

AGE *of* EMPIRES[®]

The *War Chiefs*



⚠️ AVERTISSEMENT

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes :

- s'asseoir à une distance éloignée de l'écran,
- utiliser un écran de télévision de petite taille,
- jouer dans une pièce bien éclairée,
- éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Les informations contenues dans ce document, y compris les références à des URL ou à d'autres sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les noms de domaines, les adresses e-mails, les logos, les personnes, les lieux et les événements décrits dans ce document sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, un nom de domaine, une adresse e-mail, un logo, une personne, un lieu ou un événement réels ne serait que pure coïncidence. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données, voire transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et industrielle de Microsoft. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la remise de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

© & © 2006 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, Age of Empires, Ensemble Studios, le logo Microsoft Game Studios et Windows sont des marques ou des marques déposées de Microsoft Corporation, aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Les noms de sociétés et de produits mentionnés dans ce document appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

© 2006, Havok et Havok 3 sont des marques déposées de Havok and Telekinesys Research Limited.



Utilise Bink Video. © 1997–2006 RAD Game Tools, Inc.

Réf. n° X12-85663-01

Table des matières



Écran de colonie	2
Démarrage	4
Installation	4
Enregistrement, chargement et fin d'une partie	5
Civilisations et unités	6
Aztèques	7
Iroquois	8
Sioux	9
Unités, bâtiments et pouvoirs communs	10
Bâtiments et unités aztèques	13
Bâtiments et unités iroquois	16
Bâtiments et unités sioux	20
Nouvelles unités, compétences et nouveaux bâtiments pour les civilisations européennes	23
Campagne Un joueur	26
Nathaniel Black	26
Colonel Sven Kuechler	27
George Washington	27
Chayton Black	28
Shérif Billy Holme	28
Général George Armstrong Custer	29
Mode multijoueur	30
Crédits	32
Options du Support Technique	33

Écran de colonie

Barre d'avancement
dans les âges

Icône de
métropole

Barre de
progression de
l'expérience

Mini-carte
Affiche la carte du
jeu.
• Discussion
• Envoyer une
alerte
• Déplacer unités
militaires
• Filtres

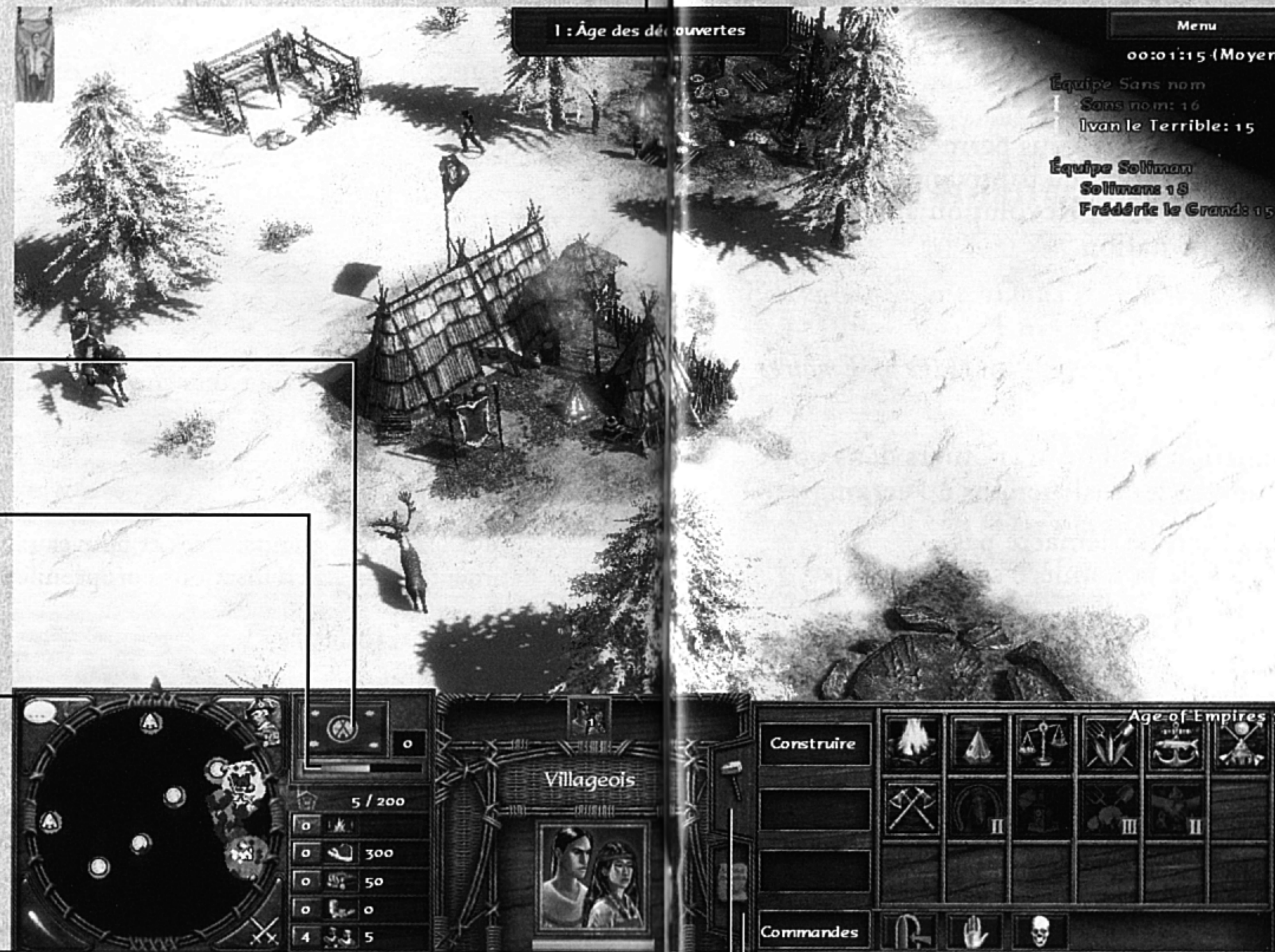
Panneau des ressources
Affiche les ressources accumulées et la population
présente.
• Population actuelle / limite supérieure
• Feu
• Nourriture
• Bois
• Pièces
• Villageois

Unité sélectionnée

Onglet Statistiques
Onglet Commandes

Menu du jeu

**Panneau de
commandes**
Affiche les éléments
disponibles.
• Unités
• Bâtiments
• Commandes
• Améliorations



Démarrage



À la fois courageux, fier et sage, le chef de guerre incarne l'esprit de bravoure et de commandement des peuples amérindiens dans le tumulte des dix-huitième et dix-neuvième siècles.

