art de la Guerre apparaissent à l'écran dans la barre d'icônes situées en bas et qui sont accessibles en cliquant du bouton droit de la Souris.

Voir - Cliquez sur le bouton gauche en vous positionnant sur l'icône "Oeil", la carte dans son ensemble apparaîtra au milieu de votre écran. Cette carte vous permet d'évaluer, d'un coup d'oeil, les points forts et les points faibles de chacun des camps. (Une fois encore, vos forces sont représentées en bleu, celles de l'ennemi en rouge). Les parties recouvertes de bleu sont celles où votre influence est la plus forte; celles en rouge, sont bien sûr, aux mains de l'ennemi. L'influence est déterminée par différents facteurs: Le nombre de soldats, ainsi que leur type, leur condition, et l'endroit où ils sont postés. Le chiffre total des soldats de chaque camp apparaît aussi sur l'écran. Remarquez que les zones d'influence de l'ennemi ne sont pas montrées, à moins que la règle "Ennemi visible" soit positionnée sur "Toujours".

Temporisation - Vous pouvez, quand vous voulez, modifier la vitesse du jeu en cliquant sur le bouton gauche en le positionnant sur l'icône "sablier". (Peut-être désirez-vous ralentir le rythme du jeu lorsque vous élaborez vos plans de batailles, et l'accélérez lorsque vous êtes prêt à passer à l'action).

Sauvegarde - Cliquez du bouton gauche sur l'icône "Disk". L'option "Sauver le jeu", vous permet de sauvegarder la campagne que vous avez engagée, et de la reprendre plus tard, là où vous l'avez arrêtée. L'ordinateur vous dira quand insérer une disquette de campagne (ou une disquette vierge) pour sauver le jeu. Il vous suffit de suivre les instructions qui apparaissent sur l'écran, le programme se charge du reste.

Capitulation- Cliquez sur cette icône lorsque vous serez à bout de ressource et afin d'épargner vos derniers partisans. Le label représente deux poignets enserrés.



Vous pouvez accéder à une deuxième série d'icônes en cliquant du bouton droit de la souris sur une de vos escouades:

Information - Représenté par l'icône "Muscle" elle vous donne plusieurs types d'informations.

En haut de la fenêtre, vous trouverez diverses informations sur les réserves de nourriture disponible pour le bataillon, leur condition physique, et la vitesse à laquelle ils se déplacent. Pour choisir un nouveau rythme de marche pour l'escadron, cliquez sur le bouton "Vitesse". La vitesse maximale qu'une escouade peut atteindre dépend de la condition physique des soldats qui la composent.

Une autre fonction d'Information est de réunir un nombre limité de renseignements sur les troupes ennemies. Il vous suffit d'abord de sélectionner un bataillon ennemi avec la souris, et ensuite de choisir l'option Information.

Le jeu s'arrête pour vous laisser prendre connaissance de ces informations. Pour revenir au jeu, cliquez sur le bouton en haut à gauche de la fenêtre.

Composition - Cliquez sur cette icône représentant 3 soldats alignés pour connaître la composition de votre escouade.

Détacher- Pour détacher une partie de votre escouade, sélectionnez l'icône "Détacher" illustrée par 2 soldats et 2 flèches dirigées vers l'extérieur. Cliquez sur les dessins pour choisir le type de soldats que vous voulez déplacer. Poursuivez cette manipulation jusqu'à ce que la nouvelle escouade que vous désirez soit constituée. Vous pouvez alors cliquer sur le bouton en haut à gauche de la fenêtre.

Joindre - Si deux de vos escouades sont à proximité l'une de l'autre, et que le nombre de leurs soldats, une fois additionné, atteint 14 ou moins, vous pouvez alors les réunir en une seule escouade. Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour faire passer vos soldats d'une escouade à l'autre à condition que l'escouade active sélectionnée comporte 14 soldats maximum. Cliquez sur l'icône représentant 2 soldats et 2 flèches dirigées vers l'intérieur. Utilisez la même méthode que celle qui vous a servi à détacher vos soldats, et cliquez en haut à gauche pour terminer.

Déplacer - Cliquez sur l'icône ornée de 3 soldats et d'une seule flèche, vous constaterez alors une modification du curseur qui s'est transformé en boîte . Pour déplacer une escouade, déplacez ce curseur avec la souris sur le chemin que vous voulez la voir suivre. Puis lorsque vous avez défini la destination finale cliquez du bouton droit pour achever le déplacement et enfin confirmer du bouton gauche. Dans le cas où vous ne seriez pas satisfait du trajet ainsi défini, vous pouvez toujours annuler le déplacement en cliquant du bouton gauche sur l'icône correspondante à la place de confirmer. L'escouade suivra exactement le chemin que vous emprunterez, alors faites attention à, par exemple, ne pas les laisser se noyer dans une rivière!

Formation - Cliquez sur l'icône en pointillés pour faire apparaître la fenêtre des Formations. En haut à droite de cette fenêtre se trouve un chiffre qui correspond au numéro d'une formation type. Il suffit de cliquer sur la flèche proche du numéro pour faire varier la formation. Cliquer en haut à gauche pour retourner au jeu.

En Avant, Marche!

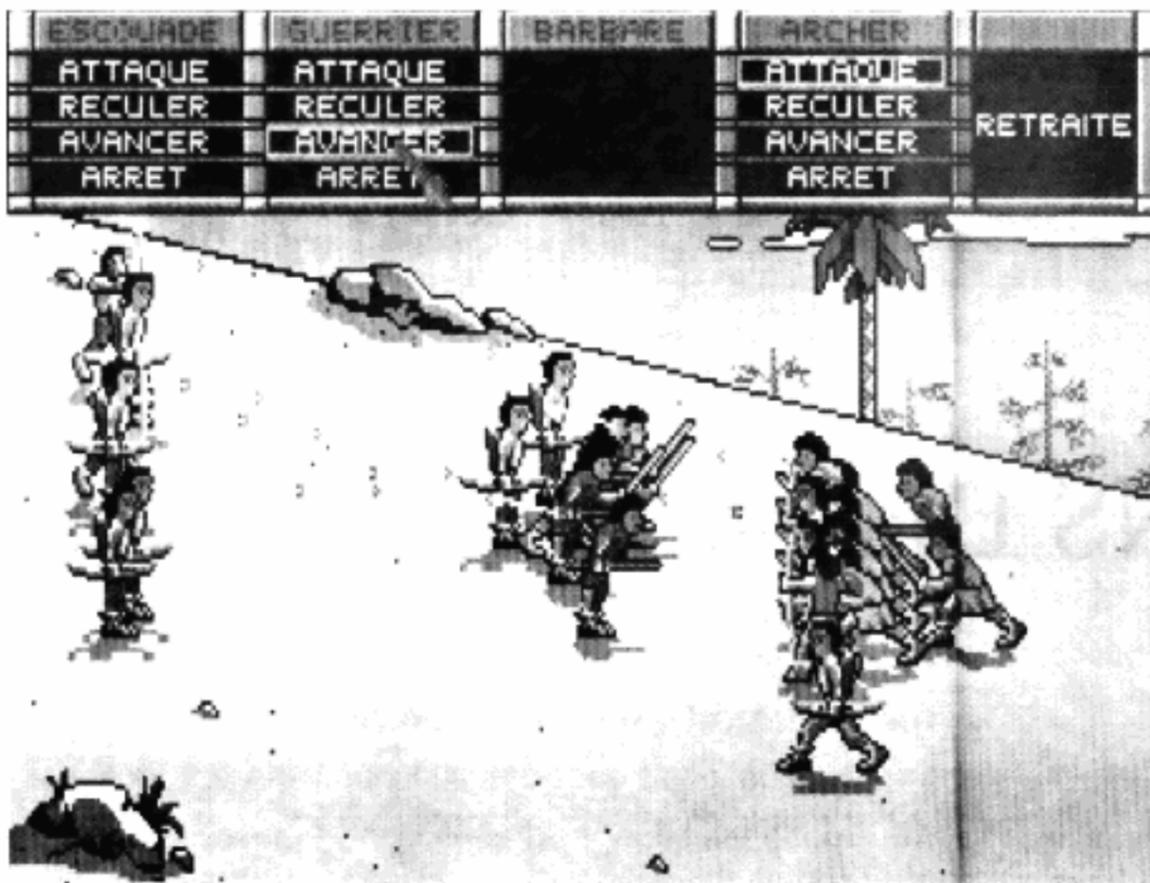
Maintenant que vous maîtrisez mieux les diverses options de commande, vous pouvez choisir la destination de vos escouades, définir leurs formations, rassembler des informations et mettre au point une stratégie. Mais n'oubliez pas! les troupes ennemies ne restent pas inactives pendant que vous vous préparez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

