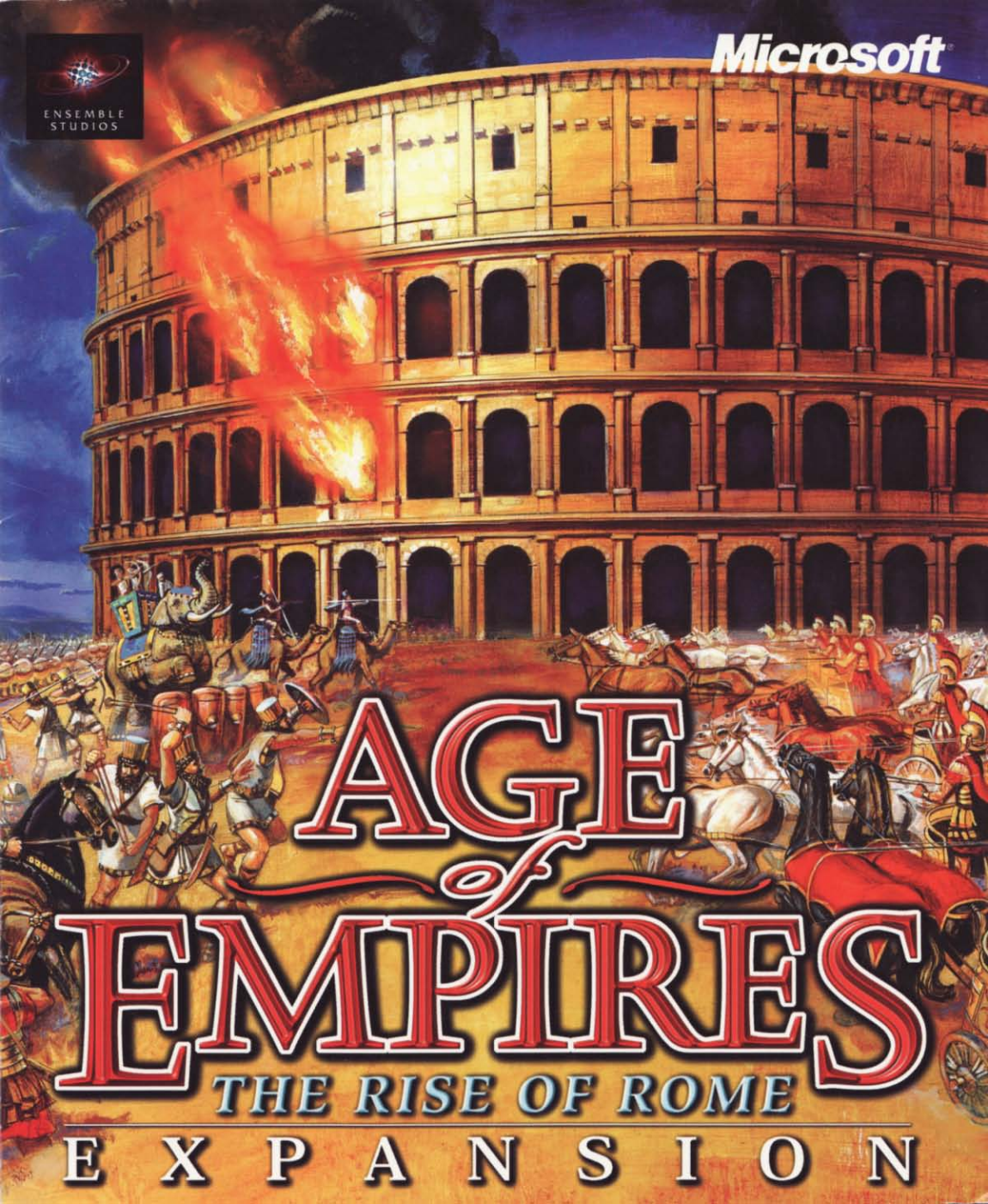

ENSEMBLE STUDIOS
Microsoft
AGE of EMPIRES
THE RISE OF ROME
EXPANSION

SERVICES DE SUPPORT TECHNIQUE DE MICROSOFT

Microsoft propose une large gamme d'offres de support technique destinées à répondre aux besoins des entreprises, des développeurs et des utilisateurs individuels.

Les **Services d'Information** vous permettent un accès rapide et facile à toute notre information technique (questions/réponses, base de connaissances, Services Packs, pilotes...). Pour y accéder, connectez-vous à notre site Internet (http://www.microsoft.com/france/support/) ou abonnez-vous à Microsoft TechNet (programme d'information technique sur CD-ROM) en composant, depuis la France, le 0 800 916 097.

L'**Assistance Utilisateur** Microsoft vous assure un support technique gratuit*, accessible du lundi au vendredi de 9h à 19h, et le samedi de 10h à 18h, en composant le 01 69 86 10 20. Cette assistance s'adresse à tous les clients ayant fait l'acquisition d'un produit complet Microsoft (version coffret uniquement) appartenant à la famille des jeux et multimédia, applications bureautique, systèmes d'exploitation personnels (y compris Windows NT Workstation) et outils de développement.

Ce support est proposé dans la limite de 2 incidents** (opérations d'assistance), pendant toute la durée de vie du produit. Pour savoir si votre produit est couvert par ce service, reportez-vous à la liste des produits pris en charge par l'Assistance Utilisateur en vous connectant à notre site Internet (http://www.microsoft.com/france/support/) ou en faisant la demande à Microsoft par téléphone, fax ou courrier.

* hors frais de communication - ** hors question réseau et connectivité

Le **Support à l'Incident Microsoft** vous garantit une assistance téléphonique, du lundi au jeudi de 9h à 12h et de 14h à 17h (16h le vendredi), pour chacune de vos demandes ponctuelles de support sur l'ensemble de nos produits. Ce service fait l'objet d'une facturation spécifique.

Pour en bénéficier, veuillez composer le 01 69 86 10 20.

Le Support **Microsoft Priority,** disponible sous forme de contrat annuel, vous permet de bénéficier d'un accès prioritaire à notre Support Technique. Il se décline en plusieurs offres, selon le niveau d'assistance souhaitée et le type de produits couverts. Cette offre inclut un support accessible par téléphone via Internet, et selon les contrats, des services électroniques complémentaires.

Pour toute information complémentaire, veuillez contacter par téléphone le 01 69 86 44 88 (le support technique n'est pas accessible par ce numéro) ou consulter notre site Internet à l'adresse suivante : http://www.microsoft.com/france/support/

Les informations contenues dans ce document pourront faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les sociétés, les produits, les noms, les personnages et les données utilisés sont fictifs. L'utilisateur est tenu d'observer la réglementation relative aux droits d'auteur applicable dans son pays. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, sans la permission expresse et écrite de Microsoft Corporation. Cependant, si votre seul moyen d'accès est électronique, vous avez l'autorisation d'en imprimer un exemplaire.

Microsoft peut détenir des brevets, avoir déposé des demandes d'enregistrement de brevets ou être titulaire de marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle portant sur tout ou partie des éléments qui font l'objet du présent document. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la fourniture 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.

© & ℗ 1997-1998 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, MS, Age of Empires, Age of Empires Expansion : L'Émergence de Rome, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX, Windows, Windows NT et le logo Windows sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation, aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Développé par Ensemble Studios Corporation pour Microsoft Corporation.

Genie engine technology © Copyright 1995, 1996, 1997, 1998 par Ensemble Studios Corp. Tous droits réservés.

Cartes des civilisations inspirées de cartes issues de Microsoft Encarta Virtual Globe 1995-1997, © & ℗ Microsoft Corporation.

Tous droits réservés pour Age of Empires Expansion.

Erich Lessing/Art Resource, NY : *Leonidas at Thermopylae* de Jacques Louis-David, 1815.

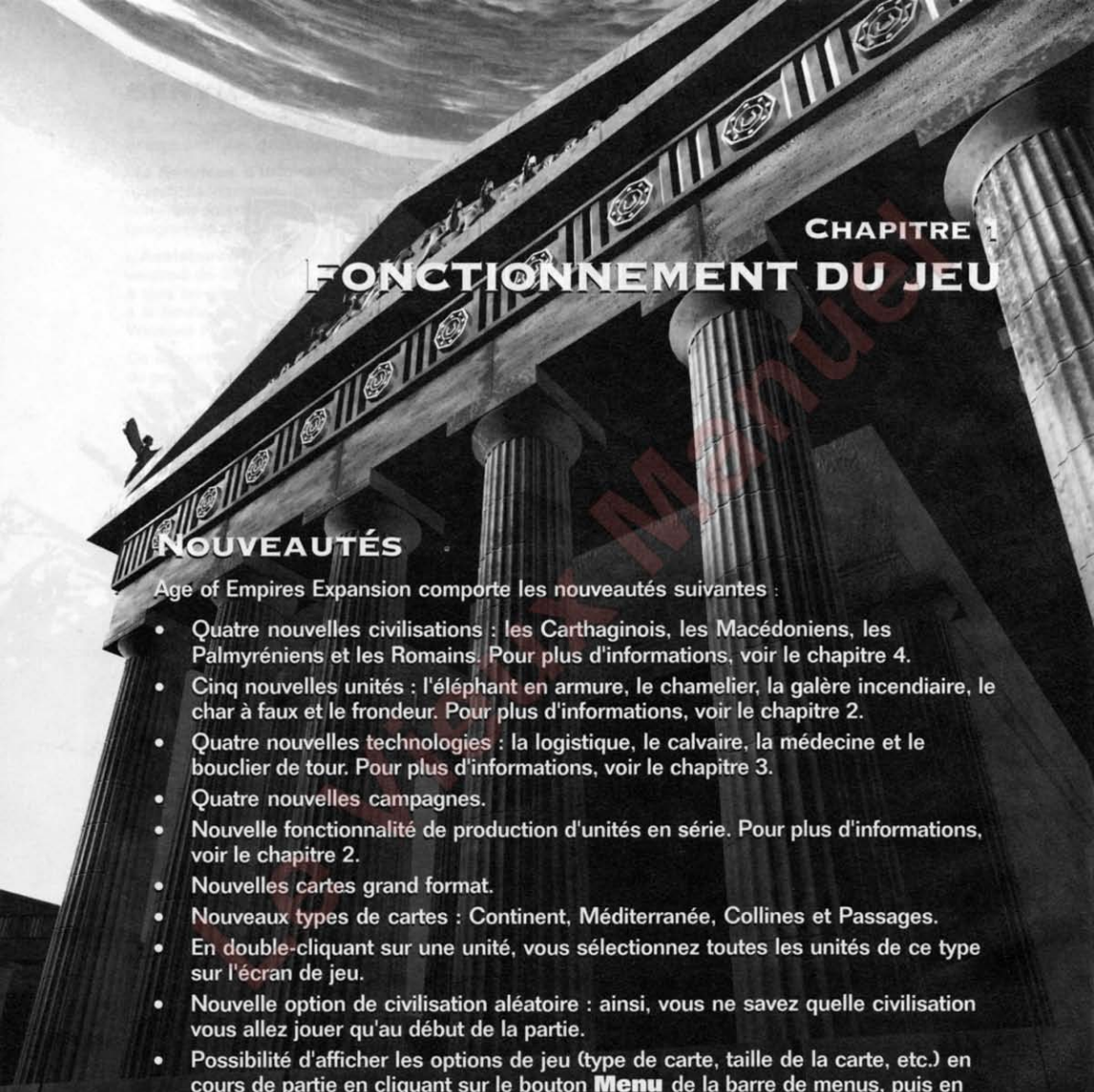
Les autres noms de produits et de sociétés mentionnés sont des marques de leurs propriétaires respectifs.

0898 Réf. n° X00-17660 FR



Sommaire

CHAPITRE 1 : FONCTIONNEMENT DU JEU .. 2
CHAPITRE 2 : UNITÉS 4
CHAPITRE 3 : TECHNOLOGIES 7
CHAPITRE 4 : CIVILISATIONS 9
ANNEXE 14



CHAPITRE 1

FONCTIONNEMENT DU JEU

NOUVEAUTÉS

Age of Empires Expansion comporte les nouveautés suivantes :

- Quatre nouvelles civilisations : les Carthaginois, les Macédoniens, les Palmyréniens et les Romains. Pour plus d'informations, voir le chapitre 4.
- Cinq nouvelles unités : l'éléphant en armure, le chamelier, la galère incendiaire, le char à faux et le frondeur. Pour plus d'informations, voir le chapitre 2.
- Quatre nouvelles technologies : la logistique, le calvaire, la médecine et le bouclier de tour. Pour plus d'informations, voir le chapitre 3.
- Quatre nouvelles campagnes.
- Nouvelle fonctionnalité de production d'unités en série. Pour plus d'informations, voir le chapitre 2.
- Nouvelles cartes grand format.
- Nouveaux types de cartes : Continent, Méditerranée, Collines et Passages.
- En double-cliquant sur une unité, vous sélectionnez toutes les unités de ce type sur l'écran de jeu.
- Nouvelle option de civilisation aléatoire : ainsi, vous ne savez quelle civilisation vous allez jouer qu'au début de la partie.
- Possibilité d'afficher les options de jeu (type de carte, taille de la carte, etc.) en cours de partie en cliquant sur le bouton **Menu** de la barre de menus, puis en cliquant sur **Instructions du scénario.**
- Lorsque vous entendez un signal sonore (par exemple un signal d'attaque), vous pouvez appuyer sur la touche **ORIGINE** ou cliquer sur le bouton central de la souris pour vous rendre sur le lieu de l'action. Appuyez plusieurs fois sur cette touche pour passer en revue les cinq derniers endroits où ont retenti des signaux sonores.

CHANGEMENTS DANS L'EXPANSION PACK

Age of Empires Expansion comportent les modifications suivantes ; elles ne figurent que dans l'Expansion Pack, pas dans Age of Empires versions 1.0, 1.0A ni 1.0B.

- Les lanceurs de pierre, les catapultes et les catapultes lourdes reçoivent à présent peu de bénéfices des tirs prophétiques de la balistique, en fonction de la vitesse de l'unité visée. Toutes les unités lentes à portée sont touchées, une partie des unités moyennement rapides est touchée et toutes les unités rapides sont manquées.
- Les Perses n'ont plus de handicap de cultures.
- Certaines cartes aléatoires comportent des falaises.
- Les forums alliés sont visibles au début d'une partie alliée.
- L'indicateur de population et le chronomètre apparaissent en haut de l'écran de jeu lorsque vous appuyez sur la touche F11.
- La touche permettant de créer un fantassin armé d'une épée est désormais la touche Z.
- La touche permettant de créer un éclaireur est désormais la touche T.
- Si vous sélectionnez l'option Toutes les technologies avant de commencer une partie, vous ne pouvez pas construire de galères incendiaires.
- En mode Multijoueur, vous disposez à présent d'une option vous permettant de modifier la limite de population en cours de jeu à l'aide des Options du jeu.
- La fonction Dialogue est automatiquement paramétrée sur Alliés seulement pour une partie alliée multijoueur.

Remarque : Age of Empires Expansion contient l'Aide en ligne d'Age of Empires 1.0. Celle-ci n'a pas été mise à jour en tenant compte des nouveautés et des modifications apportées à Age of Empires Expansion. Les informations complètes sur Age of Empires Expansion figurent dans ce manuel.

INSTALLATION

Pour installer Age of Empires Expansion, Age of Empires 1.0, 1.0A ou 1.0B doit déjà être installé. Lorsque vous installez Age of Empires Expansion, votre version d'Age of Empires est automatiquement mise au niveau de la version 1.0B.

Pour installer (ou désinstaller) Age of Empires Expansion

➤ Placez le CD-ROM d'Age of Empires Expansion dans le lecteur, puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Si le programme d'installation ne s'exécute pas automatiquement, consultez le fichier Lisez-moi situé sur le CD-ROM d'Age of Empires Expansion.

DÉMARRAGE

Le CD-ROM d'Age of Empires Expansion ou d'Age of Empires doit se trouver dans votre lecteur pour disputer une partie à un joueur ou utiliser le constructeur de scénario. Les deux versions du jeu fonctionnent à l'aide de l'un ou l'autre des CD-ROM. Si vous ne disposez d'aucun CD-ROM, vous ne pouvez disputer que des parties multijoueur.

Une partie multijoueur nécessite le nombre de disques suivant : 2-3 joueurs : 1 CD ; 4-6 joueurs : 2 CD ; 7-8 joueurs : 3 CD. Vous ne pouvez vous connecter qu'aux parties multijoueur créées à l'aide de la même version d'Age of Empires que celle que vous utilisez. Par exemple, si vous utilisez Age of Empires Expansion, seul les parties Expansion apparaissent dans la liste des parties multijoueur.