Age of Empires® III: The WarChiefs vous permet de revivre cette époque agitée par le biais d'un jeu captivant, inspiré des événements historiques entourant la Révolution américaine et l'émergence d'une nouvelle nation.

Installation

Pour installer *The WarChiefs*, le jeu original *Age of Empires III* doit déjà être installé.

Insérez le disque d'installation de *The WarChiefs* dans votre lecteur de disques, puis suivez les instructions à l'écran.

Si le programme d'installation ne démarre pas automatiquement, procédez de la manière suivante sous Microsoft® Windows® XP :

1. Dans le menu Démarrer, cliquez sur **Panneau de configuration**.
2. Dans l'affichage des catégories, sous **Choisissez une catégorie**, cliquez sur Ajouter ou supprimer des programmes.
3. Dans le volet des tâches, cliquez sur **Ajouter de nouveaux programmes**.
4. Dans la boîte de dialogue Ajouter ou supprimer des programmes, cliquez sur le bouton **CD-ROM ou disquette**, puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour installer le jeu.

Aide

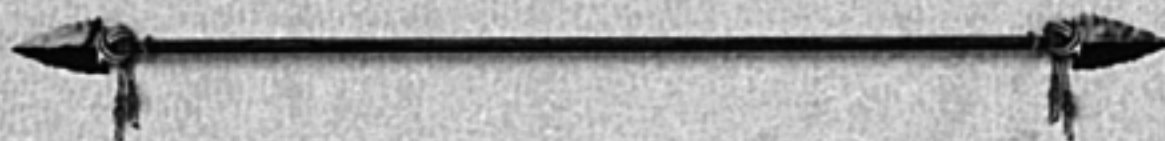
Pour obtenir des informations supplémentaires en cours de partie, utilisez les info-bulles en plaçant le pointeur de la souris sur une icône ou une unité ; une brève description de cet élément ainsi que de ses caractéristiques s'affichera.

Pour obtenir des mises à jour et interagir avec la communauté Age of Empires III, visitez le site <http://www.agecommunity.com>.

Enregistrement, chargement et fin d'une partie

- Enregistrement** Dans le menu du jeu, cliquez sur **Enregistrer**. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer le fichier**, tapez un nom de fichier dans la zone **Nom de fichier**, puis cliquez sur **Enregistrer**.
- Chargement** Dans le menu du jeu, cliquez sur **Charger**. Dans la boîte de dialogue **Ouvrir fichier**, sélectionnez le fichier de la partie que vous voulez charger, puis cliquez sur **Ouvrir**.
- Fermeture** Pour quitter le jeu en cours de partie, vous devez d'abord abandonner la partie en cours. Dans le **menu du jeu**, cliquez sur **Abandonner**, cliquez sur **Oui**, puis cliquez sur le bouton **Quitter** dans le coin supérieur droit de l'écran.

Civilisations et unités



Trois nouvelles civilisations jouables font leur apparition dans *Age of Empires III: The WarChiefs* :

➤ Aztèques

➤ Iroquois

➤ Sioux

Chacune de ces civilisations a ses caractéristiques propres. Les Aztèques avaient l'art de lever des armées puissantes, les Iroquois savaient exploiter la technologie européenne et les Sioux étaient des cavaliers redoutables.



Aztèques

À leur apogée, les Aztèques représentaient la civilisation la plus puissante en Mésoamérique. Les Aztèques construisirent de grandes villes, dont la plus célèbre était Tenochtitlan, à l'endroit où se trouve désormais Mexico. Tenochtitlan fut décrite par certains Espagnols comme plus majestueuse que la plupart des villes européennes ; son infrastructure avancée comprenait des temples, des marchés et des canaux.

Dans la société aztèque, l'appartenance à un calpulli déterminait l'éducation religieuse et séculaire de chaque individu, ainsi que son entraînement au combat. Les membres d'un calpulli se battaient ensemble et collaboraient sur divers projets de travaux publics.

La civilisation aztèque du jeu s'appuie sur une puissante infanterie comprenant de nombreuses unités et des troupes d'élite.



Iroquois

Les Haudenosaunee (ou Iroquois) formèrent une Ligue des Cinq-Nations bien avant l'arrivée des Européens en Amérique du Nord (une sixième nation s'y joignit plus tard). La Confédération iroquoise disposait d'une constitution comportant des règles pour le choix des chefs de guerres, des instructions relatives aux réunions des conseils et même des suggestions en matière d'organisation des funérailles.

Benjamin Franklin exprima tout le respect qu'il avait pour la Confédération Iroquoise. Lors de la Révolution américaine, certaines tribus s'allièrent aux Britanniques, tandis que les autres se battaient aux côtés des colons ; cela sonna le glas de la puissante Confédération.

Équipée d'artillerie et d'armement de siège, la civilisation iroquoise du jeu est capable de mettre sur pied un assaut puissant mais peu mobile.



Sioux

Suite à la découverte d'or dans leurs collines sacrées des Black Hills, les Sioux vécurent des conflits sporadiques avec les nouveaux immigrants, conflits qui menèrent finalement aux guerres indiennes et à la bataille du Little Big Horn.

La nation sioux est composée de trois groupes géographiquement distincts parlant un langage sioux : le Lakota, le Dakota et le Nakota. En langue sioux, les noms Lakota, Dakota et Nakota signifient « amis ». Les Sioux étaient célèbres pour leur savoir-faire en matière d'élevage et d'entraînement des chevaux.