Des Nouvelles du Front.

Durant la campagne, vous recevrez plusieurs messages vous renseignant sur les dernières traces laissées par l'ennemi, sur l'imminence des affrontements, sur le nombre de drapeaux capturés, et plus encore (nous vous laissons le plaisir de la découverte). Lorsqu'un affrontement a lieu, vous avez 30 secondes pour appuyer sur le bouton Zoom, option qui vous permet une vision plus détaillée et passionnante des événements qui se déroulent. Vous pouvez ainsi donner des ordres de batailles bien plus efficaces à vos troupes.

ZOOM - VISION RAPPROCHEE DE LA BATAILLE

Zoom - Lorsque l'une de vos escouades affronte l'ennemi, cliquez sur le bouton Zoom (Icône Loupe) (Si plusieurs batailles ont lieu en même temps, cliquez d'abord sur l'escouade qui vous intéresse pour le Zoom). Vous allez voir ,maintenant ,deux escouades ennemies se faire face et se préparer pour la bataille.



Pour engager l'affrontement, cliquez sur le bouton "Attaquer" (Faites attention, parfois l'ennemi peut vous prendre de vitesse et avoir l'initiative de la bataille!). Puis, en cliquant sur les boutons des commandes que vous désirez utiliser, donnez des ordres tactiques à vos soldats (Guerriers, Barbares, Archers ou Escouade).

Vous pouvez commander à toute l'escouade de battre en retraite en cliquant sur le bouton "retraite".

Maintenant, vous pouvez essayer de jouer le jeu jusqu'au bout pour finir cette campagne, ou bien vous pouvez sélectionner l'option "Capituler" et retourner ainsi à l'écran titre.

FIN DE LA SEANCE D'ENTRAINEMENT

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

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

DESCRIPTIONS DES CAMPAGNES

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

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

LA COURSE AUX DRAPEAUX

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

Difficulté:	4
Temps:	3

LA BATAILLE DE PHARSALUS

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

Difficulté:	3
Temps:	2

LE COMBAT DES DIEUX

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

Difficulté: 2

Temps: 1

LA FORET DE SHERWOOD

Trouvez et protégez votre drapeau, avancez rapidement dans les bois. Un fort très important est au milieu. Prenez avantage de la supériorité naturelle de vos hommes sur ceux de l'ennemi.

Difficulté: 6

Temps: 4

L'ESPION INSAISSABLE

Vous êtes surpassé en nombre par l'ennemi, 100 contre 1. Alors utilisez votre force cachée contre la faiblesse de l'ennemi.

Difficulté: 3

Temps: 2

LA DERNIERE BATAILLE DE CUSTER

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

Difficulté: 9

Temps: 3

LA RIVALITE

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

Difficulté: 7

Temps: 5

LA BALADE DES 3 ILES

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

Difficulté: 6

Temps: 6

WU CONTRE CH'U

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

Difficulté: 8

Temps: 9

GUERRE DANS LES MONTAGNES

Il y a beaucoup de forts et de drapeaux tandis que vos hommes sont dispersés . Le terrain est surtout constitué de montagnes. Et souvenez-vous, l'ennemi est à l'aise dans ce relief, et vous ne l'êtes pas!

Difficulté: 9

Temps: 8

LES ILES DU DESTIN

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

Difficulté: 9

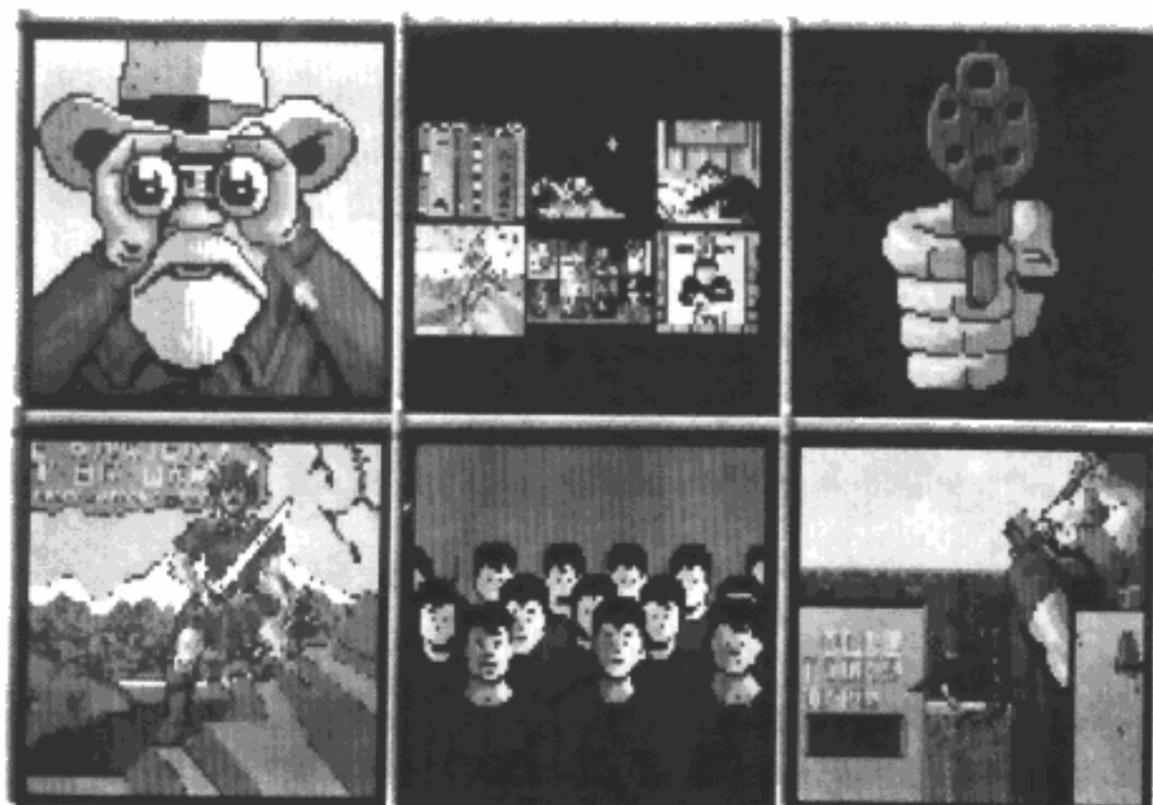
Temps: 9

LE GENERATEUR DE PARTIES

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

Pour utiliser le Créateur de Jeux, placez-vous sur l'écran titre, et sélectionnez l'option "Modification" dans la Page Titre.