Pour démarrer Age of Empires Expansion

➤ Insérez le CD-ROM d'Age of Empires Expansion dans votre lecteur, puis cliquez sur **Jouer.** Si le CD-ROM d'Age of Empires Expansion se trouve déjà dans le lecteur, cliquez sur le bouton **Démarrer,** pointez sur **Programmes, Microsoft Games, Age of Empires Expansion,** puis cliquez sur **Age of Empires Expansion.**

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 2
UNITÉS

Age of Empires Expansion présente cinq nouvelles unités et la capacité de produire des unités en série. Pour les coûts et autres attributs, voir le tableau Attributs des unités dans l'annexe. Pour savoir quelles unités peuvent être créées par chaque civilisation, voir les arbres des technologies dans l'annexe.

UNITÉS EN SÉRIE

Vous pouvez désormais produire des unités en série. Vous ne pouvez pas développer des technologies en série.

Pour ajouter des unités dans une file d'attente

➤ Cliquez sur le bâtiment, puis sur le bouton de l'unité que vous souhaitez construire. Par exemple, pour former trois fantassins armés d'une hache, cliquez sur la caserne, puis trois fois sur le bouton **Former un fantassin : hache.**

Le nombre d'unités dans la file s'inscrit sur le bouton de l'unité et le coût de chaque unité est immédiatement déduit de vos ressources. Vous devez disposer des ressources pour construire une unité avant de l'ajouter dans la file d'attente.

Pour supprimer des unités d'une file d'attente

➤ Cliquez avec le bouton droit sur le bouton de l'unité. Par exemple, pour supprimer un fantassin armé d'une hache de la file, cliquez une fois avec le bouton droit sur le bouton **Former un fantassin : hache.** Pour supprimer toutes les unités de la file d'attente, cliquez sur le bouton **Arrêt.**

Si un bâtiment produit des unités en série, vous ne pouvez pas y construire d'autres types d'unités. Par exemple, si vous produisez trois fantassins armés d'une hache en série à la caserne, vous ne pouvez pas créer d'autres unités dans ce bâtiment tant que ces trois fantassins ne sont pas construits (sinon, il faut arrêter la file). L'indicateur de population (F11) clignote si vous atteignez la limite de population ou si vous n'avez plus assez d'habitations pour construire l'unité à venir dans la file d'attente.

Si votre bâtiment est détruit ou converti pendant la production d'unités en série, les ressources relatives aux unités dans la file sont réintégrées dans votre réserve (à l'exception de l'unité en cours de production).

ÉLÉPHANT EN ARMURE



Âge : Fer

Formation : Écurie

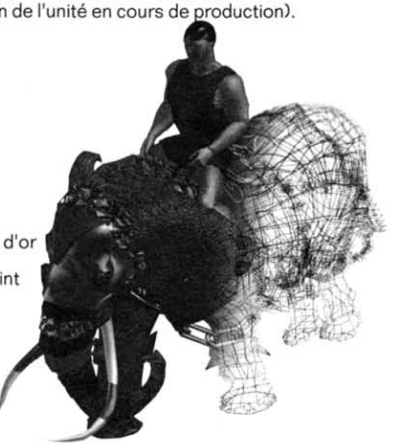
Prérequis : Bouclier de fer

Coût de l'amélioration : 1 000 points de nourriture, 1 200 points d'or

Spécial : Augmente l'attaque contre les murailles et les tours ; +1 point pour les armures contre les armes de jet, la baliste et l'helepolis ; dommages en piétinant les unités ennemies environnantes ; force d'attaque ne peut être améliorée.

L'éléphant en armure est une amélioration de l'éléphant de combat. Il possède des armes de siège, de meilleures force d'attaque, armure et résistance aux armes de jet.

L'armure de cuir, la cotte à écailles et la cotte de maille renforcent l'armure.



Le Virtuix Manuel

Les armées utilisant des éléphants au combat ont vite compris qu'un animal blessé pouvait être aussi dangereux pour les troupes alliées que pour l'ennemi. La solution était de couvrir partiellement les éléphants avec une armure légère qui les protégeait des flèches et des lances. Les animaux indemnes étaient bien plus faciles à contrôler et à diriger contre les ennemis. Il était crucial de maîtriser les éléphants et de les envoyer au contact avec l'ennemi. Seul les troupes aguerries étaient capables de faire face et de tenir tête à une charge d'éléphants déterminés. Les autres étaient vite mises en déroute à l'approche des éléphants.

CHAMELIER



Âge : Bronze

Formation : Écurie

Spécial : Attaque maximale contre toutes les unités de cavalerie, d'archers de cavalerie et de chars.



Le chamelier est utilisé par les civilisations du désert pour se défendre contre les attaques de la cavalerie. Il ne reçoit pas de bonus de cavalerie contre l'infanterie.

La noblesse augmente les points de vie. L'outillage, le travail des métaux et la métallurgie augmentent la force d'attaque. L'armure de cuir, la cotte à écailles et la cotte de maille renforcent l'armure.

Les chameaux furent très tôt employés à des fins militaires, peut-être avant le cheval au Moyen-Orient. Ils étaient particulièrement utilisés pour les déplacements rapides à travers le désert, surtout par les petits groupes d'attaque. Des peuples du désert comme les Assyriens s'en servaient au combat. Les combattants à dos de chameau portaient des lances et des épées. Comme la cavalerie légère, ils pouvaient se lancer à la poursuite d'une armée en déroute. Ils étaient également utiles contre la cavalerie du fait que les chevaux n'étaient pas habitués à l'odeur des chameaux et refusaient souvent de s'approcher d'eux.

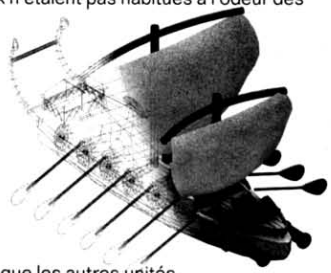
GALÈRE INCENDIAIRE



Âge : Fer

Formation : Port

Prérequis : Galère de combat



Spécial : Les bateaux résistent deux fois mieux à la conversion que les autres unités.

Les galères incendiaires sont des vaisseaux à courte portée utilisés pour se défendre contre les autres navires. En duel, elles sont supérieures aux trirèmes, mais elles subissent des dommages importants des balistes, helepolis, lanceurs de pierre, catapultes, catapultes lourdes, trirèmes à catapulte et jagannâths, dont l'artillerie lourde peut fracasser les marmites enflammées de la galère incendiaire et mettre le feu au bateau.

L'alchimie augmente la force d'attaque.

Remarque : Vous ne pouvez pas construire de galères incendiaires si vous sélectionnez l'option Toutes les technologies avant de commencer une partie.

Les navires étant principalement fabriqués avec des matériaux combustibles (bois, toile, chanvre et poix), le feu constituait une arme redoutable. Les marins de l'époque ont imaginé plusieurs moyens pour mettre le feu aux navires ennemis. Le plus simple consistait à lancer des flèches enflammées ou des traits de baliste sur le vaisseau ennemi. Puis venaient les grenades enflammées, ancêtres de nos cocktails Molotov, pleines d'un liquide inflammable semblable à de l'huile. Les marmites enflammées, plus complexes, étaient suspendues à la proue du navire à l'aide d'une perche. Lorsque la perche se trouvait au-dessus du pont du vaisseau ennemi, la marmite était lâchée, se brisant et répandant ainsi le liquide qui mettait le feu au pont du bateau.

Le Vieux Manuel

CHAR À FAUX





Âge : Fer

Formation : Écurie

Prérequis : Noblesse, roue

Coût de l'amélioration : 1 200 points de bois, 800 points d'or

Spécial : Haute résistance à la conversion ; double attaque contre les prêtres. Les roues équipées de faux endommagent les unités ennemies environnantes.

Le char à faux est une amélioration du char. Il a plus de points de vie, plus de force d'attaque et une meilleure armure.

L'outillage, le travail des métaux et la métallurgie augmentent la force d'attaque.

L'armure de cuir, la cotte à écailles et la cotte de maille renforcent l'armure.

La cavalerie a peu à peu supplanté les chars au début du dernier millénaire avant J.-C.. Mais ces derniers n'ont pas totalement disparu. Certaines armées ont continué à les utiliser et il gardaient leur caractère de prestige. Pour rendre les chars plus efficaces et redoutables, des lames de faux étaient fixées sur les axes. En se déplaçant, les lames du char tournaient en fendant l'air. Un fantassin se trouvant en face d'un char lancé vers lui risquait d'être piétiné par le cheval, transpercé par une flèche, poignardé par le soldat embarqué ou taillé par les lames. Ces armes pouvaient s'avérer terribles contre des troupes isolées en fuite. Malgré tout, face à des troupes expérimentées immobiles, les chars à faux montraient des faiblesses. Si les chevaux étaient blessés, le char risquait de vaciller. Les Perses tentèrent d'utiliser ce type de char contre l'armée d'Alexandre le Grand, mais cette arme n'eut guère de résultats contre les phalanges disciplinées.

FRONDEUR





Âge : Outil

Formation : Caserne

Spécial : +2 en attaque contre les archers ; +2 à l'armure contre les armes de jet, la baliste, l'helepolis ; augmente l'attaque contre les murailles et les tours.

Le frondeur est une unité d'infanterie utilisée pour se défendre contre les attaques des archers et des tours de guet proches.

Les boucliers de fer, de cuivre et de tour augmentent la résistance aux armes de jet. L'alchimie augmente la force d'attaque ; les mines de pierre et les armes de siège augmentent la force d'attaque et la portée.

Remarque : Il n'existe pas d'amélioration d'armure provenant de l'armure de cuir, de la cotte à écailles et de la cotte de maille pour les frondeurs.

Les frondeurs étaient des troupes légères qui lançaient des pierres à l'ennemi, faisant des victimes et déstabilisant les formations. Un tir massif de lourdes pierres pouvaient engendrer des contusions, voire des fractures. La pierre était placée dans une fronde en toile qui tournait dans un mouvement vertical pour créer de la force centrifuge. Un bout de la fronde était relâché pour libérer la pierre. Les frondeurs se substituaient aux archers et aux lanciers. Ils jetaient des pierres de poids différents suivant la distance de la cible. L'art romain a représenté des frondeurs lançant des pierres de la taille des raisins, probablement à faible distance. Des pierres spécialement taillées pouvaient être lancées avec précision à une distance relativement élevée. Le plus célèbre des frondeurs de l'Antiquité fut David, qui tua le champion philistin Goliath en duel d'une pierre dans la tête. L'armée de 10 000 mercenaires, de retour de l'expédition en Perse décrite par Xénophon dans son œuvre *L'Anabase*, comptait un contingent de frondeurs rhodésiens.

Le Vieux Manuel



CHAPITRE 3
TECHNOLOGIES

Age of Empires Expansion comporte cinq nouvelles technologies. Pour plus d'informations sur les technologies présentes dans le jeu, voir le tableau Coûts et avantages des technologies dans l'annexe. Pour savoir quelles technologies peuvent être développées par chaque civilisation, voir les arbres des technologies dans l'annexe.

LOGISTIQUE

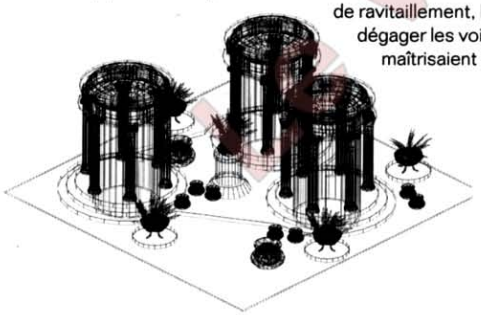


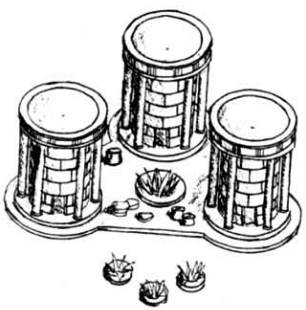
Âge : Bronze

Développement : Siège de gouvernement

Avantage : Les unités de caserne ne comptent que pour la moitié d'une unité au sein de votre population ; vous pouvez donc dépasser la limite de population en formant des unités de caserne. Par exemple, si la population maximale est de 50 et que vous construisez 20 unités normales, vous pouvez former 60 casernes (soit un total de 80 unités) sans dépasser la limite de population.

La science du ravitaillement des armées en marche s'appelait la logistique. Les Assyriens furent la première grande armée à employer la logistique durablement ; ceci leur permettait de mener à bien des opérations très loin de leur camp de base. Les armées en campagne avaient besoin de vivres, de fourrage pour les animaux, de matériel, d'armes et de munitions. La plupart du temps, la nourriture provenait de la campagne traversée par l'armée. Mais si les troupes restaient en place un moment pour assiéger une ville, les ressources locales étaient vite épuisées. La nourriture pour les hommes et les bêtes devait donc être apportée sous peine de voir l'armée battre en retraite. Les instruments de la logistique étaient les chariots de ravitaillement, les bêtes de somme, les dépôts et les troupes pour dégager les voies d'accès. Les grands conquérants de l'Antiquité maîtrisaient la logistique.





Microsoft Manuel

CALVAIRE



Âge : Fer

Développement : Temple

Avantage : Vous permet de convertir instantanément un ennemi en sacrifiant un de vos prêtres. Vous ne pouvez pas utiliser le calvaire pour convertir un prêtre ennemi.

Pour convertir une unité à l'aide du calvaire

1. Cliquez sur un prêtre, puis cliquez avec le bouton droit sur l'unité ennemie à convertir.
2. Une fois que la conversion du prêtre commence, appuyez sur SUPPR. Le prêtre meurt et l'unité est convertie instantanément.



Les irréductibles croyants qui refusaient de renoncer à leur religion jusqu'à la mort étaient appelés des martyrs. Assister à la mort d'un martyr avait un effet influent sur quiconque de peu de foi. La cause du christianisme, par exemple, était renforcée par le spectacle de croyants qui de plein gré choisissaient la mort plutôt que la conversion à une religion païenne acceptée ensuite par les Romains.

MÈDECINE



Âge : Fer

Développement : Temple

Avantage : Augmente le rythme des soins dispensés par les prêtres.

Après des essais et des erreurs, l'homme a découvert que certains produits à base d'herbes et de plantes possédaient des vertus médicinales. L'invention de l'écriture a permis de consigner ces connaissances et de les transmettre aux générations suivantes par un moyen autre qu'oral. La médecine a progressé au fil du temps, améliorant la qualité et la durée de la vie.