Les avantages militaires de la civilisation sioux du jeu sont principalement liés à la cavalerie. Les Sioux frappent vite et fort.



Unités, bâtiments et pouvoirs communs

Les civilisations amérindiennes du jeu disposent de divers bâtiments, unités et pouvoirs communs.

Conseil tribal

Les Iroquois et les Sioux ne disposent pas d'une métropole mais d'un conseil tribal. Lorsque vous bâtissez le jeu de votre métropole, vous choisissez des cartes correspondant aux pouvoirs et aux connaissances des membres du conseil.



Chef	Unités économiques (villageois, pièces, nourriture, bois et chariots bâchés).
Chef de guerre	Unités militaires et améliorations (infanterie, cavalerie et artillerie).
Chaman	Améliorations pour les bâtiments, permettant de développer les capacités économiques et militaires de votre civilisation.
Sage	Améliorations économiques permettant de développer plus rapidement les ressources financières de votre civilisation.
Messager	Unités et améliorations militaires spécialisées (unités navales et mercenaires, par exemple).

Gérez vos jeux de cartes et utilisez le conseil tribal pour acquérir technologies et ressources, comme vous le feriez pour une civilisation européenne disposant d'une métropole.

Feu

Vos villageois réalisent diverses danses autour du feu, chacune de ces cérémonies ayant des objectifs spécifiques. Si vous dirigez un villageois vers le feu, il commencera automatiquement une danse cérémoniale.

Exemple : une danse de l'offrande augmente la vitesse à laquelle votre civilisation accumule des points d'expérience. Plus le nombre de villageois dansant est important, plus la danse est efficace.

Certaines danses permettent de générer des unités militaires au fil du temps. La danse de l'alarme (Azèques, Sioux et Iroquois) permet de générer des guerriers. Les Azèques et les Sioux disposent de danses générant des respectivement des chevaliers Crânes et des soldats Chiens.





Ambassade indigène

Accessible à toutes les civilisations, l'ambassade indigène est activée au moment où vous vous alliez à une tribu amérindienne pour la première fois. Les guerriers des tribus alliées peuvent être entraînés à l'ambassade indigène, ce qui vous permet d'entraîner des guerriers alliés près de votre centre-ville.



Furtivité

La furtivité permet à certaines unités (les espions par exemple) d'être invisibles pour la plupart des unités ennemies. La furtivité vous permet de voir sans être vu.



Amitié de la nature

Les chefs de guerre de chacune des civilisations ont le pouvoir de rallier des gardiens de trésor (ours et couguars par exemple) à votre cause.



Monopole commercial

Si vous acquérez plus de la moitié des sites de comptoirs sur une carte (routes commerciales ou campements indigènes), un bouton de monopole commercial apparaît dans le panneau de commandes. Pour gagner la partie, cliquez sur ce bouton afin de lancer le compte à rebours de monopole commercial, puis gardez le contrôle d'au moins la moitié des sites de comptoirs jusqu'à la fin du compte à rebours.

Bâtiments et unités aztèques



Maison

Les Aztèques disposent de maisons simples faites de briques séchées et couvertes de toits de chaume, parfaitement adaptées à leur climat sec.



Baraquement

C'est dans les baraquements que vous entraînez des guerriers aztèques. Ces guerriers constitueront probablement la base de votre armée.

Les baraquements jouent également un rôle défensif en tirant sur les ennemis à proximité.



Macehualtin

Les Macehualtins aztèques sont une unité d'infanterie dotée d'une bonne attaque et d'une portée correcte. Ils sont très efficaces pour les attaques à distance contre les unités d'infanterie lourde (mousquetaires et piquiers, par exemple).

Vêtus d'une simple armure de coton et armés d'une fronde et d'un bouclier, les Macehualtins constituent l'unité la moins chère et la plus faible de l'armée aztèque. Améliorations disponibles : Élite, Champion et Légendaire.



Messenger coyote

Les messagers Coyotes sont des guerriers agiles en armure légère, capables de mener à bien une partie des tâches des unités de cavalerie... mais à moindre coût. Ils sont efficaces contre les bellicistes et l'artillerie.

Étant donné que les messagers Coyotes se battent exclusivement au corps à corps, ils sont vulnérables aux attaques à distance. Dans les âges supérieurs, vous avez la possibilité d'améliorer vos messagers Coyotes pour leur donner le statut Élite, Champion et Légendaire.



Lanceur puma

Les lanceurs Puma sont une unité d'infanterie armée d'une lance et disposant d'un nombre de points de vie et de dégâts correct. Ils se consacrent au combat au corps à corps. Les lanceurs Puma sont efficaces contre la cavalerie ou les bâtiments. Vous pouvez les améliorer et les faire passer au statut Élite, Champion et Légendaire.



Cabane de la noblesse

Les cabanes de la noblesse sont une version supérieure des baraquements (points de vie supplémentaires et attaque plus puissante). C'est également dans ces cabanes que les chevaliers aztèques, la classe d'élite des unités militaires aztèques, sont entraînés. Vous avez accès à ces guerriers à partir du troisième âge.



Chevalier Flèche

Les chevaliers Flèches sont une unité d'infanterie relativement lente disposant d'une bonne attaque, d'un nombre de points de vie important et d'une portée moyenne. Ils décochent des flèches enflammées à longue distance et s'avèrent particulièrement efficaces contre les bâtiments et l'artillerie. Les améliorations possibles pour cette unité sont Champion et Légendaire.



Chevalier coureur Aigle

Les chevaliers coureurs Aigles sont une unité d'infanterie dotée d'une bonne attaque et d'une portée correcte. Ils lancent des javelots depuis un atlatl et sont très efficaces contre la cavalerie.



Chevalier rôdeur Jaguar

Les chevaliers rôdeurs Jaguars sont une unité d'infanterie dotée d'une grande force de frappe, d'un nombre de points de vie important mais qui se battent uniquement au corps à corps. Armés d'un couteau en obsidienne, ils sont très efficaces contre la cavalerie et l'infanterie lourde. Ils disposent également d'une aptitude à la furtivité.