Creation d'une campagne .



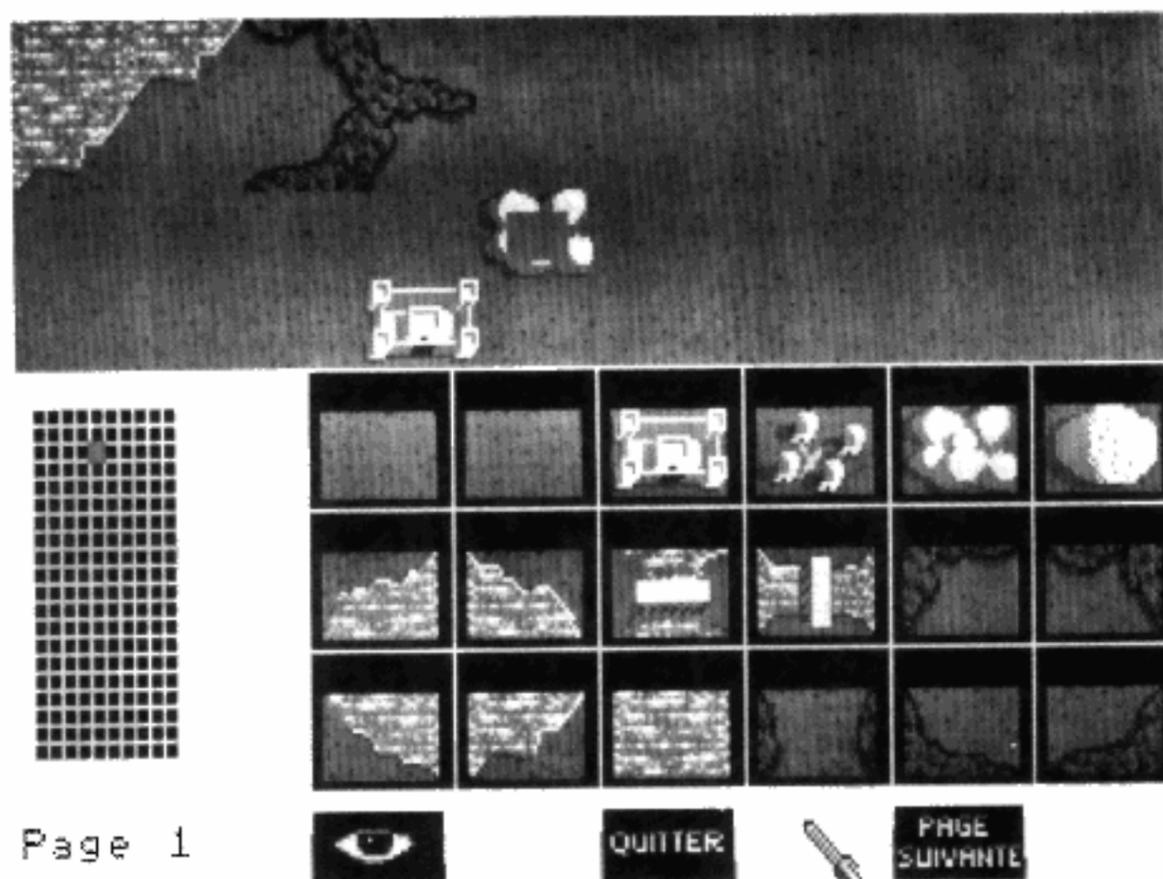
Comment faire une disquette de Campagnes: L'ordinateur va vous demander d'insérer votre disquette de Campagnes dans le lecteur (disk DATA). Vous pouvez vous servir de la même disquette soit pour créer de nouvelles campagnes, soit pour utiliser des campagnes déjà sauvegardées. Lorsque vous utilisez une disquette vierge pour créer une nouvelle campagne, le programme vérifiera qu'elle est bien initialisée. Si elle ne l'est pas, le programme le fera pour vous. Vous n'avez qu'à suivre les instructions qui apparaissent sur l'écran et changer les disquettes lorsque c'est nécessaire; l'ordinateur se charge du reste. Vous pouvez mettre la disquette de Campagnes dans le lecteur externe, si vous en avez un.

La création d'une nouvelle campagne se fait en six étapes: Dessiner une carte, placer les troupes et les drapeaux, sélectionner le chef ennemi, établir les règles, et écrire le scénario et le titre.

DESSINER UNE CARTE

Dessiner une carte de guerre, c'est un peu comme faire un puzzle. Votre écran se divise en trois parties: Tout d'abord, vous pouvez trouver sur tout le côté gauche un quadrillage qui sert à la fois de repère et de visualisation de la carte entière. Vous disposez également d'options gérées à la souris permettant de choisir des éléments à mettre sur la carte. Cliquez du bouton gauche pour positionner un élément. La dernière partie consiste en une visualisation progressive de vos efforts.

Il y a quatre groupes de pièces de carte. Pour sélectionner un nouveau groupe, cliquez sur l'icône autre page en bas de l'écran. Voici une liste des pièces de la carte, en partant d'en haut à gauche vers la droite:

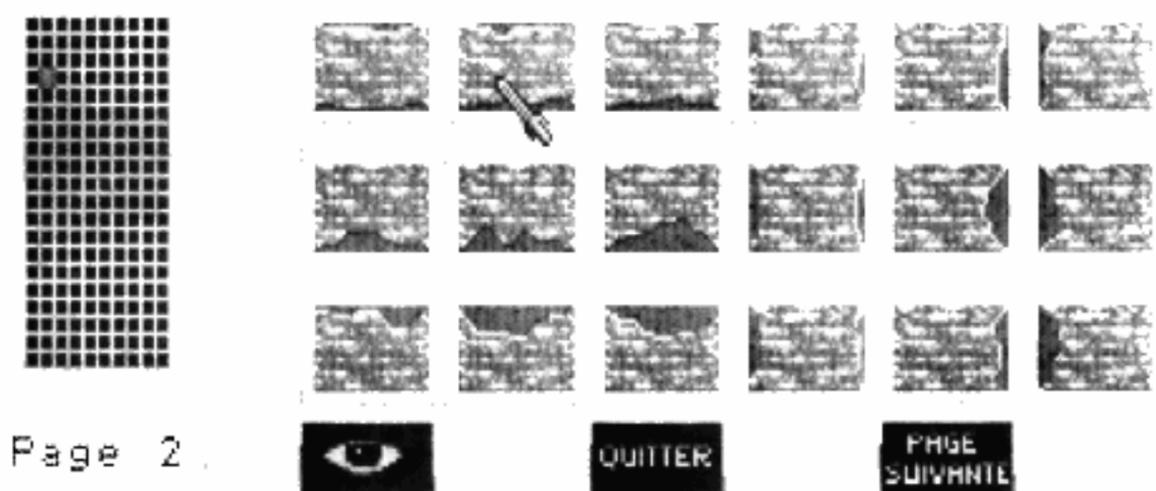
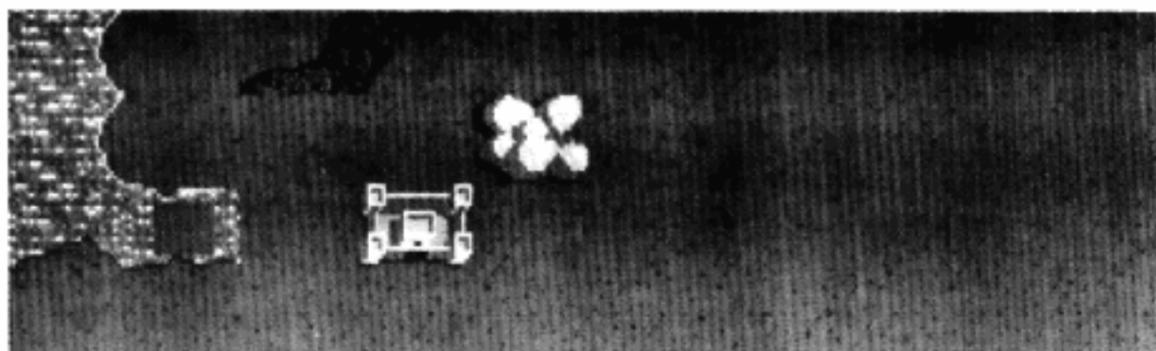