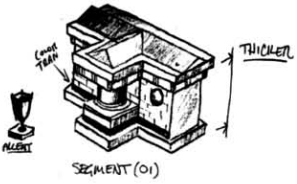
BOUCLIER DE TOUR



Âge : Fer

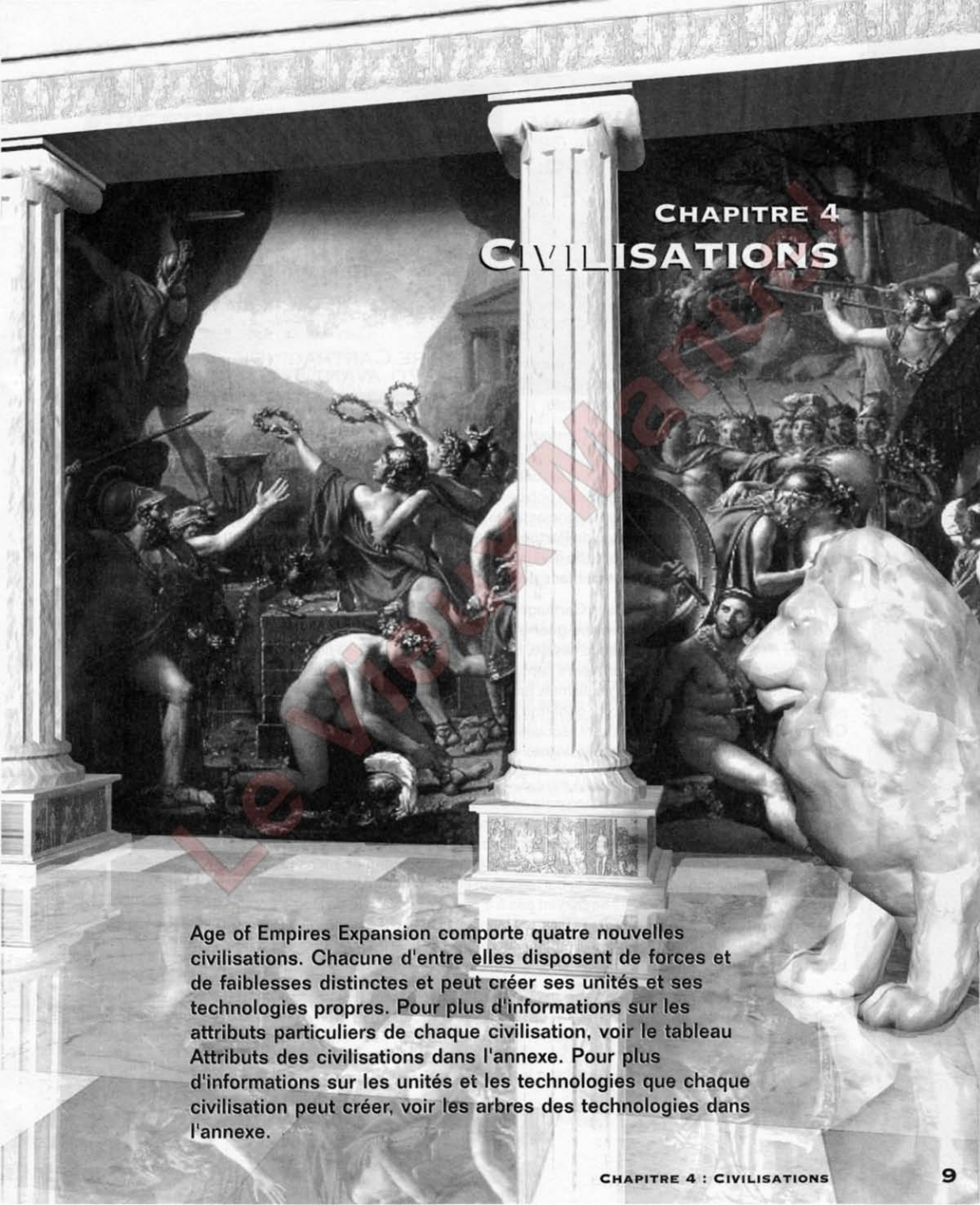
Développement : Puits de stockage

Avantage : +1 point pour les armures d'infanterie contre la baliste, l'helepolis et les armes de jet.



Les Romains adoptaient un bouclier rectangulaire et haut qui avait ses avantages au combat quand utilisé correctement. La taille du bouclier protégeait davantage le corps. Les Romains combattaient en formations rectangulaires serrées de 100 hommes : les manipules. Les boucliers des hommes au sein d'une manipule formaient un front continu, c'est-à-dire un mur de boucliers, qui les protégeait bien des tirs de projectiles. Ils développèrent une variante appelée Testudo (tortue). Dans cette formation, les boucliers couvraient les quatre côtés ainsi que la tête des hommes, ce qui leur permettait de progresser sous les tirs de projectiles. Cette tactique était très utile pour avancer jusqu'à une faille dans une muraille ennemie.

Le Vrai Manuel



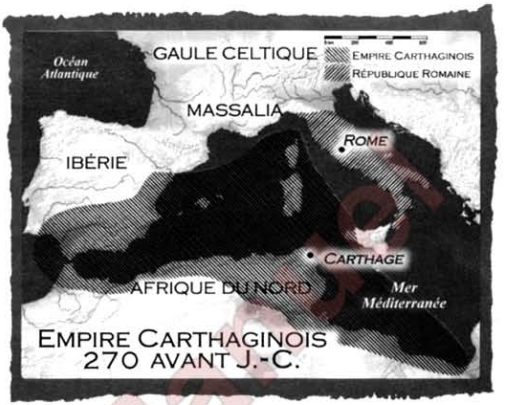
Chapitre 4
Civilisations

Age of Empires Expansion comporte quatre nouvelles civilisations. Chacune d'entre elles disposent de forces et de faiblesses distinctes et peut créer ses unités et ses technologies propres. Pour plus d'informations sur les attributs particuliers de chaque civilisation, voir le tableau Attributs des civilisations dans l'annexe. Pour plus d'informations sur les unités et les technologies que chaque civilisation peut créer, voir les arbres des technologies dans l'annexe.

Le Vieux Marché

Les Carthaginois

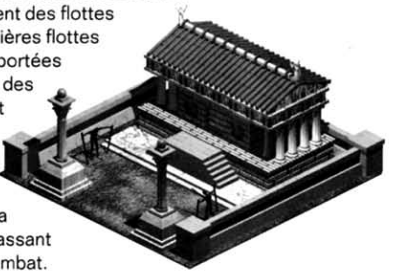
(800 a 146 avant J.-C.)



Au début du dernier millénaire avant J.-C., les Phéniciens commencèrent à établir des colonies autour de la Méditerranée pour concurrencer le commerce des Grecs. La plus importante colonie phénicienne était Carthage, fondée en 800 av. J.-C. près de l'actuelle Tunis, en Afrique du Nord. Alors que les villes de Phénicie était constamment conquises et assujetties, Carthage prospérait et s'étendait pour devenir une des grandes puissances de la Méditerranée occidentale.

Fidèles à leur héritage phénicien, les Carthaginois devinrent de grands marins, marchands et colonisateurs. Ils firent le tour de l'Afrique et de sources moins sûres, ils auraient atteint les Amériques. Ils tiraient profit du commerce de l'argent ibère et de l'étain britannique. Les comptoirs coloniaux carthaginois s'étendaient le long de la côte nord-africaine, en Sicile occidentale, en Sardaigne, en Corse, à Minorque, dans une grande partie de l'Espagne (la Carthagène actuelle en Espagne s'appelait Carthago Nova : la Nouvelle Carthage), et sur la côte Atlantique du Portugal (avec plusieurs comptoirs et ports d'attache). Au cours des Ve et IVe siècles av. J.-C., la bataille fit rage contre les Grecs pour les échanges et les colonies, surtout en Sicile. Au IIIe siècle, un combat de titans débuta contre la puissance montante qu'était Rome.

Les guerres puniques entre Rome et Carthage devaient décider quelle puissance dominerait la Méditerranée occidentale. La première guerre (264-241 av. J.-C.) eut lieu en Sicile. Les Romains n'étaient pas une puissance navale, mais ils construisirent des flottes uniquement à partir des plans d'un navire capturé. Les deux premières flottes triomphèrent des navires carthaginois mais furent à leur tour emportées par la tempête. Leur troisième flotte confirma la défaite maritime des Carthaginois. Les Carthaginois furent repoussés hors de Sicile et perdirent également la Corse et la Sardaigne.



La deuxième guerre punique (218-201 av. J.-C.) fit progresser temporairement la fortune des Carthaginois au travers de leur victoire. La guerre fut déclenchée par le général Hannibal qui quitta l'Espagne, traversa la France actuelle en marche vers l'Italie en passant les Alpes avec sa grande armée comportant des éléphants de combat. Durant une campagne de 16 ans, Hannibal remporta coup sur coup de brillantes victoires sur les Romains, mais il ne parvint pas à s'emparer de la ville de Rome pour mettre fin à la guerre. Incapables de vaincre l'armée d'Hannibal en Italie, les Romains assaillirent les Carthaginois en Espagne puis en Afrique du Nord. Hannibal fut rappelé d'Italie pour défendre la patrie. Au cours de la bataille décisive de Zama, les Romains anéantirent l'armée carthaginoise.

Carthage dut abandonner ses possessions outre-mer, payer une forte indemnité, livrer sa flotte et se mettre au service de Rome. En 150 av. J.-C., la ville avait récupéré et était de nouveau perçue comme une menace. Lorsque les Carthaginois attaquèrent la Numidie, alliée des Romains, ces derniers répondirent en assaillant une nouvelle fois Carthage. La cité fut alors complètement détruite et sa puissance brisée à jamais. Un sillon fut creusé à travers la ville, dans lequel on déversa du sel, symbole indiquant que la cité ne devait pas revivre.

Propriété Microsoft

Les Macédoniens

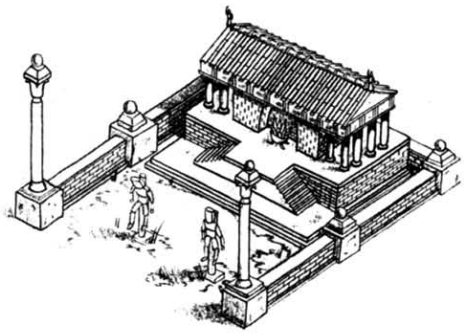
(323 à 146 avant J.-C.)



Les Macédoniens étaient un peuple grec installé au sud de la péninsule Balkanique. En 338 av. J.-C., le roi Philippe II de Macédoine conquit les cités grecques. Le fils de Philippe, Alexandre le Grand, conquit presque toutes les civilisations de l'Égypte à l'Inde, édifiant un vaste empire où la culture et l'art fleurissaient. Après la mort d'Alexandre en 323 av. J.-C., son empire traversa des années de trouble car ses généraux et sa famille se disputaient le pouvoir. En 301 av. J.-C., la mère, la femme, le fils et le demi-frère d'Alexandre avaient tous été assassinés. À la suite de la bataille d'Ipsos cette même année en Asie Mineure, l'empire fut divisé en quatre royaumes : Macédoine, Thrace, Égypte et Perse. Bien que l'Égypte et la Perse eurent toutes deux revendiqué la Syrie, c'est la Perse qui l'annexa en 281 av. J.-C.. En 277 av. J.-C., Antigonos Gonatas (descendant d'Antigonos, un des généraux d'Alexandre) fut proclamé roi de Macédoine et créa la dynastie des Antigonides, qui régna jusqu'à sa conquête par les Romains. En compagnie de la Syrie et de l'Égypte, la Macédoine devint une des trois grandes monarchies du monde hellénistique. Dans sa tentative d'expansion, la Macédoine rencontra l'opposition de Pyrrhus et de la confédération des cités de la Grèce centrale et méridionale. (Athènes acheta sa sortie de la confédération et devint un état neutre, mais elle ne retrouva jamais sa proéminence.)

Au IIIe siècle av. J.-C., Pyrrhus vint en aide aux colonies grecques du sud de l'Italie et de Sicile qui combattaient les Romains en Italie. Les premières victoires de Pyrrhus furent si coûteuses et eurent si peut d'effet (d'où l'expression *victoire à la Pyrrhus*) que les Grecs durent se retirer en 275 av. J.-C.. Au cours de la deuxième guerre punique, les Grecs aidèrent activement Hannibal à combattre les Romains. Pendant la même période, les Grecs luttaient contre les Romains qui avaient envahi l'Illyrie (côte nord-est de l'Adriatique s'étendant du nord de l'Albanie à la Croatie actuelles) pour mettre un terme à la piraterie sur l'Adriatique.

En 202 av. J.-C., le royaume de Macédoine luttait pour garder le contrôle des cités de la péninsule grecque, qui se regroupaient dans la rébellion. Une armée romaine réduite leur vint en aide et renversa l'armée macédonienne en 196 av. J.-C.. Une fois la puissance de la Macédoine reconstruite, les Romains l'envahirent de nouveau en 172 av. J.-C., anéantirent le royaume à la bataille de Pydna en 168 av. J.-C., puis écartèrent les Antigonides du pouvoir. Les Romains tentèrent d'isoler les autres cités grecques, mais le royaume de Macédoine reprit les armes. L'invasion romaine prit fin en 149 av. J.-C., date à laquelle la Macédoine devint une province romaine. La patience des Romains à l'égard des autres cités grecques fut mise à l'épreuve par des troubles à Corinthe en 147 av. J.-C., ville qu'ils assiégèrent et mirent à sac un an plus tard. Pour donner une leçon aux autres cités, les citoyens de Corinthe furent vendus comme esclaves, les bâtiments rasés et tous les objets de valeur emportés à Rome.



Les Palmyréniens

(64 avant J.-C. à 273 après J.-C.)

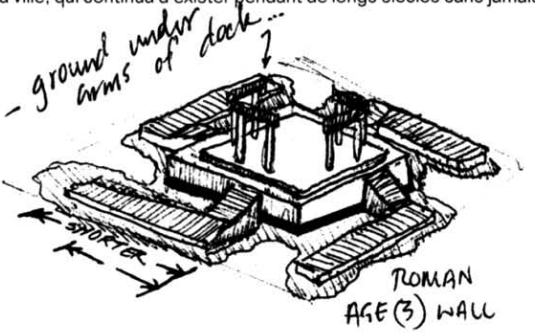


Après l'écroulement de l'Empire séleucide (un des vestiges de l'empire d'Alexandre) en 64 av. J.-C., le Moyen-Orient comportait un no man's land, entre l'Empire romain à l'ouest et l'Empire parthe à l'est. Le peuple de Tadmor, une ville du désert près d'une oasis sur la route commerciale est-ouest, mit sur pied une police du désert qui protégeait les échanges entre Damas et l'Euphrate. Ce commerce les enrichit et la ville devint connue sous le nom de Palmyre (cité des palmiers) par les Romains. Vers 17 après J.-C., Palmyre fut intégrée à la Syrie romaine tout en conservant une large indépendance et son armée du désert. En 129, Palmyre obtenait le statut de ville franche avant de devenir une colonie romaine.

Après la victoire des Perses et la capture de l'empereur romain Valérien en 260, un noble palmyrénien fut proclamé Dux Orientis (duc, ou seigneur de la guerre, de l'Est–quasiment co-empereur) et reçut le soutien des Romains. L'armée de Palmyre triompha des Perses (capturant la capitale Ctésiphon par deux fois) et reconquit la Mésopotamie. À la suite de l'étrange assassinat du Dux Orientis en 267, sa femme Zénobie prit le trône et revendiqua le titre d'Auguste pour son fils.

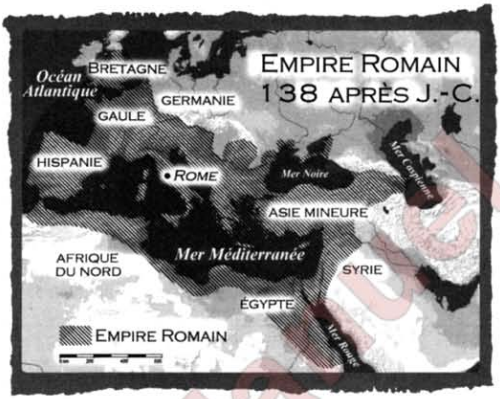
Les Romains se méfiaient de ces changements mais une armée qu'ils envoyèrent à l'est fut vaincue par Zénobie, qui se révélait un chef de guerre compétent. Les Palmyréniens occupèrent ensuite l'Égypte et poussèrent les Goths hors d'Asie Mineure. À cette époque, l'empire de Palmyre s'étendait de l'Asie Mineure à la Mésopotamie et à l'Égypte. Son armée était principalement constituée d'archers, d'archers de cavalerie et de cavalerie lourde (cataphractes).

Les Romains ne pouvaient pas rester de marbre devant la révolte des Palmyréniens et la perte des ressources céréalières égyptiennes. Une armée fut détachée en Égypte pour en reprendre le contrôle. L'empereur Aurélien (un ancien officier de cavalerie) mena une seconde armée en Syrie et gagna deux batailles contre les Palmyréniens, à Antioche et Émèse. La cavalerie légère romaine l'emporta sur les cataphractes de Palmyre, Palmyre qui fut assiégée et capitula. La reine Zénobie fut arrêtée alors qu'elle tentait de s'enfuir, puis après une parade dans les rues de Rome, l'exil lui fut accordé. Palmyre s'insurgea une nouvelle fois après le départ de l'empereur et massacra la garnison romaine. Les légions revinrent rapidement pour saccager la ville, qui continua d'exister pendant de longs siècles sans jamais redorer son blason.



Les Romains

(750 avant J.-C. à 476 après J.-C.)

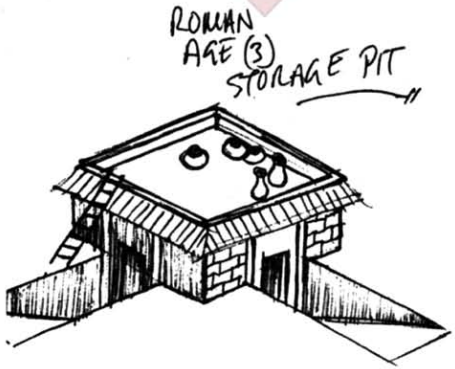


Au début, les Romains n'étaient qu'une petite tribu de l'Italie actuelle, qui se développa pour devenir l'empire le plus vaste et durable de l'Antiquité. C'était un peuple résistant et travailleur qui survivait dans un monde de violence grâce à sa puissante armée. Cette armée connut de nombreux bouleversements au cours de son millénaire d'existence et finit par échouer dans la défense de son empire, même si elle était généralement supérieure à ses adversaires de par le monde. L'empire s'étendit au moyen de légions romaines impitoyables et féroces, et se consolida grâce à une administration bienveillante et des travaux publics à une échelle sans précédent.