Chef de guerre

Le chef de guerre est une unité d'infanterie disposant d'un nombre de points de vie très important. À l'aide de son puissant gourdin, il cause beaucoup de dégâts chez les ennemis à proximité, mais il reste vulnérable aux attaques à distance. Toutes les unités situées près du chef de guerres gagnent des points d'expérience supplémentaires à chaque victime.



Prêtres guerriers

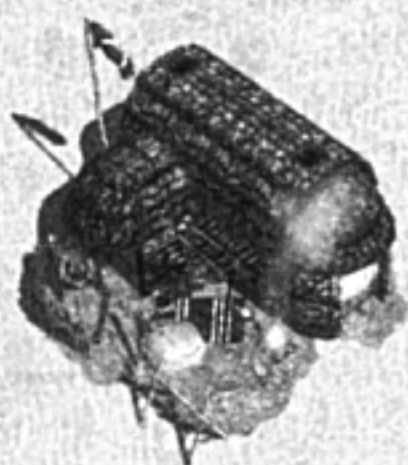
Les prêtres guerriers sont une unité d'infanterie disposant d'une bonne attaque. Ils ont la possibilité d'effectuer une danse afin de guérir les unités à proximité et comptent comme deux unités lorsqu'ils dansent autour du feu.



Chevaliers Crânes

Les chevaliers Crânes sont une unité d'infanterie d'élite lente disposant d'un nombre de points de vie très important, mais ne pouvant pas se battre à distance. Efficaces au corps à corps, ils sont vulnérables aux attaques à distance.

Bâtiments et unités iroquois



Atelier de siège

Les ateliers de siège sont des cabanes spéciales dont se servent les Iroquois pour produire diverses armes de siège comme les mantelets, les béliers et les canons légers. Ce sont là quelques-unes des unités les plus destructrices des civilisations amérindiennes ; il est donc très important de protéger votre atelier de siège une fois que vous l'avez construit. Et si vous voyez un atelier de siège ennemi, détruisez-le !



Mantelet

Les mantelets sont une unité d'infanterie disposant d'une attaque faible, mais d'une bonne portée, et d'un nombre de points de vie très important ; placez ces unités sur la ligne de front de votre armée afin de vous en servir comme d'un bouclier. Étant donné que les mantelets résistent bien aux tirs ennemis, vous pouvez tout à fait vous en servir pour attaquer des tours et d'autres bâtiments. Les mantelets permettent d'attaquer à distance ; faites donc en sorte de maintenir, dans la mesure du possible, une distance suffisante entre ces unités et leurs cibles. Les améliorations possibles pour cette unité sont Champion et en Légendaire.



Bélier

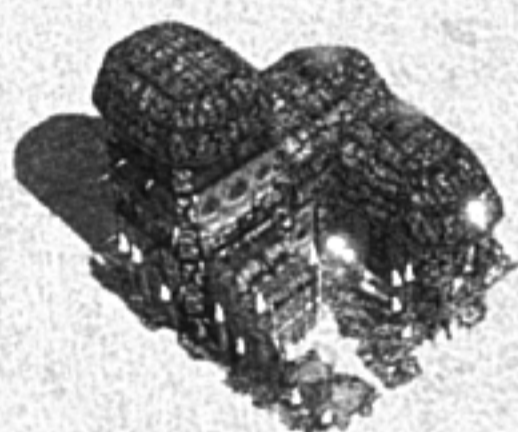
Unité de siège terrestre à courte portée et dotée d'un coefficient d'attaque très important contre les bâtiments. Lourds et plutôt lents, les béliers excellent lorsqu'il s'agit de réduire une ville ennemie en ruines.



Canon léger

Les canons légers sont disponibles dans les ateliers de siège à partir du 4^e âge ; vous pouvez également en obtenir auprès du conseil tribal. Ils disposent d'une portée importante et peuvent causer des dégâts périphériques sur les unités et objets situés à proximité de leurs cibles.

Les canons légers sont efficaces contre l'artillerie, l'infanterie et les bâtiments.



Baraquement

Les baraquements abritent les unités d'infanterie et les améliorations dont elles se servent pour augmenter la quantité de dégâts subis/infligés.

Les baraquements disposent d'un coefficient d'attaque. Si vous en construisez plusieurs dans une même zone, leurs capacités défensives augmentent et vous pouvez créer d'avantage d'unités simultanément.



Chef de guerre

Le chef de guerre est une unité d'infanterie rapide et dotée d'une bonne attaque. Le chef de guerre peut attaquer plusieurs ennemis à la fois, ce qui augmente les dégâts de façon considérable. Il peut également recevoir des capacités de guérison, mais son atout majeur reste que toutes les unités qui se trouvent à ses côtés voient leurs points de vie augmenter.



Aenna

Les aennas sont une unité d'infanterie à distance économique et disponible assez tôt dans le jeu. Les améliorations possibles pour cette unité sont Élite, Champion et Légendaire.

Les aennas sont efficaces contre les unités lentes de corps à corps ; elles peuvent ainsi décocher une volée de flèches avant de s'enfuir ou de passer au combat au corps à corps.



Tomahawk

Cette unité iroquoise lance des tomahawks vers l'ennemi à courte distance. Il s'agit d'une bonne unité polyvalente, particulièrement efficace contre la cavalerie. Les améliorations possibles pour cette unité sont Élite, Champion et Légendaire.



Rôdeur forestier

Les rôdeurs forestiers sont une unité d'infanterie légère armée d'un fusil. Ils disposent d'une longue portée et s'avèrent particulièrement efficaces contre l'infanterie lourde et lente. Ils sont également capables de furtivité, mais ne sont pas à leur avantage au corps à corps, en règle générale. Les améliorations possibles pour cette unité sont Champion et Légendaire.