Assortiment de Pièces de la Carte:

Rangée 1 (gauche à droite): Les deux premières pièces sont des terrains plats, la troisième est un fort, la quatrième, un village, et les deux dernières sont des collines.

Rangée 2: Les deux premières pièces sont des rivages ou des coudes de rivières, les deux suivantes des ponts, et les deux dernières sont des lisières de forêt.

Rangée 3: Les deux premières sont des rivages ou des coudes de rivières, la troisième représente de l'eau, la quatrième un sentier de forêt allant du Nord au Sud, et les deux dernières sont des lisières de forêt.

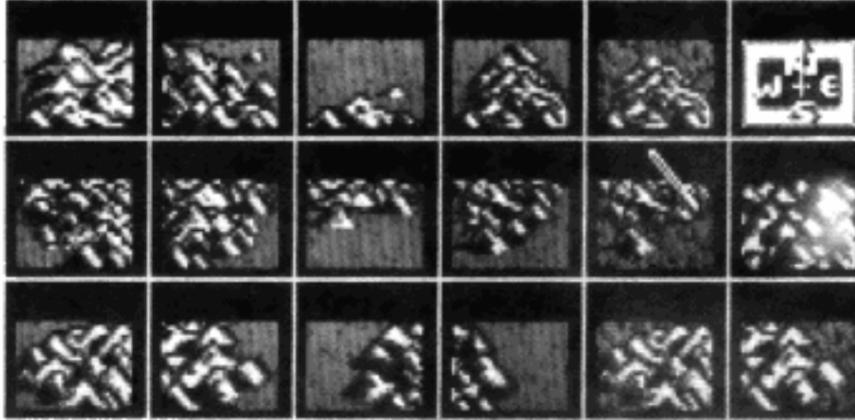
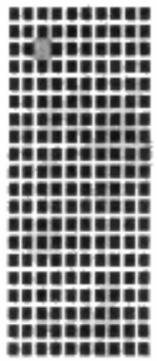
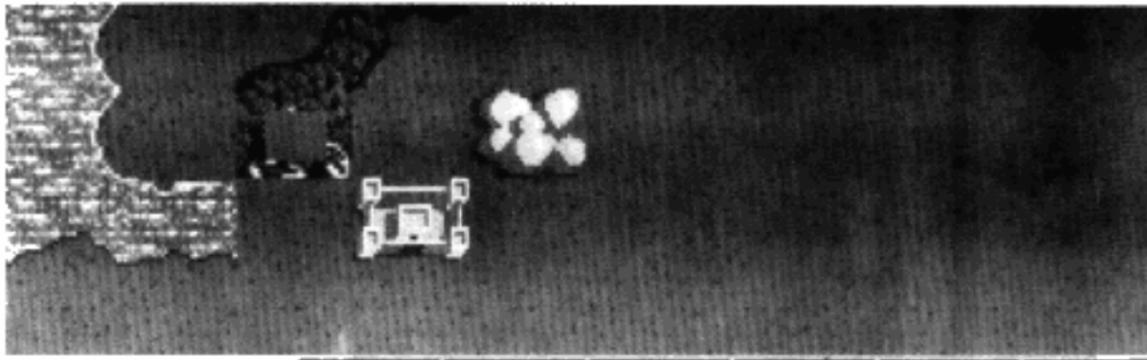


Pièces pour les emplacements de l'eau. Ce groupe comporte rivages et rivières.

Rangée 1: Les trois premières pièces sont des rivières orientées Est-Ouest, la quatrième une rivière Nord-Sud, la cinquième une rive à l'Ouest et la sixième une rive à l'Est.

Rangée 2: Les trois premières pièces sont des rives au Nord, la quatrième une rivière Nord-Sud, la cinquième une rive à l'Ouest et la sixième une rive à l'Est.

Rangée 3: Les trois premières pièces sont des rives au Sud, la quatrième une rivière orientée Nord-Sud, la cinquième une rive à l'Ouest et la sixième une rive à l'Est.



Page 3



QUITTER

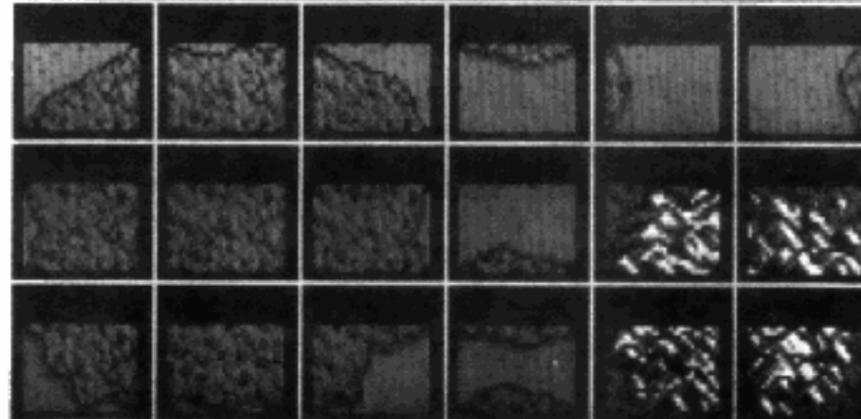
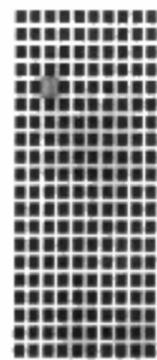
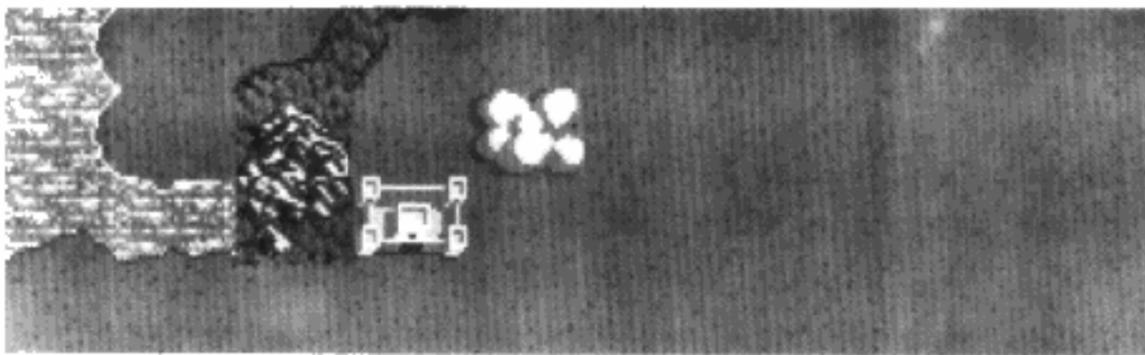
PAGE SUIVANTE

Pièces pour les emplacements des montagnes.