Le peuple qui devint les Romains émigra d'Europe du Nord et s'installa dans les plaines au sud du Tibre. Ils édifièrent des villes sur les sept collines aux abords du fleuve. Ces villes finirent par fusionner pour former la capitale, Rome. D'abord république puis empire, Rome initia son expansion à partir de 400 av. J.-C. et finit par contrôler toute la côte méditerranéenne, l'Europe à l'ouest du Rhin et au sud du Danube, l'Égypte, la Palestine, la Syrie, l'Asie Mineure et l'Angleterre actuelle.

L'Empire romain occidental cessa d'exister en 476 après J.-C., même s'il avait déjà disparu en pratique depuis des décennies. La raison première fut l'invasion de colons germaniques par le Rhin et le Danube. Nombreuses sont les autres causes sous-jacentes évoquées. L'adoption du christianisme et l'obsession de l'au-delà au lieu des problèmes concrets sur Terre en était une. L'incapacité croissante d'administrer ce vaste empire en était une autre. Les taxes prélevées après le IIe siècle pour entretenir la grande armée semèrent le trouble et la révolte dans les provinces. L'économie basée sur l'esclavage déclina lorsque les conquêtes cessèrent à partir du IIe siècle, les esclaves se raréfiant ainsi. L'empire manqua son industrialisation du fait de sa dépendance de l'esclavage. La peste décima la population et par la même le commerce. La qualité de l'armée baissa car les mercenaires devaient remplacer les citoyens qui évitaient de servir an tant que soldats ou officiers. L'agitation incessante et la guerre civile pour la succession sur le trône minaient la force des légions et attiraient des contingents barbares dans l'armée.

L'héritage des Romains fut énorme et sa portée considérable, transmettant entre autres la culture ancienne à l'ère moderne, surtout l'art et la littérature grecs. Les Romains initièrent l'urbanisation de l'Europe. Au-delà de Rome, ils fondèrent Paris, Londres, Lyon, Bordeaux, Cologne, Tolède et Milan. L'écartement des rails actuel est inspiré de celui des roues de wagons dans les mines romaines. Les Romains excellaient en ingénierie et en construction et furent les premiers à utiliser la voûte, le dôme et le béton. Il reste des routes, des ponts et des aqueducs romains encore en service. Le latin influença le développement ultérieur de plusieurs langues : français, espagnol, italien, portugais et roumain. Le droit romain fut codifié et adapté par les Byzantins et reste la base du droit dans la plupart des pays européens de nos jours.



Le Vieux Manuel

Annexe

Attributs des civilisations

Civilisation	Attributs
Anciens Choson	• +80 points de vie pour les fantassins : épée longue et les légions. • +2 à la portée des tours. • -30% au coût des prêtres.
Assyriens	• Augmentation de la cadence de tir des casernes d'archers. (La valeur en jeu reste la même que dans Age of Empires 1.0 ; modifications apparues après impression de la documentation originale.) • Villageois 30% plus rapides.
Babyloniens	• Points de vie des murailles et des tours doublés. • +30% de taux de récupération des prêtres. • +30% pour l'exploitation des mines de pierres.
Carthaginois (nouveau)	• Transports 30% plus rapides. • +25% pour l'attaque des galères incendiaires. • +25% de points de vie pour toutes les unités d'éléphants et d'académie.
Égyptiens	• +20% pour les mines d'or. • +33% aux points de vie des chars, des chars à faux et des archers sur char. • +3 à la portée des prêtres.
Grecs	• Hoplites, phalanges et centurions 30% plus rapides. • Navires de combat 30% plus rapides
Hittites	• Double les points de vie des lanceurs de pierre, catapultes et catapultes lourdes. • +1 à l'attaque des casernes d'archers. • +4 à la portée des navires de combat (sauf galères incendiaires).
Macédoniens (nouveau)	• Unités d'académie +2 pour les armures contre frondeurs, balistes, helepolis et armes de jet. • +2 au champ de vision des unités qui ont une portée nulle. • -50% au coût des unités d'atelier de siège. • Unités 4 fois plus résistantes à la conversion.
Minoens	• -30% au coût des navires. • +2 à la portée des archers composites. • +25% à la production agricole.
Palmyre (nouveau)	• Tribut sans taxe. • Double d'or par voyage de commerce. • Les villageois coûtent 50% de plus, ont des armures et travaillent 20% plus vite. • Chameliers 25% plus rapides.
Perses	• +30% pour la chasse. • Éléphants de combat, éléphants en armure et archers sur éléphant 50% plus rapides. • +50% à la cadence de tir des trirèmes.
Phéniciens	• -25% au coût des éléphants de combat, des éléphants en armure et des archers sur éléphant. • +30% pour la coupe du bois. • +65% à la cadence de tir des trirèmes à catapulte et des jagannâths.
Romains (nouveau)	• -15% au coût des bâtiments, sauf les tours, les murailles et les merveilles. • -50% au coût des tours. • +33% de rapidité d'attaque pour les fantassins armés d'une épée.
Chang	• -30% au coût des villageois. • Double les points de vie des murailles.
Sumériens	• +15 points de vie pour les villageois. • +50% à la cadence de tir des lanceurs de pierre, catapultes et catapultes lourdes. • Double la production agricole.
Yamato	• -25% au coût des archers de cavalerie, des éclaireurs, de la cavalerie, de la cavalerie lourde et des cataphractes. • Villageois 30% plus rapides. • +30% aux points de vie des navires.

Level Manuel

Armes et navires de siège : lanceur de pierre, catapultes, baliste, helepolis, trirème à catapulte et jagannâth.
Armes de jet : unités de caserne d'archers, tours, navire éclaireur, galère de combat, trirème.
Unités de corps à corps : caserne, académie, unités d'écurie (sauf éléphant de combat et éléphant en armure).

COÛTS ET AVANTAGES DES TECHNOLOGIES

Puits de stockage	Outillage	Outil	100N	+2 pour l'attaque des unités de corps à corps.
	Travail des métaux	Bronze	200N, 120O	+2 pour l'attaque des unités de corps à corps.
	Métallurgie	Fer	300N, 180O	+3 pour l'attaque des unités de corps à corps. Requis pour passer à Cataphracte.
	Bouclier de cuivre	Bronze	150N, 180O	+1 pour les armures d'infanterie contre frondeurs, balistes, helepolis et armes de jet.
	Bouclier de fer	Fer	200N, 320O	Idem ci-dessus. Requis pour Éléphant en armure.
	Bouclier de tour (nouveau)	Fer	250N, 400O	+1 pour les armures d'infanterie contre frondeurs, balistes, helepolis et armes de jet.
	Archers en armure de cuir	Outil	100N	+2 pour armures des casernes d'archers.
	Archers en cotte à écailles	Bronze	125N, 50O	+2 pour armures des casernes d'archers.
	Archers en cotte de maille	Fer	150N, 100O	+2 pour armures des casernes d'archers. Requis pour Archer de cavalerie lourde.
	Cavalerie en armure de cuir	Outil	125N	+2 pour armures d'unités d'écurie.
	Cavalerie en cotte à écailles	Bronze	150N, 50O	+2 pour armures d'unités d'écurie.
	Cavalerie en cotte de maille	Fer	175N, 100O	+2 pour armures d'unités d'écurie.
	Infanterie en armure de cuir	Outil	75N	+2 pour armures d'unités de caserne et d'académie.
	Infanterie en cotte à écailles	Bronze	100N, 50O	+2 pour armures d'unités de caserne et d'académie.
	Infanterie en cotte de maille	Fer	125N, 100O	+2 pour armures d'unités de caserne et d'académie.
Siège de gouvernement	Architecture	Bronze	150N, 175B	-33% de temps de construction et +20% aux points de vie des bâtiments et des murailles.
	Noblesse	Bronze	175N, 120O	+15% aux points de vie des unités de cavalerie, chameliers, chars, chars à faux, archers sur char, archers de cavalerie et archers de cavalerie lourde. Requis pour Char à faux.
	Écriture	Bronze	200N, 75O	Exploration partagée entre les alliés.
	Logistique (nouveau)	Bronze	180N, 100O	Les unités de caserne comptent pour la moitié d'une unité au sein de votre population.
	Aristocratie	Fer	175N, 150O	Unités d'académie 25% plus rapides. Requis pour passer à Centurion.
	Alchimie	Fer	250N, 200O	+1 à l'attaque des frondeurs, armes de siège et armes de jet. +6 à l'attaque des galères incendiaires. +2 à l'attaque des balistes et helepolis. (Avantage accru dans Expansion.)
	Balistique	Fer	200N, 50O	Augmente la précision des armes de siège et de jet. Requis pour Tour à baliste.
	Ingénierie	Fer	200N, 100B	+2 à la portée des armes de siège. Requis pour passer à Jagannâth.
Marché	Menuiserie	Outil	120N, 75B	+1 à la portée des armes de jet. +2 pour la coupe du bois.
	Artisanat	Bronze	170N, 150B	+1 à la portée des armes de jet. +2 pour la coupe du bois.
	Artisanat évolué	Fer	240N, 200B	+1 à la portée des armes de jet. +2 pour la coupe du bois. Requis pour Helepolis.
	Mines de pierre	Outil	100N, 50P	+3 pour l'exploitation des mines de pierre. +1 à l'attaque et à la portée des frondeurs.
	Armes de siège	Fer	190N, 100P	+3 pour l'exploitation des mines de pierre. Les villageois peuvent détruire murailles et tours. Requis pour passer à Catapulte lourde. +1 à l'attaque et à la portée des frondeurs.
	Mines d'or	Outil	120N, 100B	+3 pour l'exploitation des mines d'or.
	Monnaie	Fer	200N, 100O	+25% en productivité dans les mines d'or. Tribut sans taxe.
	Domestication	Outil	200N, 50B	+75 points pour la production de nourriture des fermes
	Charrue	Bronze	250N, 75B	+75 points pour la production de nourriture des fermes
	Irrigation	Fer	300N, 100B	+75 points pour la production de nourriture des fermes
	Roue	Bronze	175N, 75B	Villageois 30% plus rapides. Requis pour construire des chars, chars à faux et archers sur char.
Temple	Astrologie	Bronze	150O	Conversion 30% plus efficace.
	Mysticisme	Bronze	120O	Double les points de vie des prêtres.
	Polythéisme	Bronze	120O	Déplacement des prêtres 40% plus rapide.
	Fanatisme	Fer	150O	Récupération des prêtres 50% plus rapide.
	Monothéisme	Fer	350O	Le prêtre convertit les prêtres et les bâtiments ennemis (sauf les forum et les merveilles).
	Au-delà	Fer	275O	+3 à la portée de conversion du prêtre.
	Djihad	Fer	120O	Augmente l'attaque, la rapidité et les points de vie des villageois ; baisse leur capacité de récolte.
	Calvaire (nouveau)	Fer	600O	Sacrifice du prêtre pour convertir instantanément une unité ennemie (sauf prêtre).
	Médecine (nouveau)	Fer	150O	Augmente le rythme des soins dispensés par les prêtres.
Forum	Âge de l'outil		500N	Permet de développer tous les bâtiments, unités militaires et technologies de l'Âge de l'outil.
	Âge du bronze		800N	Permet de développer tous les bâtiments, unités militaires et technologies de l'Âge du bronze.
	Âge du fer		1000N, 800O	Permet de développer tous les bâtiments, unités militaires et technologies de l'Âge du fer.

Le Manuel

Attributs des unités

Vitesse : L=lent, M=moyen, R=rapide
Coût : N=nourriture, B=bois, P=pierre, O=or

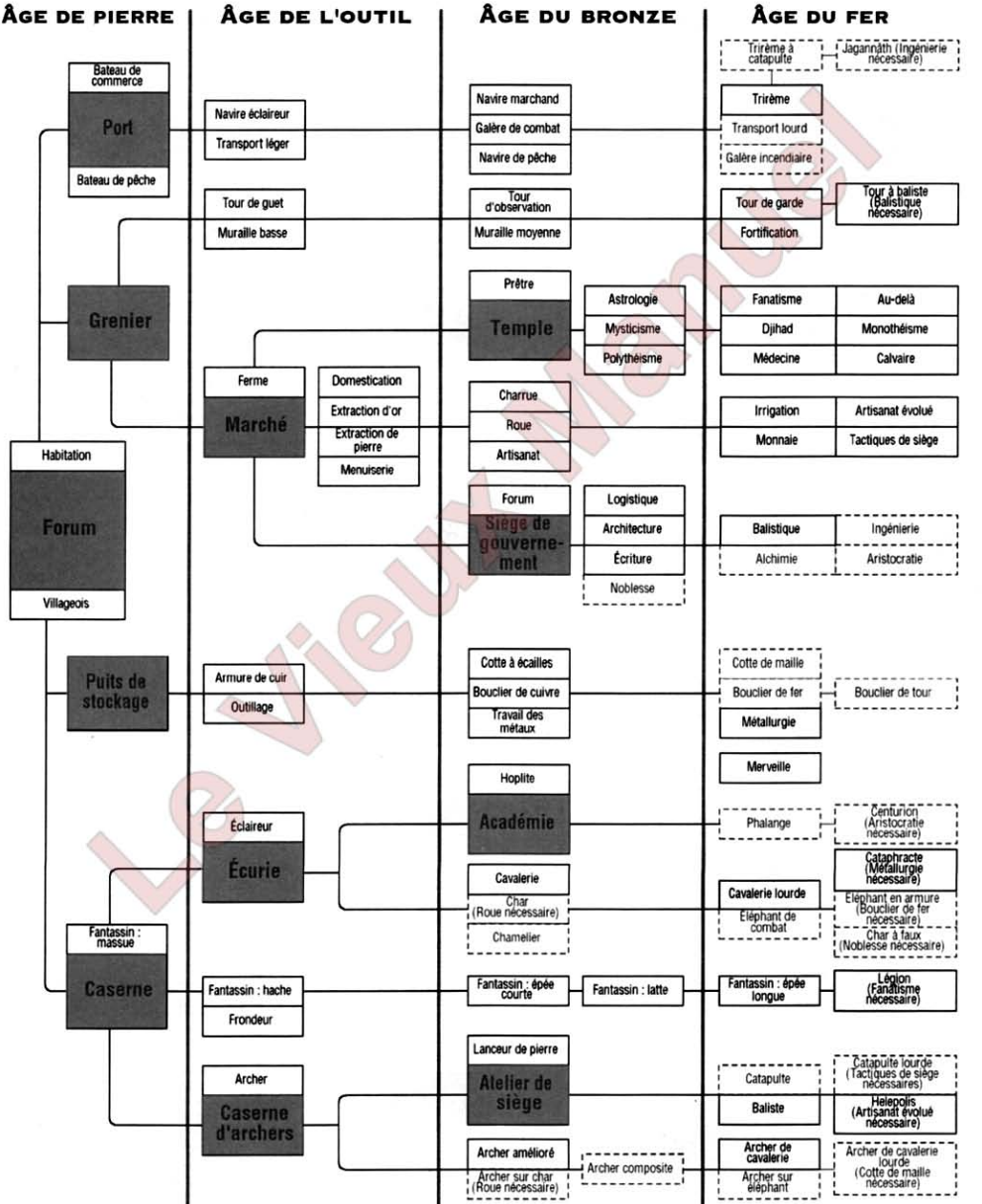
		Coût	Points de vie	Attaque	Armure	Portée	Vitesse	Spécial
	Villageois	50N	25	3	—	—	M	
	Prêtre	125O	25	—	—	10	L	
INFANTERIE	Fantassin : massue	50N	40	3	—	—	M	
	Fantassin : hache	50N	50	5	—	—	M	
	Frondeur (nouveau)	40N, 10P	25	2	—	4	M	+2 pts d'attaque contre les archers. +2 pts d'armure contre les armes de jet, balistes et helepolis ; augmente l'attaque contre murailles et tours.
	Fantassin : épée courte	35N, 15O	60	7	1	—	M	
	Fantassin : latte	35N, 15O	70	9	1	—	M	
	Fantassin : épée longue	35N, 15O	80	11	2	—	M	
	Légion	35N, 15O	160	13	2	—	M	
	Hoplite	60N, 40O	120	17	5	—	L	
	Phalange	60N, 40O	120	20	7	—	L	
	Centurion	60N, 40O	160	30	8	—	L	
ARCHERS	Archer	40N, 20B	35	3	0	5	M	
	Archer amélioré	40N, 20O	40	4	0	6	M	
	Archer composite	40N, 20O	45	5	0	7	M	
	Archer sur char	40N, 70B	70	4	0	7	R	Haute résistance à la conversion ; attaque triple contre les prêtres.
	Archer sur éléphant	180N, 60O	600	5	0	7	L	
	Archer de cavalerie	50N, 70O	60	7	0	7	R	+2 pts d'armure contre les armes de jet, balistes et helepolis.
	Archer de cavalerie lourde	50N, 70O	90	8	0	7	R	+2 pts d'armure contre les armes de jet, balistes et helepolis.
CAVALERIE	Éclaireur	100F	60	3	0	—	R	
	Chamelier (nouveau)	70N, 60O	125	6	—	—	R	+8 pts d'attaque contre la cavalerie et les archers de cavalerie ; +4 pts d'attaque contre les chars.
	Char	40N, 60B	100	7	0	—	R	Haute résistance à la conversion ; attaque double contre les prêtres.
	Char à faux (nouveau)	40N, 60B	120	9	2	—	R	Idem ci-dessus. Les roues causent des dommages aux unités environnantes.
	Cavalerie	70N, 80O	150	8	0	—	R	+5 pts d'attaque contre les unités de caserne (sauf les frondeurs).
	Cavalerie lourde	70N, 80O	150	10	1	—	R	Idem ci-dessus. +1 pt d'armure contre les armes de jet, balistes et helepolis.
	Cataphracte	70N, 80O	180	12	3	—	R	Idem ci-dessus.
	Éléphant de combat	170N, 40O	600	15	0	—	L	Dommages de piétinement sur les unités environnantes ; force d'attaque non améliorable.
	Éléphant en armure (nouveau)	170N, 40O	600	18	2	—	L	Idem ci-dessus. Augmente l'attaque contre murailles et tours; +1 pt d'armure contre les armes de jet, balistes et helepolis.
ARMES DE SIÈGE	Lanceur de pierre	180B, 80O	75	50	—	10	L	Cadence de tir : 1/5 sec ; zone de dommages réduite ; portée minimum 2.
	Catapulte	180B, 80O	75	60	—	12	L	Cadence de tir : 1/5 sec ; zone de dommages moyenne ; portée minimum 2.
	Catapulte lourde	180B, 80O	150	60	—	13	L	Cadence de tir : 1/5 sec ; zone de dommages étendue ; portée minimum 2.
	Baliste	100B, 80O	55	40	—	9	L	Cadence de tir : 1/3 sec ; portée minimum 3.
	Helepolis	100B, 80O	55	40	—	10	L	Cadence de tir : 1/1,5 sec ; portée minimum 3.
NAVIRES	Bateau de pêche	50B	45	—	—	—	M	
	Navire de pêche	50B	75	—	—	—	R	
	Bateau de commerce	100B	200	—	—	—	R	
	Navire marchand	100B	250	—	—	—	R	
	Transport léger	150B	150	—	—	—	M	
	Transport lourd	150B	200	—	—	—	R	
	Navire éclaireur	135B	120	5	—	5	R	
	Galère de combat	135B	160	8	—	6	R	
	Galère incendiaire (nouveau)	135B, 40O	200	24	—	1	R	+5 pts de dommages par les balistes et helepolis. +10 pts de dommages par les autres armes de siège.
	Trirème	135B	200	12	—	7	R	Cadence de tir : 1/2 sec.
	Trirème à catapulte	135B, 75O	120	35	—	9	R	Cadence de tir : 1/5 sec ; zone de dommages réduite.
	Jagganâth	135B, 75O	200	35	—	10	R	Cadence de tir : 1/5 sec ; zone de dommages moyenne.
BÂTIMENTS	Tour de guet	150P	100	3	—	5	—	Cadence de tir : 1/1,5 sec
	Tour d'observation	150P	150	4	—	6	—	Cadence de tir : 1/1,5 sec
	Tour de garde	150P	200	6	—	7	—	Cadence de tir : 1/1,5 sec
	Tour à baliste	150P	200	20	—	7	—	Cadence de tir : 1/3 sec.