Corral

Les corrals abritent les unités de cavalerie et les améliorations augmentant la quantité de dégâts subis/infligés. Entraînez un maximum d'unités ; chaque nouveau groupe est placé derrière le premier.



Cavalier kanya

Bien que les Iroquois, peuple sylvestre, étaient plus à l'aise au combat à pied, ils avaient l'habitude de chevaucher pour effectuer des reconnaissances et se déplacer rapidement quand cela était nécessaire. Les cavaliers kanya sont une unité de cavalerie au corps à corps disposant d'une force de frappe et d'une vitesse importantes. Les améliorations possibles pour cette unité sont Élite, Champion et Légendaire.



Cavalier armé de mousquets

Les cavaliers armés de mousquets constituent une unité à distance rapide. Ils se révèlent très efficaces contre la cavalerie ennemie. Toutefois, ils disposent d'une courte portée et peuvent donc s'avérer vulnérables aux attaques à distance de certains guerriers. Les améliorations possibles pour cette unité sont Champion et Légendaire.

Les cavaliers armés de mousquets disposent d'un bon coefficient de vitesse, de portée et de points de vie, et sont donc très efficaces. Ils occupent plus d'emplacements de population que l'infanterie, mais ils sont bien plus rapides.



Travois

Les travois sont similaires aux chariots bâchés, à l'exception près que vous pouvez les utiliser pour créer immédiatement (et gratuitement) tout bâtiment accessible aux Iroquois dans l'âge où ils se trouvent, hormis les comptoirs ou les centres-villes. Ceci vous permet donc de construire divers bâtiments à la demande. Vous pouvez également conserver vos travois afin de les utiliser lors des âges ultérieures et créer des bâtiments plus onéreux et plus puissants (plantations, par exemple) sans dépenser de ressources.

Bâtiments et unités sioux



Tipis

À la différence des maisons, les tipis n'augmentent pas votre limite de population (les Sioux démarrent avec une limite de population de 200.) Les unités militaires sioux se trouvant à proximité d'un tipi obtiennent des points de vie supplémentaires. Construisez-les à la périphérie de votre ville afin de renforcer les capacités défensives de vos guerriers.



Chef de guerre

Les chefs de guerre sioux étaient généralement des hommes dans la fleur de l'âge, qui menaient les guerriers au combat. Le chef de guerre est une unité de cavalerie au corps à corps légère dotée d'un excellent coefficient de vitesse et d'attaque.

Il augmente la vitesse des guerriers alliés à proximité et excelle lorsqu'il s'agit de mener une offensive contre les économies ennemies.



Baraquement

Les baraquements abritent les unités d'infanterie et les améliorations augmentant la quantité de dégâts subis/infligés.

Les baraquements sont peu onéreux ; nous vous conseillons donc de construire un baraquement supplémentaire afin d'accélérer la production des unités ou d'en consacrer un à l'amélioration de vos soldats.



Gourdin de guerre

Les gourdins de guerre sont une unité d'infanterie de corps à corps peu onéreuse disposant d'un coefficient de points de vie et de dégâts correct. Cette unité d'infanterie se limite au combat au corps à corps.

Les gourdins de guerre sont efficaces contre la cavalerie ou les bâtiments. Leur entraînement est peu onéreux (il ne coûte aucune pièce) et peut s'effectuer dès l'âge colonial. Les améliorations possibles pour cette unité sont Élite, Champion et Légendaire.



Arc cetan

Avant d'adopter les chevaux, les Sioux se battaient et chassaient à pied, armés d'arcs puissants capable de percer le cuir épais des bisons. Les arcs cetan constituent une unité d'infanterie légère à distance peu onéreuse, disponible rapidement dans le jeu et idéale contre les unités de corps à corps lentes.



Fusil wakina

Les fusiliers wakina sont une unité d'infanterie dotée d'une grande portée et d'un excellent coefficient de dégâts, mais d'un nombre de points de vie assez faible et de capacités médiocres au corps à corps. Les fusiliers wakina ne font pas long feu face à l'infanterie lourde ou aux unités de cavalerie.

Les fusiliers wakina se distinguent contre les unités d'infanterie au corps à corps, puisqu'ils peuvent infliger des dégâts importants pendant que ces unités se rapprochent. Ils sont efficaces contre d'autres unités d'infanterie, mais ne résistent pas aux unités de cavalerie.



Cavalier à la hache

Lorsque les Sioux nomades découvrirent les chevaux, leur vie en fut changée à jamais. À ses plus belles heures, la cavalerie sioux était l'une des plus redoutables au monde. Les cavaliers à la hache constituent une unité de corps à corps rapide et puissante, idéale contre l'artillerie. Les améliorations possibles pour cette unité sont Élite, Champion et Légendaire.



Cavalier archer

Les cavaliers archers sont une unité de cavalerie dotée d'une attaque à distance dangereuse, d'une bonne quantité de points de vie et d'une grande rapidité. Ils peuvent rejoindre le combat et en sortir rapidement et se distinguent contre la cavalerie. En revanche, leurs arcs sont peu efficaces au combat au corps à corps.



Cavalier fusilier

Les cavaliers fusiliers sont une unité de cavalerie rapide dotée d'un nombre de points de vie important et de bonnes capacités d'attaque à distance. À la différence des autres unités de cavalerie à distance, les cavaliers fusiliers sont efficaces lorsqu'il s'agit d'affronter les unités d'infanterie et d'artillerie à distance. Les améliorations possibles pour cette unité sont Champion et Légendaire.



Rôdeurs tashunke

Les rôdeurs tashunke sont une unité de cavalerie spéciale dotée de capacités de furtivité, d'une bonne attaque et d'une vitesse assez importante. Ils se battent uniquement au corps à corps. Disponible à partir du deuxième âge, les rôdeurs tashunke puisent leur force dans le nombre. Plus vous avez de rôdeurs de ce type, plus ils sont puissants. Au corps à corps, les rôdeurs tashunke sont armés principalement de bâtons.