Rangée 1: Les deux premières pièces sont des bordures d'une chaîne de montagne ou bien des pièces de bord de carte, la troisième est une pièce de terrain broussailleux orientée au Nord, la quatrième est une pièce plus longue de bordure Nord, la cinquième est une pièce de bordure au Nord entourée par la forêt, et la sixième, une élégante boussole.

Rangée 2: Les deux premières pièces sont des bordures d'une chaîne de montagne ou bien des pièces de bord de carte, la troisième est une pièce de terrain broussailleux orientée au Sud, la quatrième est une pièce plus longue de bordure Sud, la cinquième est une pièce de bordure au Sud entourée par la forêt, et la sixième, une grosse montagne.

Rangée 3: Les deux premières pièces sont des longues pièces de bordures à l'Est et à l'Ouest, les deux suivantes, des pièces de bordures de terrain broussailleux à l'Est et à l'Ouest, et les deux dernières des pièces de bordures à l'Est et à l'Ouest, entourées par la forêt.



Page 4



QUITTER

PAGE SUIVANTE

Pièces pour les emplacements des forêts.

Rangée 1: Les trois premières pièces sont des lisières de forêt, et les trois dernières, des alternatives pour des bordures de forêt.

Rangée 2: La première est une lisière de forêt, la deuxième une forêt très dense, la troisième et la quatrième sont des lisières, et les cinquième et sixième sont des montagnes entourées de forêt.

Rangée 3: Les trois premières sont des lisières de forêt, la quatrième un sentier de forêt orienté Est-Ouest, et les cinquième et sixième sont des montagnes entourées de forêt.

Etudiez bien les cartes de Campagne qui viennent avec le jeu. Elles vous aideront à comprendre comment assembler toutes les pièces. Avec un peu d'entraînement, vous créerez vous-même des cartes sensationnelles en un rien de temps!

FABRIQUER UNE ARMEE

Drapeaux - Pour placer un drapeau, cliquez sur l'icône drapeau puis à l'emplacement que vous lui attribuez sur la carte.

Pour jouer, vous aurez besoin d'au moins un drapeau bleu et un drapeau rouge. Si vous oubliez de les placer, l'ordinateur s'en chargera, en les disposant au hasard sur la carte chaque fois que vous jouerez cette campagne. Sinon vous pouvez placer jusqu'à dix drapeaux de la couleur de votre choix.

Escouades - Pour placer une escouade, cliquez sur l'icône adéquat puis à l'emplacement que vous lui assignez sur la carte. Une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de former votre escouade en choisissant parmi les quatre types de soldats proposés. Continuer ainsi jusqu'à ce que la formation de votre escouade soit achevée. Elle ne doit pas contenir plus de 14 soldats.

Attribuez lui un rythme de marche en cliquant sur l'un des trois boutons des différentes vitesses qui vous sont proposées: Marche Rapide, Au Pas, ou Marche Lente.

Pour déterminer la condition physique d'une escouade, ou son taux de vivres, déplacez avec la souris, l'ascenseur sur la barre jusqu'au pourcentage désiré (n'importe où entre 0 et 100%).

Pour assigner une formation, cliquez sur le bouton "Formation". Une autre fenêtre va alors s'ouvrir sur le côté gauche de l'écran. Cliquez sur le bouton situé près de la description de la formation que vous désirez. En-dessous, vous avez une image, focalisée, de la formation sélectionnée. Cliquez sur le bouton "OK" une fois que vous avez terminé d'assigner vos formations. La fenêtre "Formation" se refermera. Lorsque vous aurez achevé la composition et la disposition de votre escouade, vous pouvez cliquer sur le bouton "OK" de la fenêtre d'information. Il ne vous est pas possible de regarder la formation d'une escouade ennemie, ou d'une escouade qui ne comporte que des espions.

Vous pouvez placer jusqu'à 20 escouades, ennemies ou amies selon votre choix, à condition d'en avoir au moins une de chaque.

Le nombre total de soldats et d'escouades vous est donné en haut à droite de l'écran. Lorsque vous avez placé vos escouades et vos drapeaux, sélectionnez l'option "Continuer" dans le Menu Terminé.

CHOIX DE L'ENNEMI

L'étape suivante, dans la création d'une campagne, consiste à sélectionner un chef ennemi.

Maintenant, vous êtes certainement familiarisé avec cette horde d'adversaires! Pour en savoir un peu plus sur chacun d'entre eux, reportez-vous au chapitre intitulé "Apprenez à connaître ce qui se passe dans la tête de votre adversaire" dans le Guide Stratégique de The Ancient Art of War.

Cliquez sur le portrait du chef ennemi que vous voulez affronter et sélectionnez ensuite l'option "Continuer" dans le Menu terminé.

Le parchemin, donnant les règles du jeu, va alors apparaître.

ETABLIR LES REGLES

Pour établir les règles, cliquez sur la règle particulière que vous voulez changer (vous pouvez cliquer dessus plusieurs fois afin de connaître toutes les possibilités). Une fois les règles établies à votre convenance, sélectionnez l'option "Continuer" dans le Menu Terminé. Le parchemin va se refermer, et s'ouvrir à nouveau.

ECRITURE DU SCENARIO



Maintenant vous pouvez écrire le scénario sur lequel va se jouer la guerre que vous avez créée. Il vous suffit de taper vos propres mots sur le parchemin. Servez-vous de la barre d'espacement pour effacer.

Ceci fait, sélectionnez l'option "Continuer" dans le menu Terminé.

ECRITURE DU TITRE

Un curseur clignotant va apparaître sur le parchemin, au début d'une ligne vierge. C'est là que vous écrirez le titre de votre campagne (Note: Le titre doit comporter au moins une lettre). Après avoir tapé le titre, sélectionnez l'option "Continuer" dans le Menu Terminé. Le parchemin va se refermer et vous retournerez à l'écran titre.

ESSAYEZ VOTRE NOUVELLE CAMPAGNE

Tout de suite après avoir créé votre campagne, et lorsque vous êtes sur l'écran Titre, sélectionnez "Combattre" dans le Menu Jeu. Le premier parchemin que vous verrez vient de votre disquette de guerre. Pour jouer la campagne que vous venez d'inventer, choisissez l'option "Disquette Data" dans le Menu des Campagnes. L'ordinateur vous fera savoir quand vous devez changer de disquette. A ce point, si vous préférez, vous pouvez jouer une des campagnes fournies avec le programme.

LIVRE DEUXIEME

GUIDE STRATEGIQUE

INTRODUCTION

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

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

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

L'ART ANCIEN DE LA GUERRE

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

A propos de Sun Tzu

Il y a bien longtemps, Sun Tzu vivait dans le royaume de Wu. Son livre "L'Art de la Guerre" fit une forte impression sur le Roi de Wu, si bien qu'il fut invité par celui-ci au château, à faire une démonstration de ses talents de chef.