Les navires sont deux fois plus résistants à la conversion que les autres unités.

Le vieux manuel

Anciens Choson

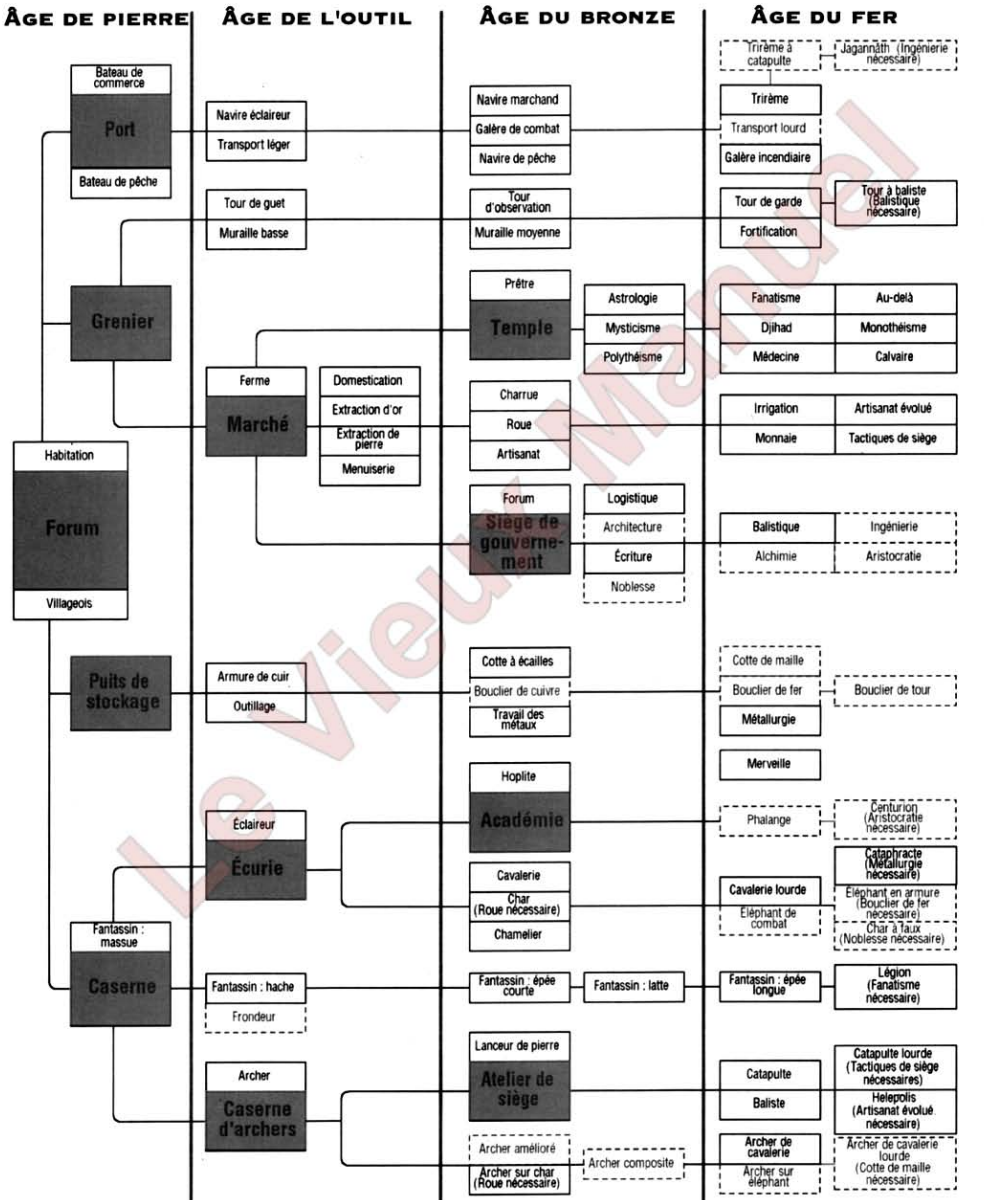
- +80 points de vie pour les fantassins armés d'une épée longue et les légions.
- +2 à la portée des tours.
- -30% au coût des prêtres.



Le vieux Manuel

Assyriens

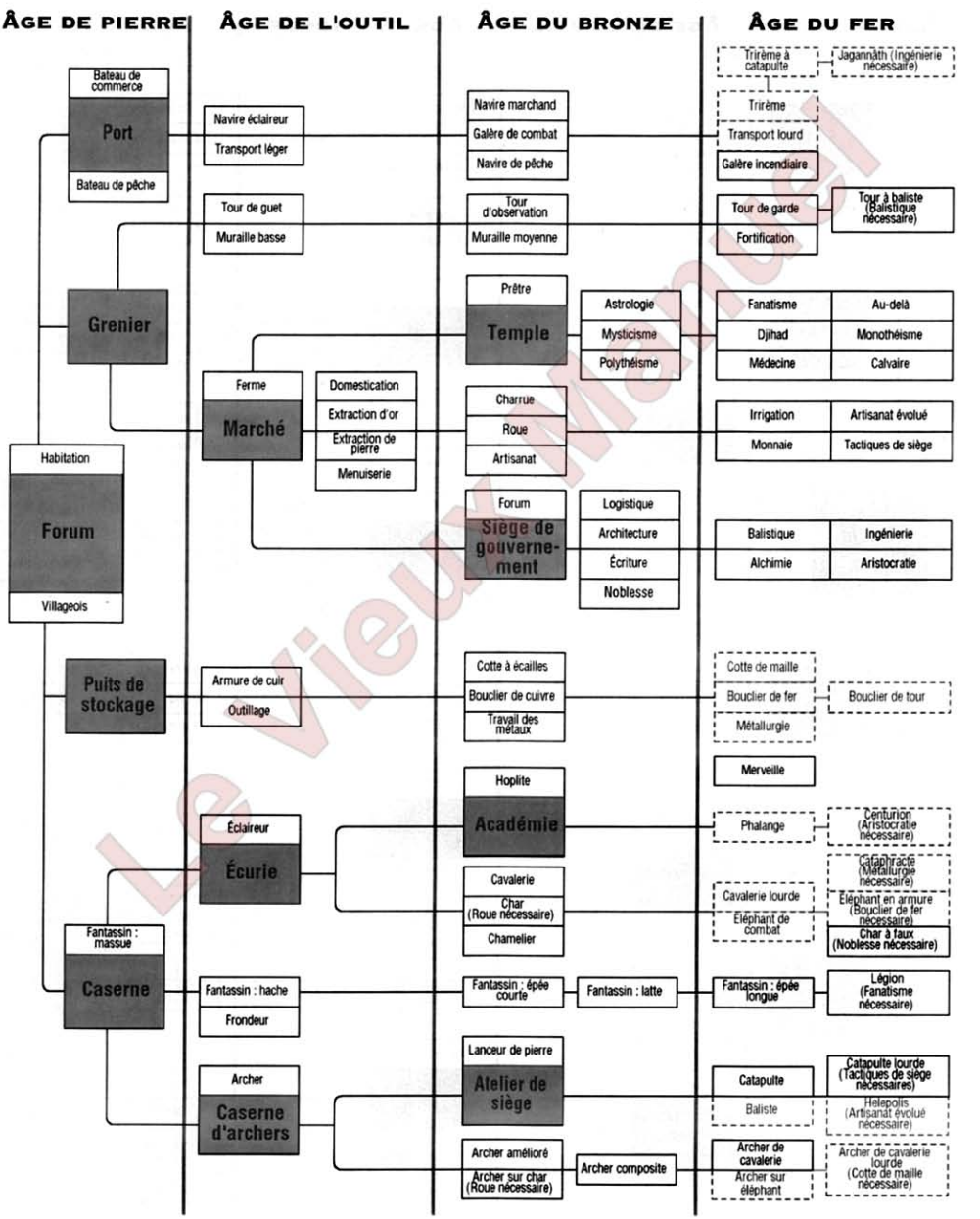
- Augmentation de la cadence de tir des unités Caserne d'archers. (La valeur en jeu reste la même que dans Age of Empires 1.0 ; modifications apparues après impression de la documentation originale.)
- +30% de rapidité de déplacement pour les villageois.



Le Vieux Manuel

BABYLONIENS :

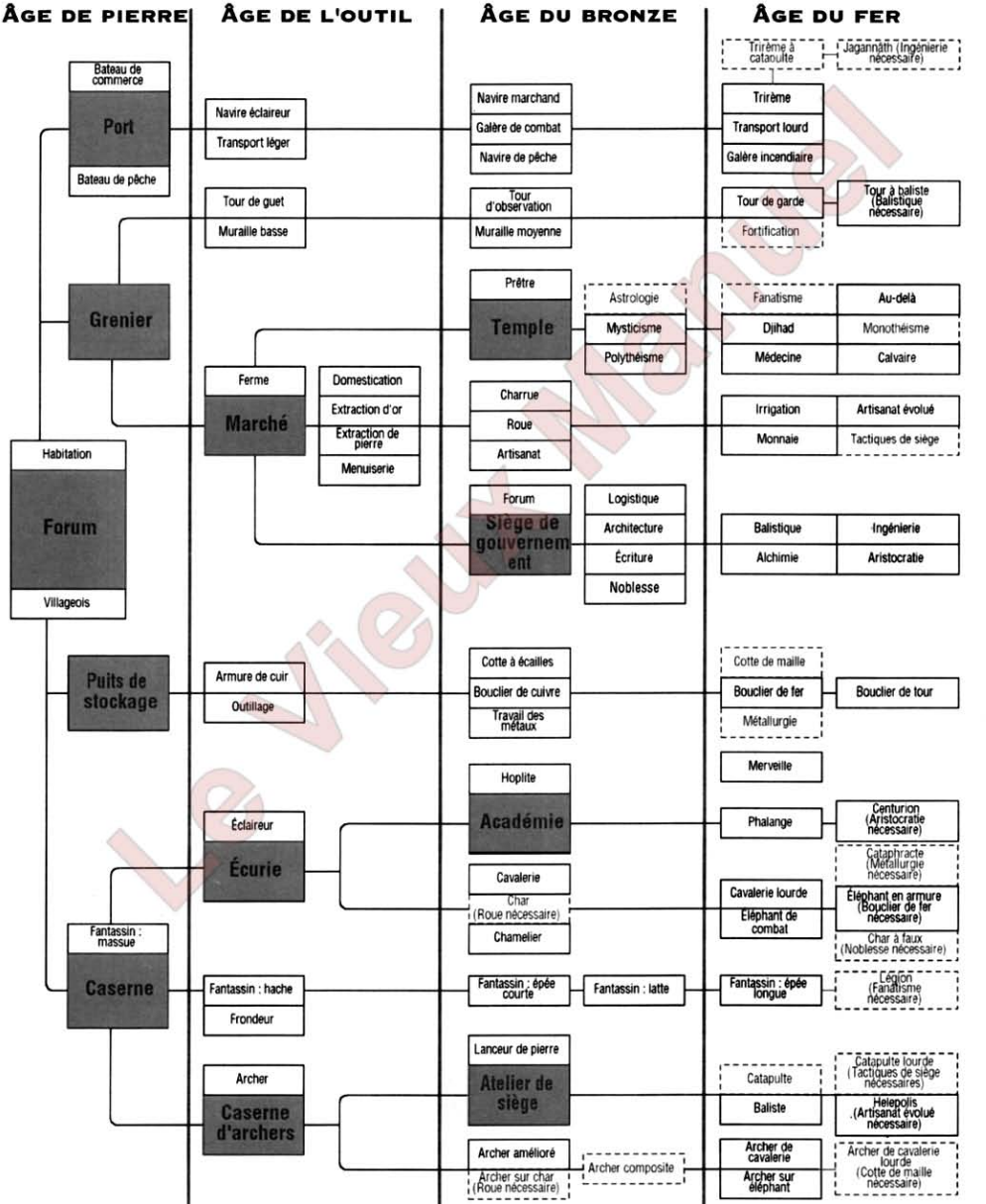
- Double les points de vie des murailles et des tours.
- +30% de taux de récupération des prêtres.
- +30% pour l'extraction de pierres.