Soldats Chien

Les soldats Chien Lakota sont une unité de cavalerie armée d'une lance et idéale contre les unités d'infanterie et d'artillerie légères. Les soldats Chien peuvent être obtenus par le biais de danses autour du feu ou auprès du conseil tribal.

Nouvelles unités, compétences et nouveaux bâtiments pour les civilisations européennes

Bien que les nouvelles civilisations amérindiennes constituent le point d'orgue de The WarChiefs, les civilisations européennes ne sont pas négligées pour autant. De nouvelles unités et améliorations viennent enrichir le gameplay de façon significative.

Nouvelles unités militaires

De nouvelles unités militaires sont à votre disposition. À vous la victoire !



Artillerie montée

Plus onéreuse que les fauconneaux, cette unité d'artillerie tirée par des chevaux est rapide et très mobile. Les unités d'artillerie montée vous permettent de positionner des canons rapidement et en toute simplicité pendant les combats.



Espions

Dotés de capacités de furtivité et d'un bonus contre les mercenaires, les explorateurs et les chefs de guerre, les espions s'avèrent particulièrement utiles dans le cadre des campagnes militaires, d'autant qu'ils sont relativement peu onéreux. Autre avantage : les espions ont la capacité de voir les autres unités dotées de furtivité.



Pétards

Les pétards sont armés d'un petit dispositif explosif que vous pourrez utiliser à courte portée pour détruire des murs et autres structures défensives.

Saloons

Le saloon est l'endroit idéal pour prendre du bon temps et discuter des événements en cours, mais c'est également là que vous pourrez créer des mercenaires et des hors-la-loi qui viendront grossir les rangs de votre armée. *The WarChiefs* propose de nouveaux mercenaires destinés à élargir l'éventail de vos options tactiques.



Fusiliers

Unité d'infanterie légère armée d'un fusil à silex, les fusiliers vous permettent de renforcer votre armée sans dépenser trop d'argent.



Elmetis

Principalement connues pour leur rôle dans les forces armées italiennes, ces unités de cavalerie lourde sont armées de lances et s'avèrent très intéressantes lorsqu'il s'agit de repousser l'infanterie.



Ninjas

Invisibles, mystérieux et généralement mortels, ces formidables guerriers japonais peuvent inverser le cours d'une bataille. Les ninjas sont des espions mercenaires. Ils sont dotés de furtivité et d'un bonus contre les mercenaires, les explorateurs et les chefs de guerre ; leurs attaques à la fois rapides et silencieuses sont d'une efficacité redoutable.



Bombardes de Li'l

Les bombardes de Li'l sont une unité d'artillerie mercenaire. Il s'agit du deuxième plus gros canon du jeu, pièce maîtresse de tout champ de bataille.

Révolution

Il s'agit d'une nouvelle option pour toutes les civilisations européennes. Lorsque vous atteignez le quatrième âge, vous avez la possibilité de vous révolter afin de devenir une nouvelle nation. Si vous choisissez la révolution, cela aura pour effet de restructurer totalement le fonctionnement de votre civilisation qui se retrouvera sur le pied de guerre.

Lorsque vous sélectionnez cette option, votre métropole et votre drapeau changent afin de refléter votre allégeance au nouveau pays. Vos villageois arrêtent d'amasser des ressources et forment la milice coloniale.

Votre jeu de cartes se transforme également en jeu de révolution, qui ne contient plus que les quatre cartes suivantes :



Canon Gatling

Précurseur des mitrailleuses modernes, le canon Gatling est une unité d'artillerie à tir rapide qui peut vous permettre de décimer très vite les rangs de vos adversaires.



Milice coloniale

Au lieu de produire des villageois, votre centre-ville génère une milice coloniale. Ces unités d'infanterie sont similaires aux messagers mais ont la possibilité de se battre sur de plus longues périodes.



Cuirassé

Ce vaisseau combine puissance de feu et blindage exceptionnel, qualités qui lui permettent de subir et d'infliger des dégâts importants.



Chariot de fort

Le chariot de fort est une unité mobile vous permettant de bâtir des forteresses pour défendre votre territoire. Vous pouvez envoyer des chariots de fort indéfiniment.

Campagne Un joueur



La campagne Un joueur de *The WarChiefs* reprend l'histoire de la famille Black entamée dans Age of Empires III, alors que deux nouvelles générations se retrouvent confrontées à toutes sortes de défis dans le Nouveau Monde.

C'est l'histoire de deux hommes, Nathaniel Black et son petit-fils Chayton Black qui, du fait de leurs origines européennes et amérindiennes, sont amenés à se poser beaucoup de questions devant l'émergence d'une nouvelle nation.

Nathaniel Black

Élevé par sa mère Nonahkee et son oncle Kanyenke, tous deux Iroquois, Nathaniel s'emploie à unir plusieurs villages iroquois sous la forme d'une coopérative économique sous-tendue par leurs intérêts communs. Le conflit s'intensifiant entre les colons et les forces britanniques va cependant forcer les Iroquois à choisir leur camp. Le continent est en proie à la guerre... Au profit de qui Nathaniel mettra-t-il mettre son intelligence et son courage ?



Colonel Sven Kuechler

Le colonel Sven Kuechler s'enorgueillit d'adopter les valeurs militaires hessiennes comme une philosophie. Discipline. Obéissance. Intransigeance. Pour Kuechler le commandement ne laisse aucune place à la compassion. Son objectif consiste à éradiquer la rébellion de façon ferme et définitive. Et personne ne saura se mettre longtemps en travers de son chemin.



George Washington

George Washington a été l'un des plus grands présidents de l'histoire américaine ; c'est le seul et unique à avoir été élu à l'unanimité. Propriétaire terrien et fermier de Virginie, Washington maniait aussi bien l'épée que la charrue. Lors des guerres indiennes et françaises, Washington a survécu à de nombreuses batailles et a même vu par deux fois sa monture périr. Lorsqu'il était commandant en chef de l'armée continentale, l'un des plus grands défis de Washington fut de maintenir le moral de ses troupes pour surmonter les rigueurs de l'hiver à Valley Forge.