Le Roi Wu voulait savoir si l'expérience pouvait se conduire avec des femmes qui joueraient le rôle de ses soldats. Si bien que des dizaines de ses jolies concubines furent emmenées dans la cour du château. Le Roi devait, par la suite, regretter cette idée d'amusement original.

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

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

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

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

I. PLANNING

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

Voici quelques clés pour une bonne planification:

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

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

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

II. APPRENEZ A CONNAITRE VOTRE ENNEMI

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

Athena

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

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

Alexandre le Grand

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

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

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

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

Géronimo

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

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

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

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

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

Ivan le Fou

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

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

Jules César

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

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

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

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

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

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

Gengis Khan et Subotai

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

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

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

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

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

Napoléon Bonaparte

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

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

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

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

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

Sun Tzu

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

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

III. CONNAISSEZ VOS HOMMES, CONNAISSEZ L'ENNEMI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

IV. LA GUERRE CONTRE LE TEMPS

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

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

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

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

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

Réfléchissez bien sur ces considérations.

V. L'ART DE SE BATTRE SANS SE BATTRE

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

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

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

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

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

Gardez bien ceci en mémoire lors de vos batailles.

VI. CONDITION PHYSIQUE

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

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

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

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

Voilà pour le chapitre de la condition physique.

VII. TACTIQUES

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

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

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

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

Et voici, pour le chapitre sur les Tactiques.

VIII. EN AVANT, MARCHÉ!

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

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

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

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

Voilà qui termine ce chapitre sur les déplacements.

IX. LES NEUF TYPES DE SOLS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

X. LES NEUF TYPES DE TERRAIN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

XI. L'ENERGIE

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

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

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

XII. FORCE ET FAIBLESSE

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

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

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

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

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

Les quatre règles d'or de la victoire sont:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



TERMES DE GUERRE

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

Cohorte: Un groupe d'hommes.

Corps à Corps: Se battre en combat rapproché.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



LIVRE TROISIEME

GLOSSAIRE
DE REFERENCE

GLOSSAIRE DE REFERENCE

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

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

ARCHER: Un des quatre types de soldats, les Archers excellent au combat à distance, mais sont sans défense au Corps à Corps. Les Archers ont un avantage (2 contre 1) sur les Guerriers ennemis lorsque ceux-ci sont en nombre égal. Ils sont en désavantage (1 contre 2) sur un nombre égal de barbares ennemis.

Les Archers sont une aide précieuse lorsqu'il s'agit d'attaquer ou de défendre un Fort. Positionnés sur les remparts d'un Fort, ils commenceront à tirer immédiatement, même sans que vous ne leur en ayez donné l'ordre.

Les Archers ont une réserve illimitée de flèches, et ils n'hésiteront pas à s'en servir contre l'ennemi lors d'une bataille. Plus un Archer est près de l'ennemi, moins son tir sera précis. Cependant, soyez prudent: Vos Archers peuvent, par accident, tirer sur vos propres hommes s'ils sont dans le champ de tir.

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

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

BATAILLE: Voir "AFFRONTEMENT".

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

CHANGEMENT DE FORMATION: Voir "FORMATION".

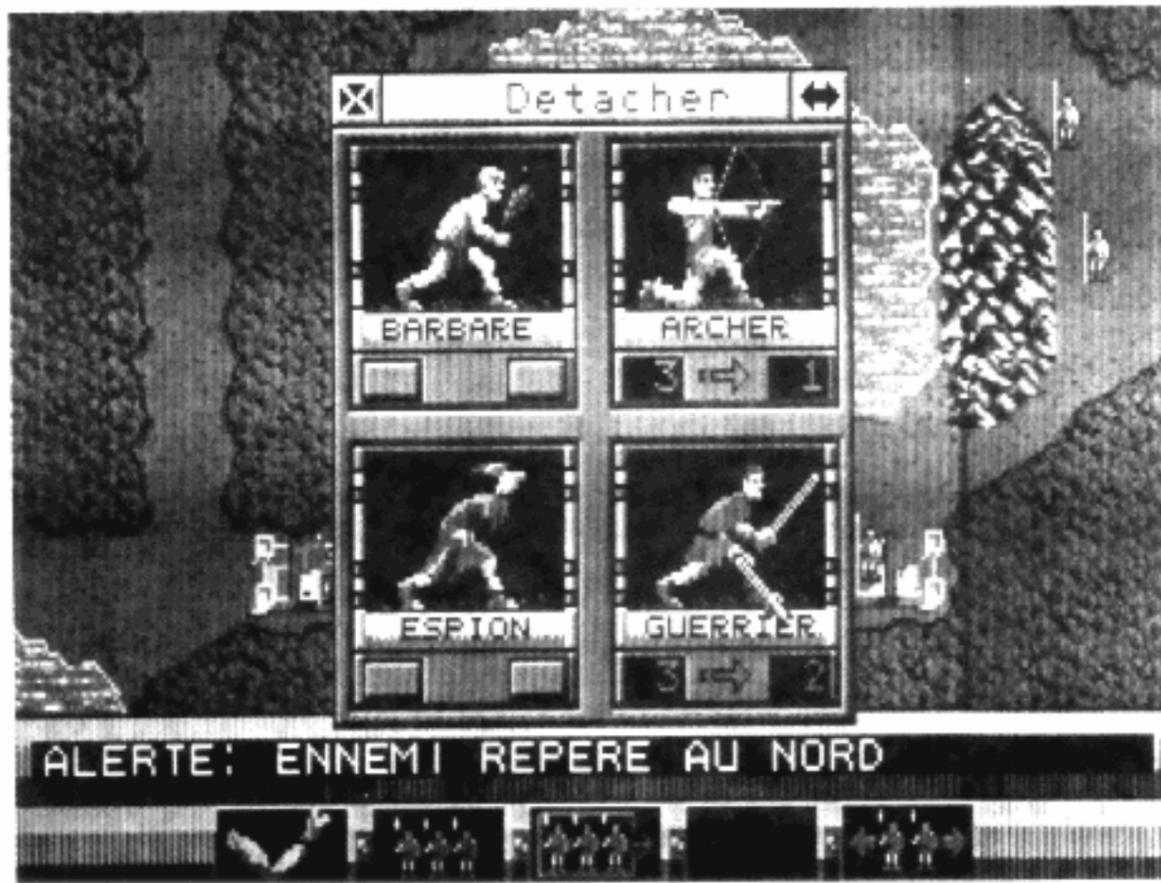
GUERRIER: L'un des quatre types de soldats, les Guerriers sont lents mais bien équipés. Les Guerriers ont un avantage (2 contre 1) face à un nombre égal de Barbares ennemis mais ils ont un handicap (1 contre 2) face à un nombre égal d'Archers ennemis.

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

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

Voir aussi "INFO".

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



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

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

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

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

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

Voir aussi "MESSAGES".

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

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

IMMOBILE

MARCHE

AFFRONTEMENT

MARCHE FATIGUEE

ESPION

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

Voir aussi "ESCOUADE".