Le Vieux Manuel

Carthaginois

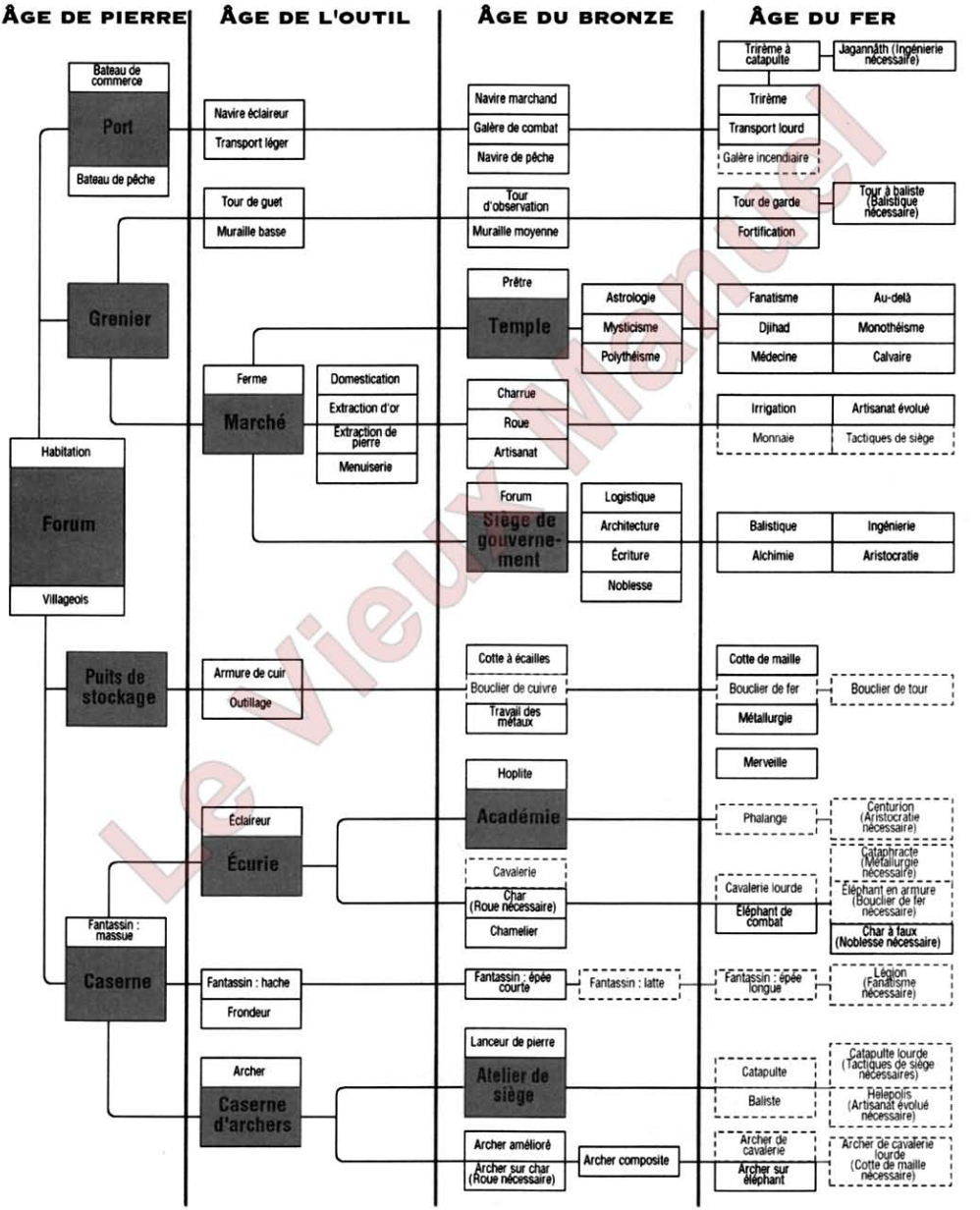
- +30% de rapidité de déplacement pour les transports.
- +25% pour l'attaque des galères incendiaires.
- +25% de points de vie pour toutes les unités d'éléphants et d'académie.



Le vieux Manuel

ÉGYPTIENS

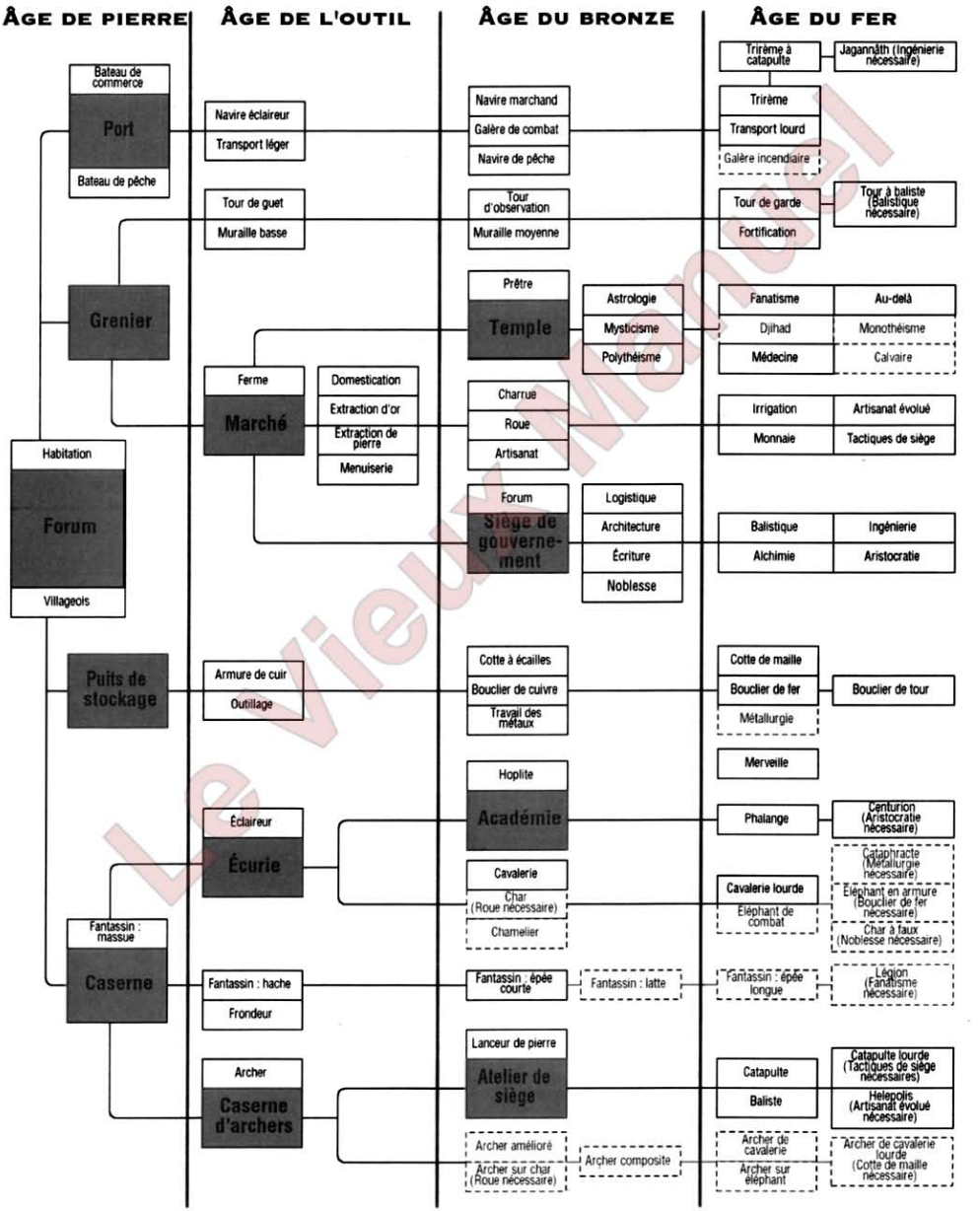
- +20% pour l'extraction d'or.
- +33% aux points de vie des chars, des chars à faux et des archers sur char.
- +3 à la portée des prêtres.



Le Vieux Manuel

Grecs

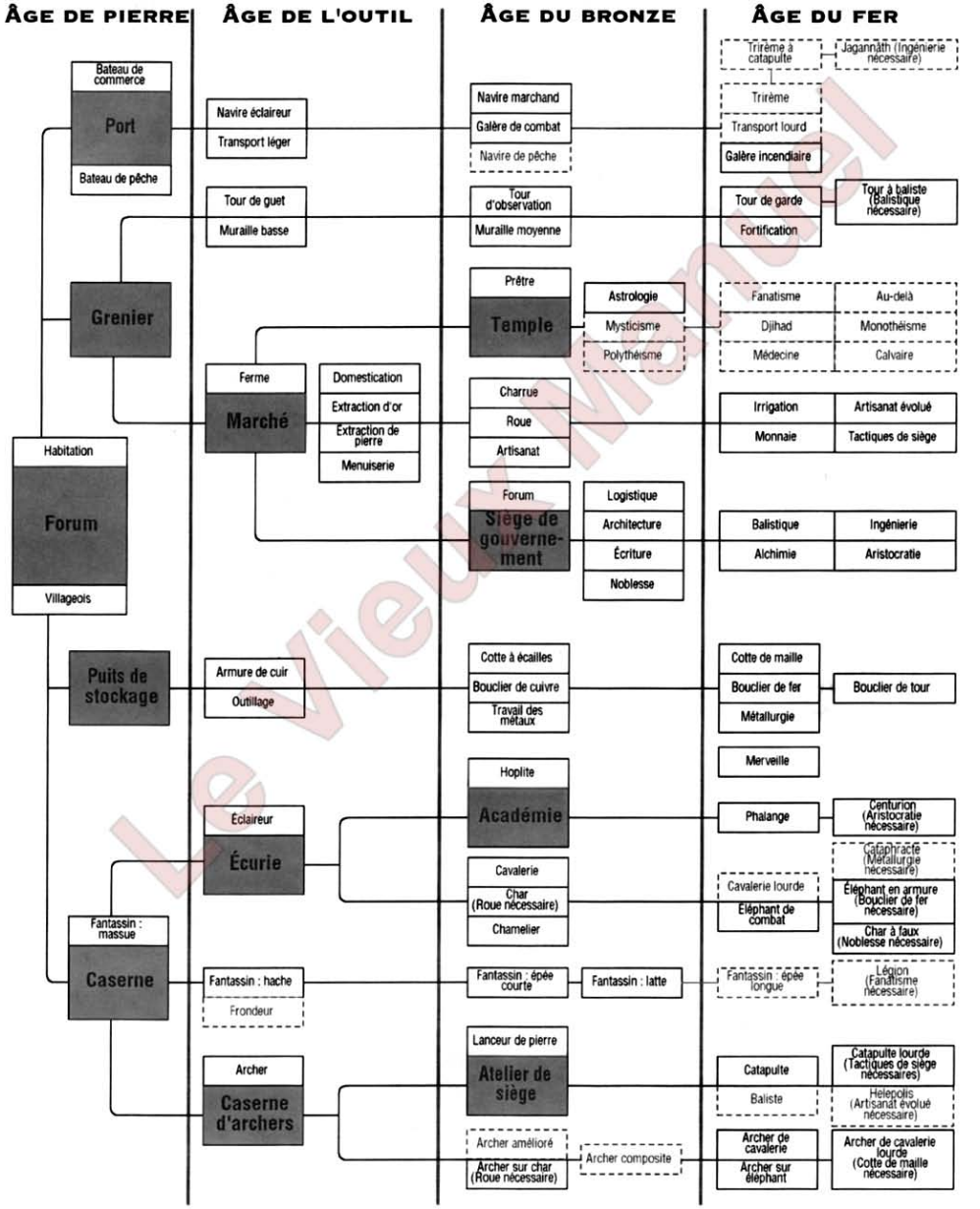
- +30% de rapidité de déplacement pour les hoplites, phalanges et centurions.
- +30% de rapidité de déplacement pour les navires de combat.



Le vieux Manuel

Hittites

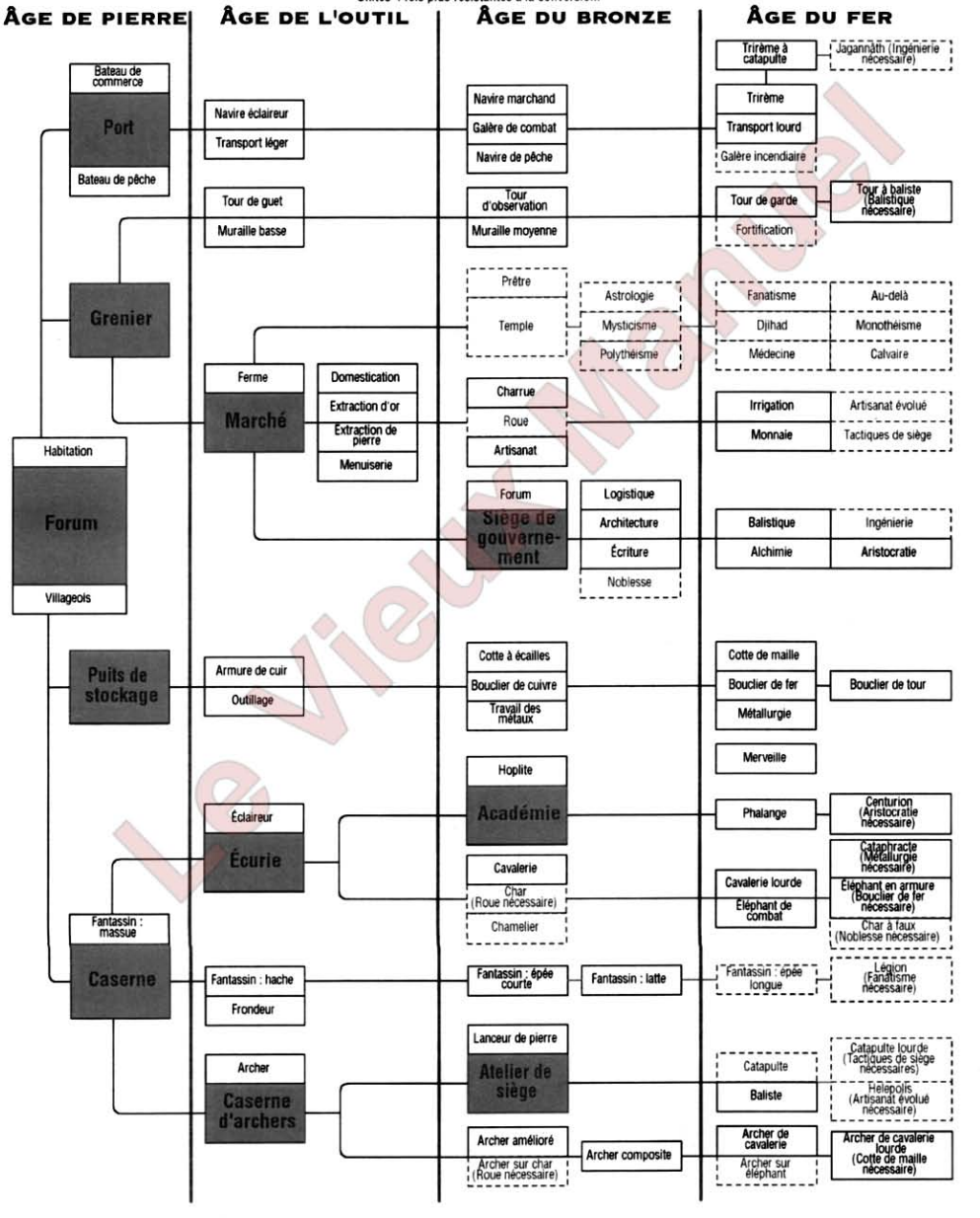
- Double les points de vie des lanceurs de pierre, des catapultes et des catapultes lourdes.
- +1 à la capacité d'attaque des unités Caserne d'archers.
- +4 à la portée des navires de combat (sauf galères incendiaires).