Chayton Black

Petit fils mi-Lakota de Nathaniel, Chayton a hérité de la tendance familiale consistant à se retrouver coincé entre des forces en opposition. Ainsi la découverte d'or dans les Black Hills avive les tensions entre sioux et colons. Dans cette ambiance de cupidité, de peur et de préjugés, Chayton découvre qu'il vaut mieux parfois ne pas choisir la facilité, au risque de tout perdre, y compris son identité...



Shérif Billy Holme

Le shérif Holme a fait serment de protéger ses concitoyens et voit son territoire comme une terre de conflits et d'opportunités. Il a survécu à de nombreuses batailles et son expérience de la guerre de Sécession lui a donné une vision un peu austère, parfois cynique, de la vie. Holme n'est pas du genre à laisser faire les choses et il compte bien le prouver, son ami Chayton à ses côtés.

Général George Armstrong Custer

Impulsif. Fier. Rusé. Tragique. Tout le monde se souviendra toujours de lui lors de ce jour fatidique de la bataille du Little Big Horn.

Pourtant, la vie de Custer est pleine de paradoxes. Guerrier implacable, mari dévoué adoré par sa femme et chef raté ayant mené ses hommes à leur perte.

Custer était fasciné par la frontière à l'Ouest et considérait comme un honneur le rôle qu'il jouait dans son façonnement. Comme tous les grands personnages historiques, le côté dramatique de sa vie et sa fin tragique resteront gravés dans la légende.



Mode multijoueur



ESO (Ensemble Studios Online) constitue un moyen simple et rapide de trouver d'autres joueurs d'Age of Empires III et de vivre une expérience multijoueur inoubliable. (Vous devez disposer d'une connexion Internet pour pouvoir utiliser ESO.)

ESO propose différentes options vous permettant d'héberger ou de rejoindre des parties, de configurer des métropoles, de discuter avec d'autres joueurs ou de participer à des échelles et à des clans. Vous pouvez créer et gérer différentes métropoles qui évolueront au fil de vos sessions de jeu en ligne, choisir de nouvelles cartes et créer plusieurs jeux de cartes pour tenter différentes stratégies de jeu.

Si vous rencontrez des problèmes de connexion à ESO, consultez le fichier Readme fourni avec The WarChiefs.

Vous trouverez également des informations utiles sur le site Web de notre communauté : www.agecommunity.com.

N'hésitez pas à visiter régulièrement le site pour connaître les actualités, les forums et les mises à jour.

Jouer à **The WarChiefs** sur ESO

Vous n'avez pas besoin de créer un nouveau compte ESO pour The WarChiefs. Il vous suffit de vous connecter en vous servant du compte ESO que vous aviez créé pour *Age of Empires III*. À votre connexion, ESO activera automatiquement votre compte *The WarChiefs* pour ESO (si personne n'a utilisé la clé CD fournie avec The WarChiefs).

Création d'une métropole sur ESO

Vous devez ensuite choisir ou créer une métropole/un conseil tribal. Si vous n'en avez pas encore créé, la boîte de dialogue *Créer votre métropole* apparaît. Entrez les informations nécessaires à la création de votre métropole.

Avant de démarrer votre session, vous pouvez mettre à jour les cartes et jeux de votre métropole depuis l'écran Métropoles. Dès que vous êtes prêt, cliquez sur le bouton *Fermer*.

Vos métropoles Age of Empires III sont accessibles dans *The WarChiefs*. Les jeux de cartes fournis avec *Age of Empires III* sont en lecture seule, mais vous pouvez en faire des copies afin de les modifier et de les utiliser dans *The WarChiefs*.

Utilisation du menu Plus de règles

Si vous hébergez une partie sur ESO, servez-vous du menu Plus de règles pour sélectionner votre mode de jeu : Classique, Standard ou Traité.

- Le mode **Classique** utilise les règles Age of Empires III de base (monopole commercial impossible).
- Le mode **Standard** utilise les règles Age of Empires III et permet une victoire par monopole commercial.
- Le mode **Traité** est divisé en parties de 10, 20, 30 et 40 minutes, au cours desquelles le combat est interdit jusqu'à la fin du temps imparti et l'expiration du traité. La victoire par monopole commercial n'est pas possible en mode Traité.

Crédits

ENSEMBLE STUDIOS

PROGRAMMATION

Tommy Bean
(responsable programmation)

Michael Capps

Mike « Captn » Kidd

Brad « Poacher »
Robnett ●

CONCEPTION

Sandy « Honcho »
Petersen (Guidance
Ro-Man)

David « Learguy » Leary
(Assistant)

Jeff « Quasta » Brown

Vance « Hammer »
Hampton

Karen « Scout »
McMullan

Kevin White

INFOGRAPHIE

Lance Hoke (Producteur
artistique)

Don Gagen

Mark Sinclair

Jason Sallenbach

Brett « TimetoDie »
Briley

Charles Tinney ●

Patrick Thomas

Paul Jaquays

Zach Jaquays

David Cherry

AUDIO

Stephen « Big Al »
Rippy (Musique
et son)

BALANCE

Kevin « the Sheriff »
Holme ○

Nick « TheMoonGoat »
Currie ◆

Brian « Vega » Dellinger ◆
Zeke « Hope » Marks ●

ASSURANCE-QUALITÉ INTERNE

David « MilkmanDan »
Lewis

PRODUCTION

Wallace H. Wachi,
Jr. (Producteur
principal)

Brian Lemon

Timothy R. Ruessler
« GreyDharma »

Patrick Hudson
(Producteur exécutif)

DÉVELOPPEMENT EN LIGNE

Shawn « Strobe »
Lohstroh

Doug « Slug » Marien

Eric « YoYo » Best

Celeste « Celistipoo »
Torrales ◆

Richard « LoserBoy »
Gyger

PROGRAMMATION COMPLÉMENTAIRE

Michael P. Bean

John C. Evanson

DIRECTION

Tony « GreedySmurf »
Goodman
(Responsable studio)