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

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

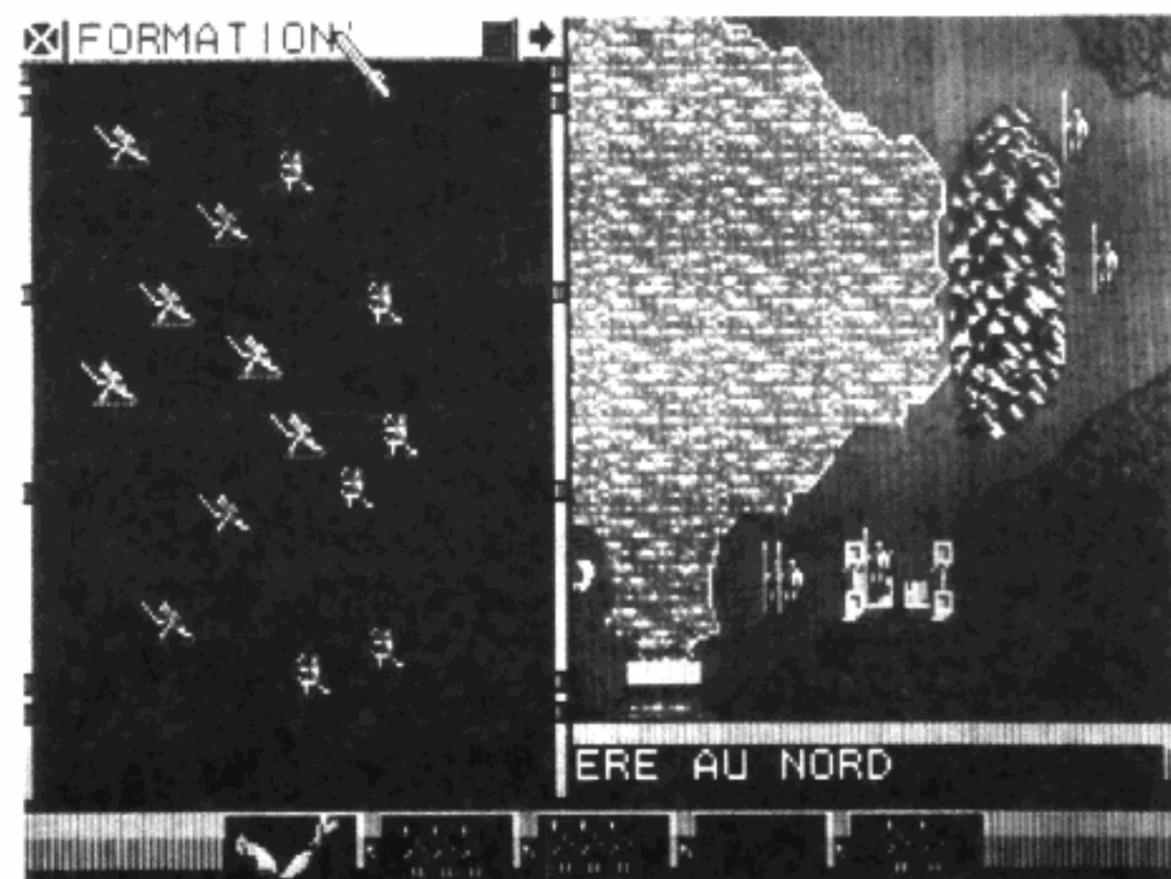
Légion: Dans une escouade composée de plusieurs types de soldats, cette formation garde les Archers à l'arrière en position sûre, et place l'infanterie (Barbares et Guerriers) à l'avant. La Légion est très efficace contre un ennemi qui a peu ou pas du tout d'Archers dans ses troupes.

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

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

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

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



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

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

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

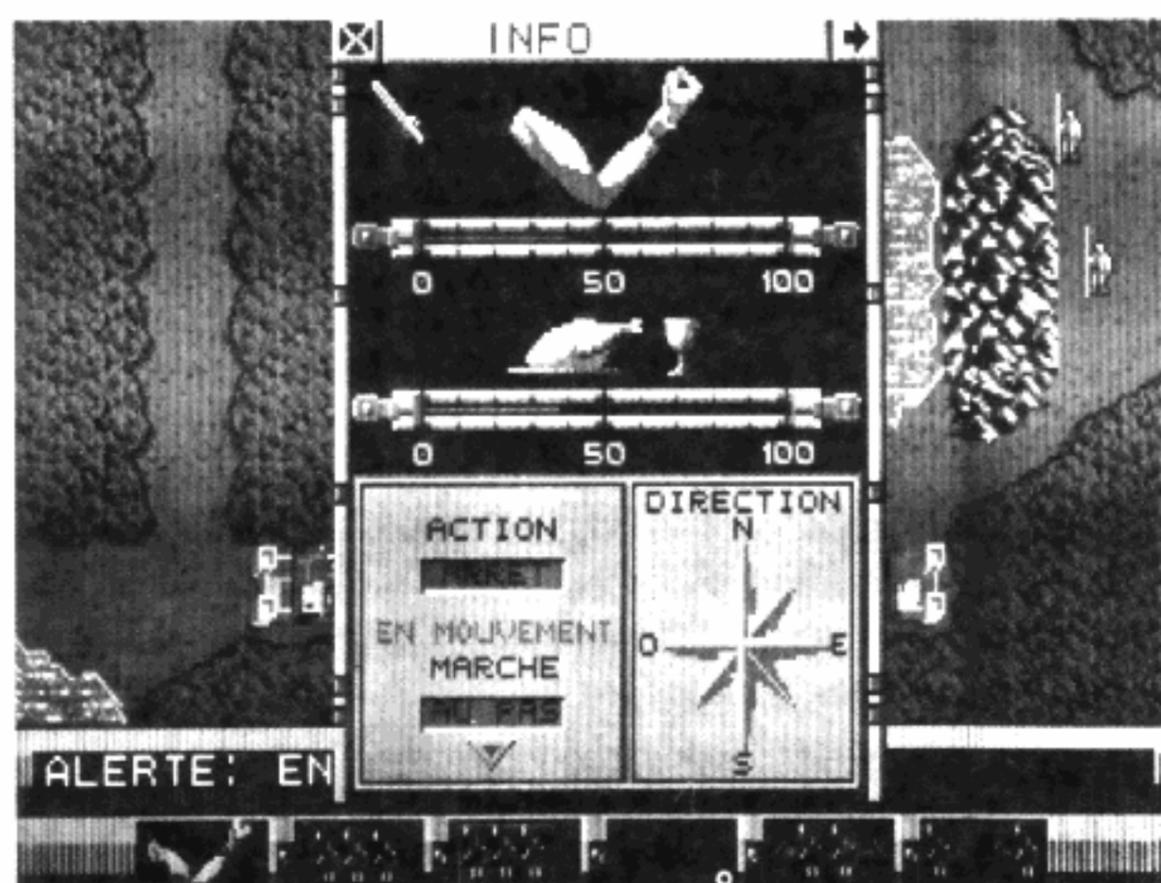
Pour défendre un Fort, votre escouade a besoin d'Archers. Les Forts sont d'ailleurs les lieux qu'une escouade avec Archers défendra le mieux. Une escouade avec Archers défendra automatiquement les remparts d'un Fort s'ils sont attaqués. Ceci dit, si vous n'avez qu'une seule escouade dans l'enceinte du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

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

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

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

L'option Info vous donne les renseignements suivants:



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

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

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

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

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

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

Voici quelques exemples de messages:

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

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

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

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

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

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

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

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

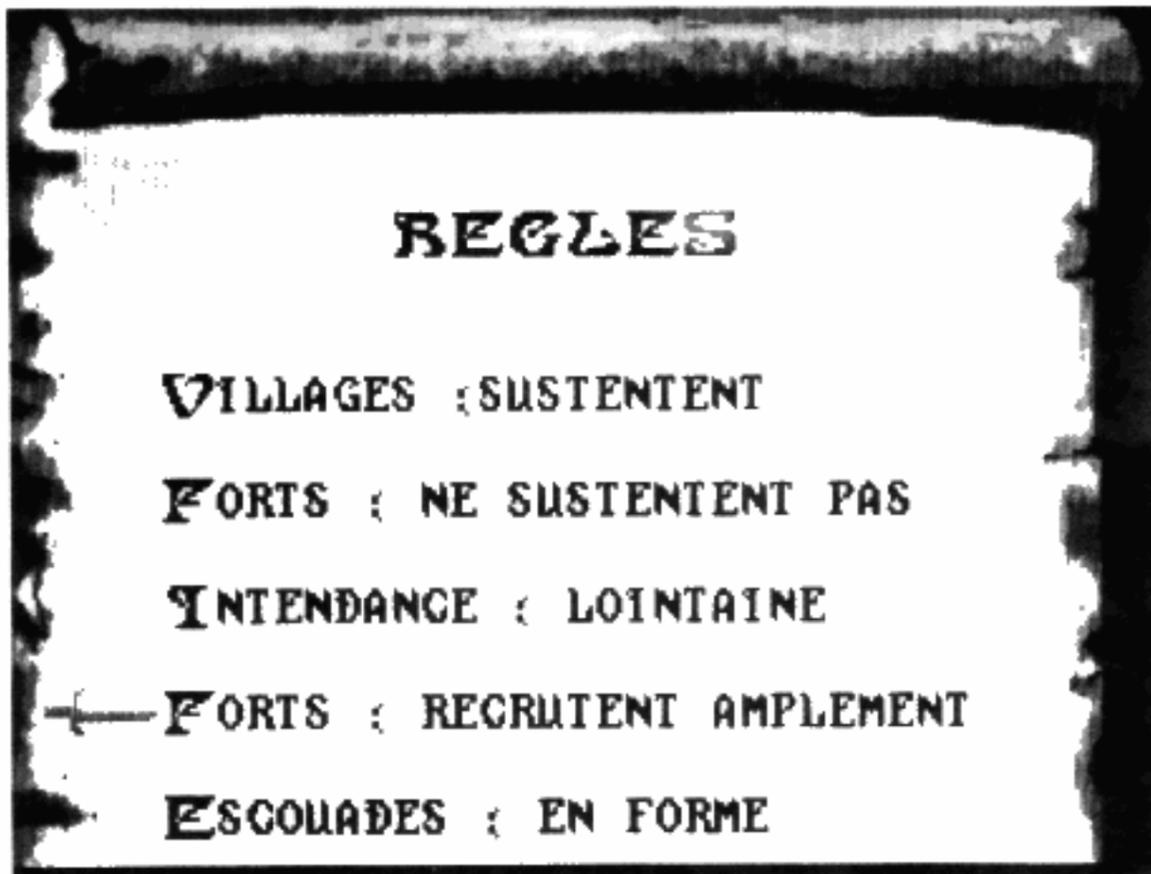
MONTAGNE: La traversée d'une montagne se fait lentement et peut être dangeureuse. Ils se peut que l'ennemi soit plus à l'aise que vous sur ce type de terrain.

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

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

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

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



Règles et options

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

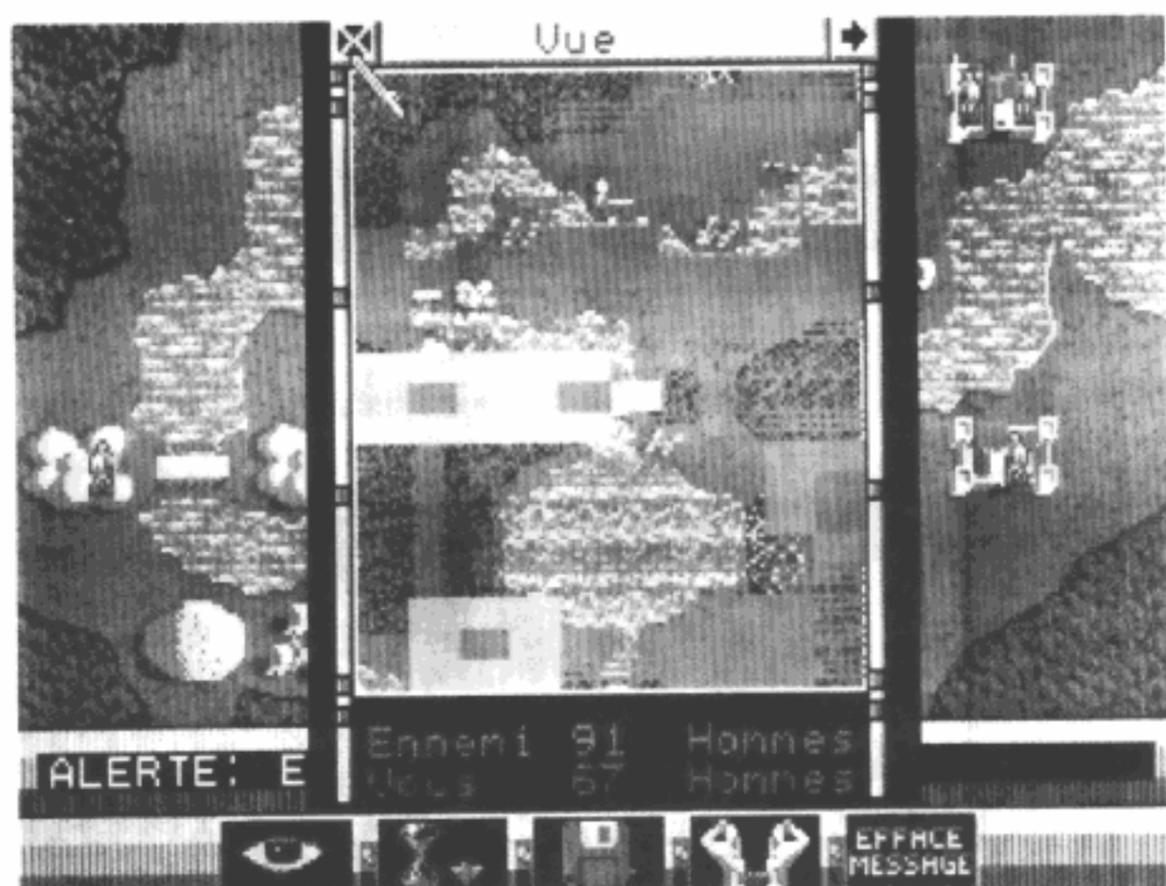
VILLAGE: Les Villages fournissent en général, la nourriture aux escouades (cela dépend des règles qui ont été établies au début du jeu). Si vos escouades sont en-dehors d'un Village, elles recevront des vivres à la seule condition que vous ayez le contrôle de ce Village, et que vos troupes ne soient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

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

VITESSE: Voir "INFO"

VIVRES: Voir "INFO".

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



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

LA GARANTIE

GARANTIE

GARANTIE CONTRACTUELLE

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

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

REPLACEMENT DU SUPPORT

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

LIMITES DE LA GARANTIE

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

81, Rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

Tout Nouveau-Tout Beau

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

Cet objet exceptionnel est proposé aux possesseurs du logiciel et sous réserve des stocks disponibles.

Rouge et doré sur fond noir, ce Pin's est très rare. Sachez vous démarquer avec élégance en remplissant notre bon de commande.

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

Vos notes



81, rue de la Procession
92500 RUEIL-MALMAISON