Le vieux Manuel

Macédoniens

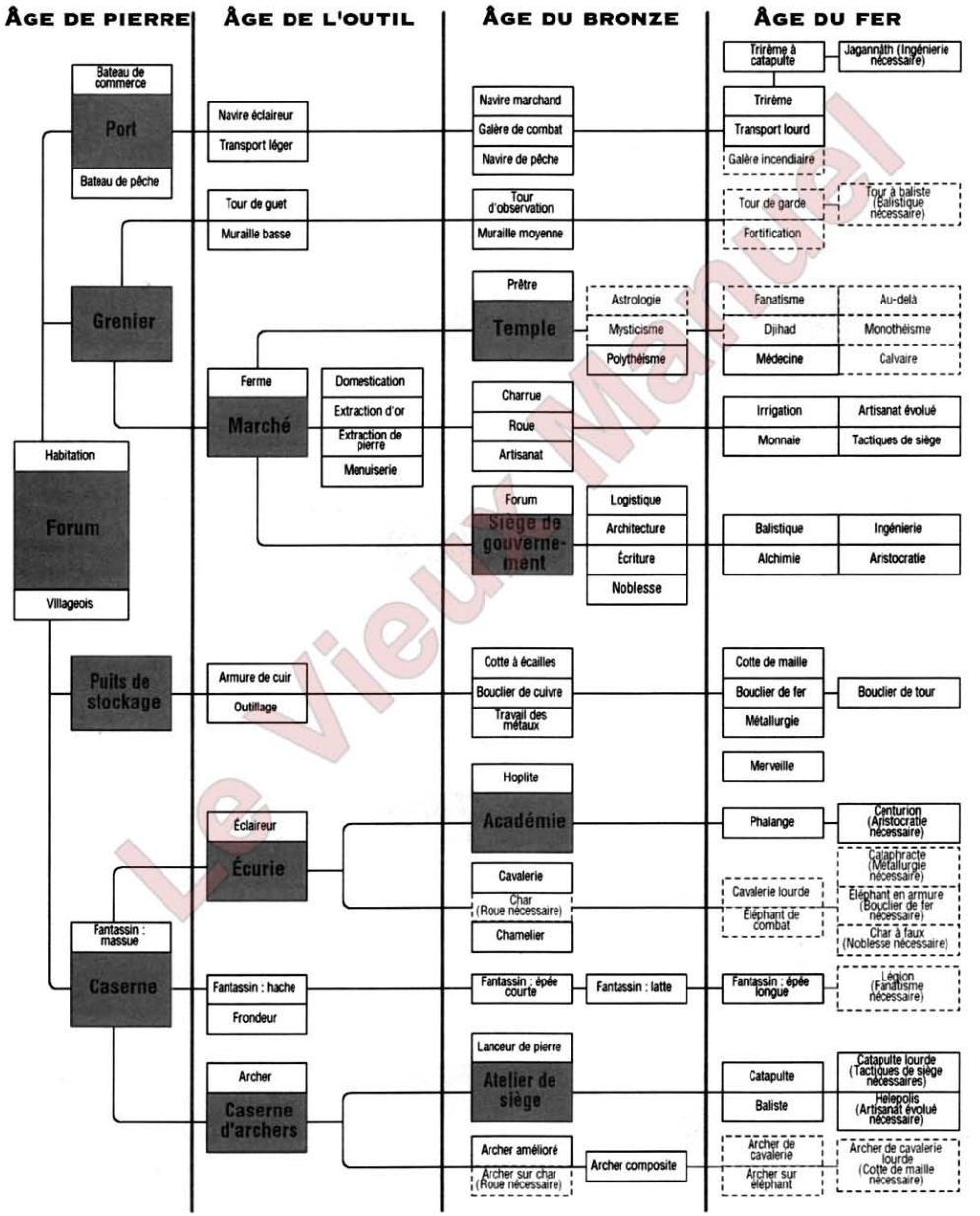
- Unités d'académie +2 pour les armures contre frondeurs, balistes, helepolis et armes de jet
- +2 au champ de vision des unités qui ont une portée nulle.
- -50% au coût des unités d'atelier de siège.
- Unités 4 fois plus résistantes à la conversion.



Le vieux Manuel

Minoens

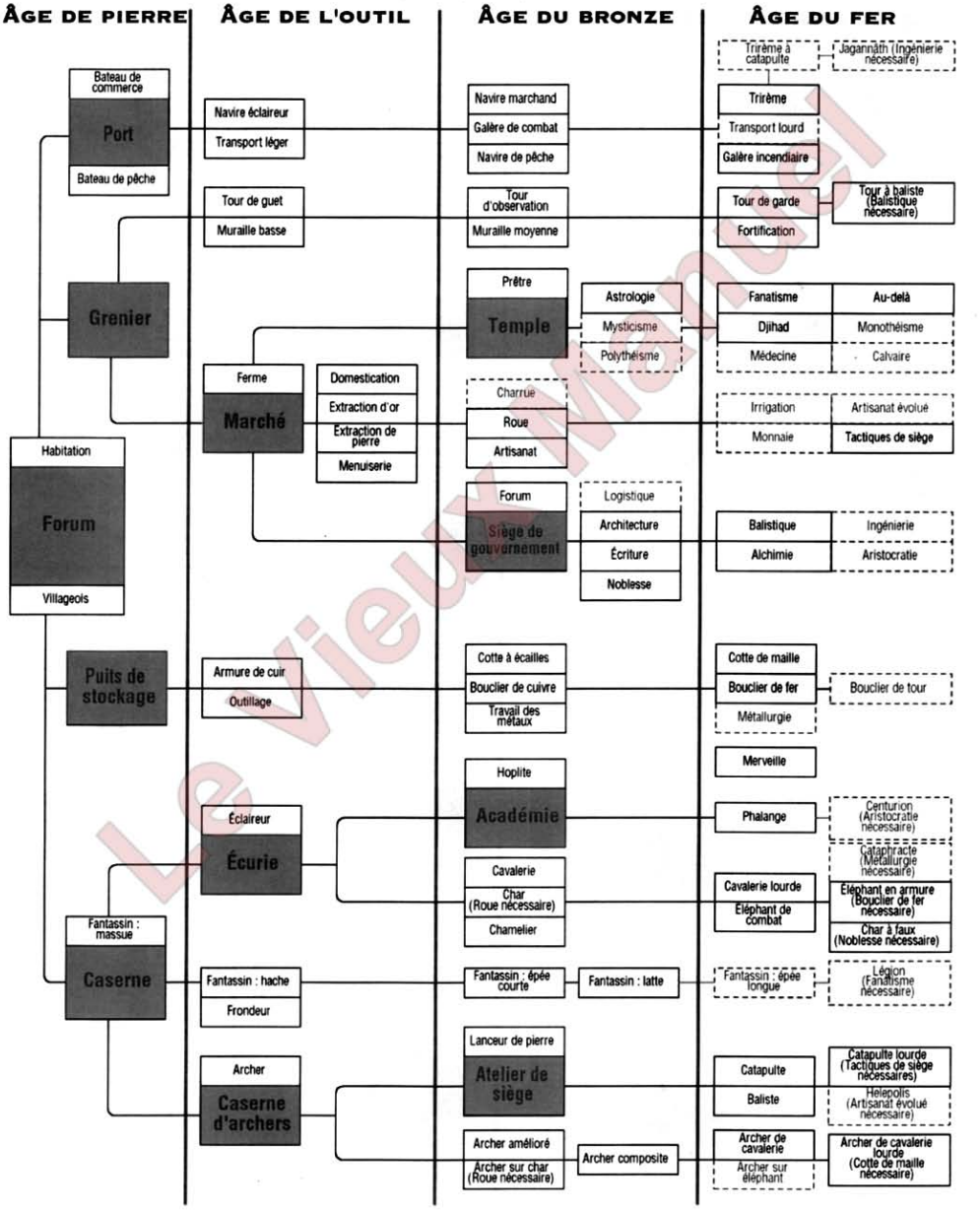
- -30% au coût des navires.
- +2 à la portée des archers composites.
- +25% à la production agricole.



Le vieux Manuel

Palmyre

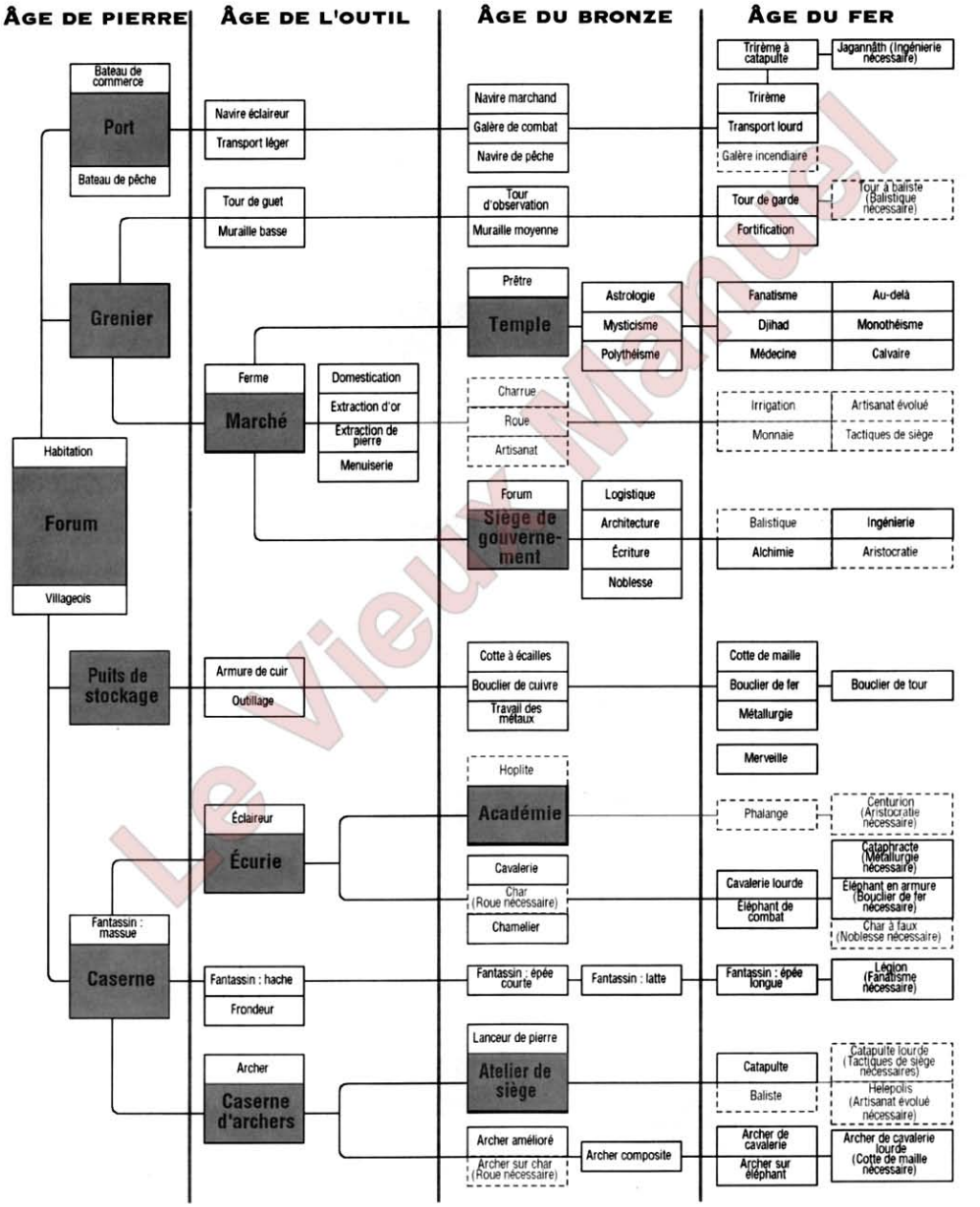
- Tribut sans taxe.
- Double d'or par voyage de commerce.
- Les villageois coûtent 50% de plus, ont des armures et travaillent 20% plus vite.
- +25% de rapidité de déplacement pour les chameliers.



Le vieux Manuel

Perses

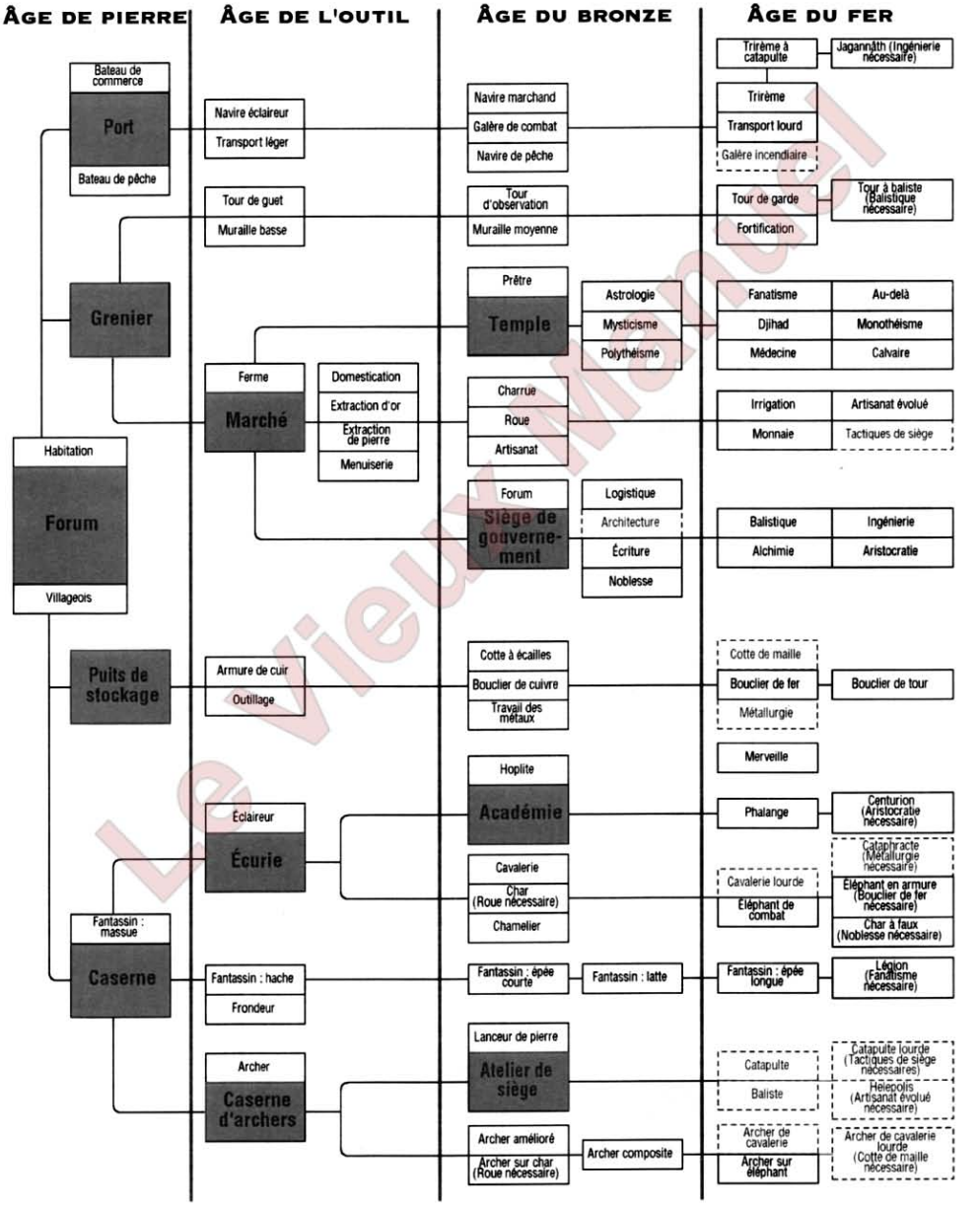
- +30% pour la chasse.
- +50% de rapidité de déplacement pour les éléphants de combat, les éléphants en armure et les archers sur éléphant.
- +50% à la cadence de tir des trirèmes.