Ian M. Fischer

Lance Hoke

Patrick Hudson

Angelo Laudon

Dave « Bigdog »
Pottinger

Chris « Scapegoater »
Rippy

David Rippy

Harter « HarterFaster »
Ryan

Bruce C. « blues_»
sherry » Shelley

Greg « DeathShrimp »
Street

SUPPORT WEB ET COMMUNAUTÉ

Matt Scadding ○

Ben « The Donger »
Donges

Graham « Thunder »
Somers

Robert « MrAnderson »
Anderson ●

Mike « Yeti » Brown ●

Chris « Swinger »
Rupp ●

Michael L. McGlumphy ●

TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

Roy « Royster » Rabey

Dwayne Gravitt
Jake « D_Dawg »
Dotson

ADMINISTRATION

Lizette Atkinson

Nique Gardner

TESTS ET AIDE COMPLÉMENTAIRES

Daniel Beck

David J. Bettner

Paul D. Bettner

Matthew Burke

Michael S. Coker

Andy Cotnam

Brad J. Crow

Timothy A. Deen

Shannon D. Dees

Graeme J. Devine

Philip Escobedo ●

Rob « Xemu » Fermier

Andrew P. Foster

Richard Geldreich

Joseph D. Gillum

Matthew M. Goldman

Marc R. Hanson

Bryan A. Hehmann

Marc Taro Holmes

Dion A. Hopkins

Bill « BillyJack »
Jackson

Jonathan J. Jacobson

Jerome K. Jones

Billy Khan

Eugene L. Kohler

David P. Kubalak

Stephane D. Lebrun

Juan R. Martinez

Colton McAnlis

Michael Duncan

McKissick

Kevin M. McMullan

Jason L. Merck

Dale L. Monk

Thonny « Nemo »

Namuonglo

Christopher O'Neill

Peter E. Parisi

Justin Randall

Justin E. Rouse

Jeffrey E. Ruediger

Jason M. Sallenbach

Duane Santos

Adam C. Schimpf

Bobby Simpson ●

Paul « sPanky » Slusser

Brian F.Sousa

Nathan C. Stefan

Marcin « Laeus »

Szymanski

Sergio A Tacconi

Vijay A.Thakkar

Bart Tiongson

Chris M. Van Doren

Robert Walden

Paul W. Warzecha

Scott Winsett

MICROSOFT CORPORATION

CONCEPTION PUBLICATIONS

Jeannie Voirin-Gerde
(Responsable
conception
publications)

Doug Startzel ●

Raquel Robertson ■

EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Jack Turk (Rédacteur
principal)

Brent Metcalfe (Éditeur
principal)

Jeyen Barham-Kaiel
(Éditeur)

MARKETING ET RELATIONS PUBLIQUES

Chris Lee (Responsable
produit global)

Albert Kanan

Nancy Ramsey

Raja Subramoni

Justin Kirby

Genevieve Waldman

LOCALISATION

CORÉE :

Jae Youn Kim (Directeur
de programme)

Il Jin Park

Whi Young Yoon

IRLANDE :

Declan Mac Hugh

Mick Ivory

Steve Belton

John O'Sullivan

Ian Walsh

Julien Chergui

JAPON :

Kazuyuki Kumai
(Responsable)

Takayuki Tsuchiya
(Directeur de
programme)

Kaoru Ito

Mihoko Yamazawa

Yutaka Hasegawa

Takashi Sasaki

Sachiko Nagasawa

Masaki Kokubun

Souichiro Shimano

Yuji Yoneshige

Ken Yaguch

TAÏWAN :

Cheng-Te Tony Lin
(Directeur de
programme)

Wen-Chin Deng

Lilia Lee

Daniel Huang

Kay Wang

REMERCIEMENTS

Shane Kim

Dave Luehman

David C. Holmes

Matt Whiting

JoAnne Williams

Alan Theurer

Paige Williams

Carl Waldman

Craig Mullins

Liquid

Ant Farm

AMS

John « Jono » Lee

Brock Meade ◆

Mike « Sowers » Sowers

Donnie « Wacko »

Thompson

Zabed « Sup3rMaN »

Mahmood

Jeff « LieS » Metzler

Milo « Mr.Milo » Phillips-
Brown

Mark « Spody » Wiegerink

AGENCY KEY: Volt● VMC ◆ S&T sur site ■

Options du Support Technique

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	0800 888 4081	www.microsoft.com/brasil/suporte
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Česká Republika	841 300 300	www.microsoft.com/cze/support/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829-0-1020#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com
Ελλάδα	801 500 3000 ή (30) 211 12 06 500	microsoft@service.microsoft.de
Magyarország	+36(1)267-7846	http://support.microsoft.com
Ireland	(01) 706 5353	http://support.microsoft.com
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/ireland/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Polska	+48 22 5941999	http://support.microsoft.com
Portugal	+351 808 223 242	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Slovensko	0850 111 300	www.microsoft.com/slovakia/support/
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	0870 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/

Pour toutes nos offres d'assistance, visitez le site <http://support.microsoft.com/>.

Sur ces sites Web, vous pouvez :

- lire les conditions générales de support concernant votre produit,
- consulter les articles de la Base de connaissances de Microsoft qui répondent à des problèmes spécifiques,
- soumettre votre problème et le résoudre avec un professionnel du support Microsoft sur Internet.

Dans le monde entier : l'assistance hors des États-Unis et du Canada varie selon les pays. Pour connaître votre interlocuteur régional, consultez la page <http://support.microsoft.com/international.aspx>. S'il n'existe aucune filiale Microsoft dans votre pays ou dans votre région, veuillez contacter le vendeur auprès duquel vous avez acheté votre produit Microsoft.

Conditions : les services de support Microsoft sont soumis aux tarifs applicables du moment ainsi qu'aux termes et aux conditions pouvant faire l'objet de modifications sans préavis.



ENSEMBLE
STUDIOS

Microsoft
game studios

0806 Réf. n° X12-85663-01 FR