Le vieux Manuel

Phéniciens

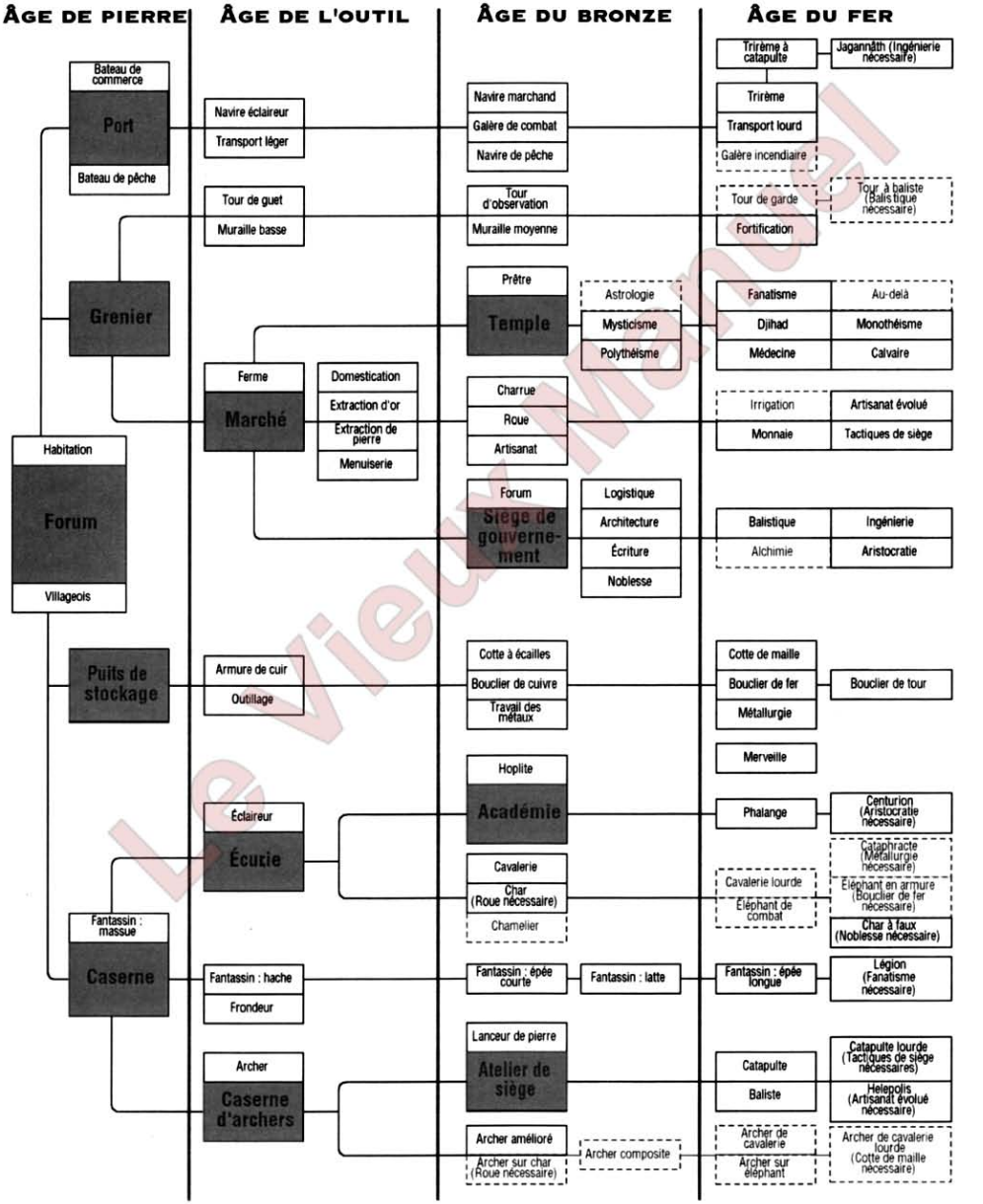
- -25% au coût des éléphants de combat, des éléphants en armure et des archers sur éléphant.
- +30% pour la coupe du bois.
- +65% à la cadence de tir des trirèmes à catapulte et des jagannâths.



Le vieux Manuel

ROMAINS

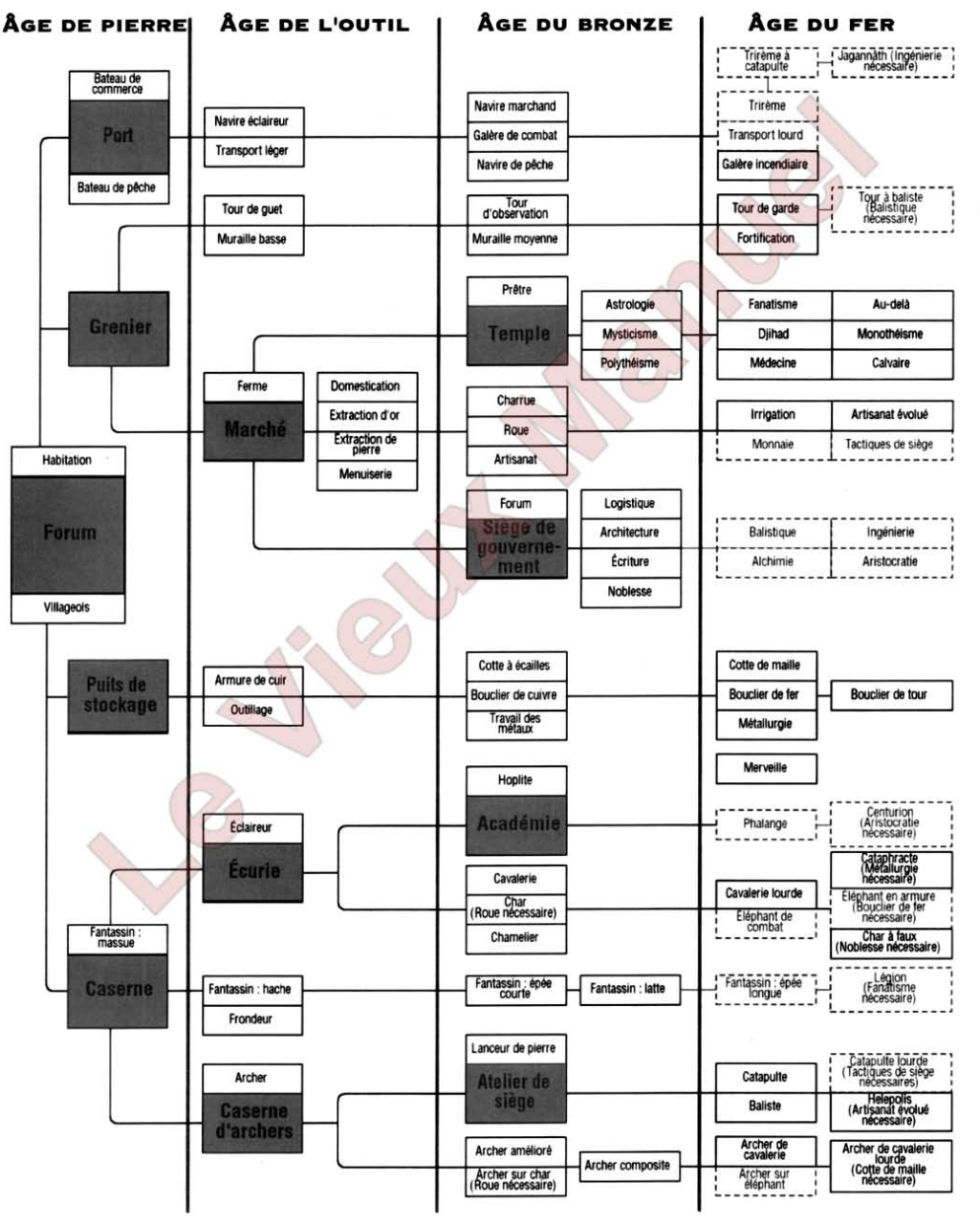
- -15% au coût des bâtiments, sauf les tours, les murailles et les merveilles.
- -50% au coût des tours.
- +33% de rapidité d'attaque pour les fantassins armés d'une épée.



Le vieux Manuel

CHANG

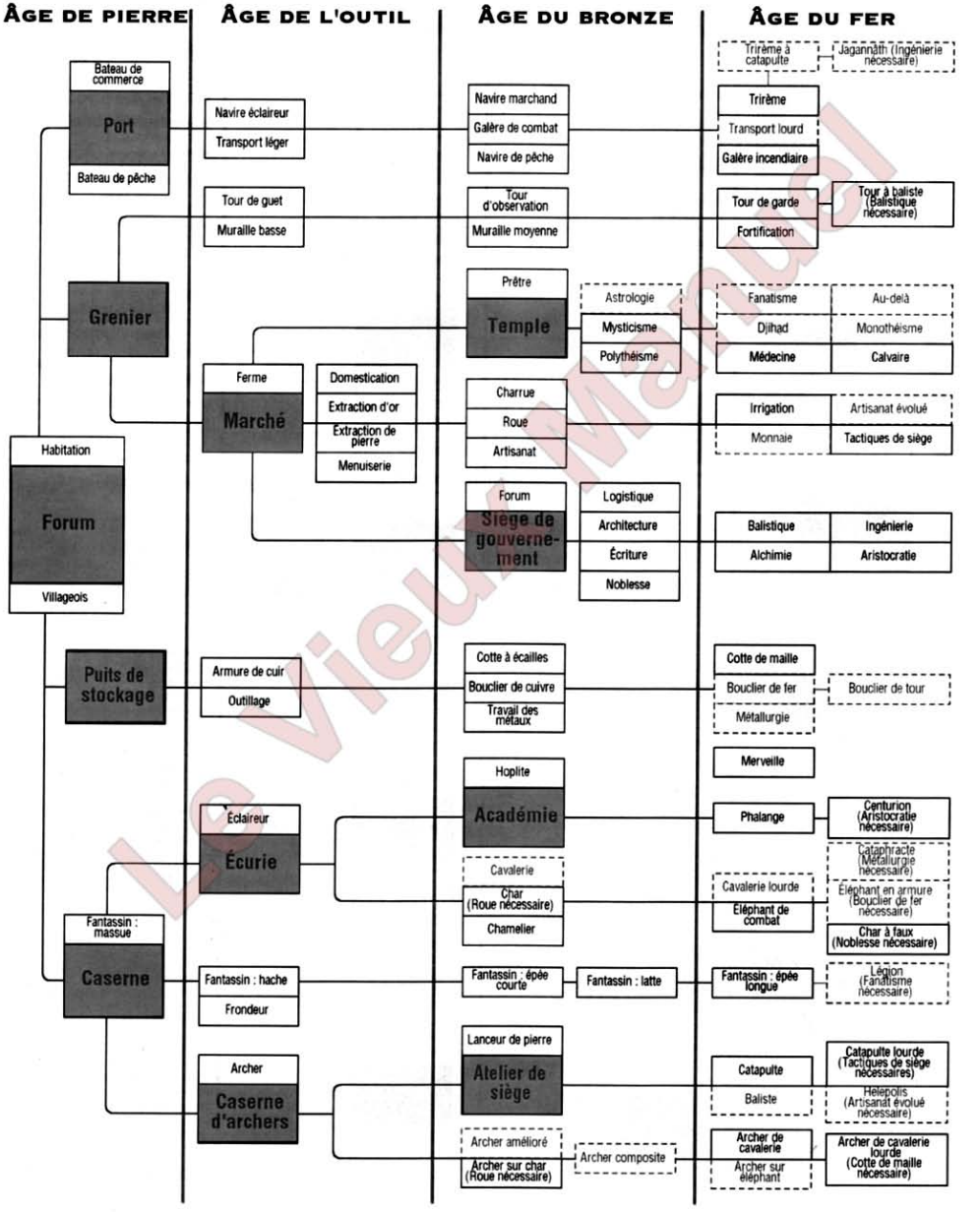
- -30% au coût des villageois.
- Double les points de vie des murailles.



Le vieux Wanderer

Sumériens

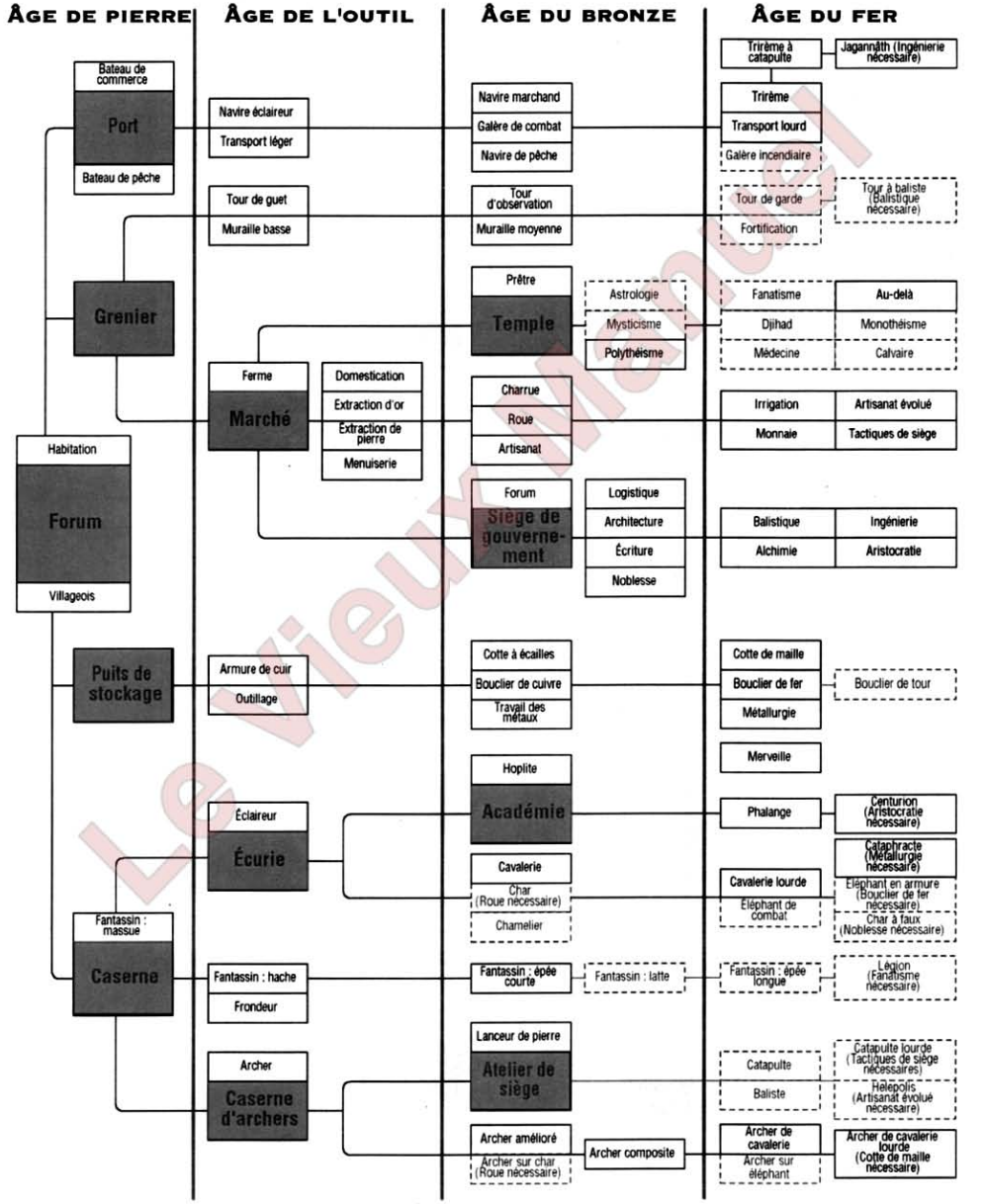
- +15 points de vie pour les villageois.
- +50% à la cadence de tir des lanceurs de pierre, des catapultes et des catapultes lourdes.
- Double la production agricole.



Le vieux Manuel

Yamato

- -25% au coût des archers de cavalerie, des éclaireurs, de la cavalerie, de la cavalerie lourde et des cataphractes.
- +30% de rapidité de déplacement pour les villageois.
- +30% aux points de vie des navires.



Le Vieux Manuel

Crédits d'Age of Empires Expansion

Ensemble Studios

Conception
Sandy Petersen

Programmation
Tim Deen - Lead
Angelo Laudon
Dave Pottinger
Matt Pritchard
Paul Bettner

Infographie
Scott Winsett - Lead
Duane Santos
Duncan McKissick
Herb Ellwood
Thonny Namuonglo

Son
Chris Rippy - Lead

Musique
Stephen Rippy - Lead
David Rippy

Administration
Nellie Sherman

Marketing
Bob Wallace
Brian Moon

Production
Harter Ryan - Lead
Brian Sullivan
Tony Goodman

Scénarios
Bruce Shelley
Chris Rippy
Greg Street

Contrôle qualité et Test
Chris Campbell - Lead
Chea O'Neill, Chris Van Doren, Don Gagen, David Lewis, Ian Fischer, John Evanson, Mark Terrano, Mario Grimani, Sean Wolff
Trey Taylor

Support Web
Mike McCart

Microsoft

Responsable Programme
Tim Znamenacek
Ian Buck

Planificateur
Edward Ventura

Responsable Produit
Chris Di Cesare

Responsable Support technique
Steve Kastner

Responsables Test
James Evans
Mark Thomas

Testeurs
Jason Brown
Carl Bystrom
Francis Crick
Jeremy Hill
Andy Kriger
James Mayo
Josie Nutter
Eric Spunaugle
Luis Barriga
Recon Test Team

Équipe Configuration matérielle
Paul Gradwohl
Harold Ryan

Testeurs-joueurs
Darin Boe
Robert Howg
Paul Skavland
Juan-Lee Pang

Testeur localisation en japonais : Chris Ganje

Coordinateur béta
Matt Alderman

Rédacteur Instructions utilisateur
Kelly Bell

Rédacteur Contenu historique
Bruce Shelley

Rédacteur
Amy Robison

Conception graphique Programme d'installation
Connie Braat

Concepteur Impression
JoAnne Williams

Responsables Localisation
Paul Delany
Laurence K. Smith

Développeur Programme d'installation
Rich Eizenhoefer
Chris Haddan

Directeur artistique
Douglas Herring

Juriste
Jeff Koontz

Gestion
Jo Tyo
Stuart Moulder
Alan Hartman
Edward Ventura
Matt Gradwohl
Craig Henry

Le Vieux Maskel

