

Grand Ages: Medieval — Manuel

1 Avant-propos

Oyez, oyez, ecclésiastes et chevaliers, cessez vos querelles,
Ou subissez une ère de malheur absolu.
Sachez prendre votre place aux côtés d'autrui :
Ecclésiaste, chevalier, paysan ; tous trois ne sont qu'acolytes !
Le paysan fait honneur à l'ecclésiaste et au chevalier ;
L'ecclésiaste préserve le paysan et le chevalier des feux de l'Enfer ;
Le noble chevalier protège l'ecclésiaste et le paysan de ce qui leur veut nuisance.
J'en appelle à vous trois désormais : formez une noble alliance !
Faucille et épée, unissez-vous, et le christianisme germera au sein de vos rangs.
Faucille et épée, et la charrue se pliera aux ordres.
En votre fidélité mutuelle, vous ne faillirez point, pour que rien ni personne ne cause votre ruine.

– Extrait du codex Manesse (traduction libre) –

Bienvenue dans Grand Ages: Medieval

Bienvenue en Europe du XI^e siècle. Dès votre toute première cité, votre mission consiste à agrandir votre territoire en fondant de nouvelles cités et en développant de nouvelles régions. Faites appel à vos forces militaires pour défendre votre domaine et l'étendre continuellement.

Créez des emplois dans vos cités par le biais d'exploitations minières pour collecter des matériaux bruts et produire des marchandises, ce qui simulera ainsi l'exode rural. Reliez ces cités à l'aide de routes de commerce, afin d'offrir à tous les citoyens les marchandises dont ils ont besoin, tout en augmentant leur prospérité.

Vous pouvez approcher le jeu de diverses manières : en tant que chef militaire menant une campagne d'expansion de son territoire, en tant que magnat des finances à la tête de magnifiques cités en plein essor, ou en tant que diplomate entièrement voué aux relations qu'il a tissées avec ses voisins. Peu importe la façon dont vous jouez, la simulation du système économique à part entière s'adapte constamment à toutes les situations.

Un maximum de sept adversaires vous attend dans le mode multi joueur (en réseau local et sur Internet). Ils peuvent être contrôlés par d'autres joueurs, mais il est également possible de laisser l'I.A. jouer à tout moment.

2 Démarrage rapide

Campagne

Si vous jouez à Grand Ages: Medieval pour la toute première fois, vous devez absolument commencer par une campagne. Au cours d'une histoire palpitante qui prend place à Constantinople au Moyen-Âge, vous apprendrez les bases et les autres fonctions du jeu.

Une fois la campagne terminée, celle-ci sera convertie en une partie ouverte qui vous permettra de continuer vos conquêtes selon vos désirs.

Partie ouverte

Naturellement, votre objectif principal est de devenir empereur et d'éliminer tous vos rivaux dans la course au prestige et à la conquête. En dépit de cela, la partie ouverte est volontairement dénuée de

tout objectif précis ou de conditions de fin. Dans ce mode de jeu, tout dépend entièrement de vous et vous avez la possibilité de continuer vos efforts visant à unir toute l'Europe, même si vous avez vaincu vos opposants.

Avant de commencer une partie ouverte, sachez qu'il est possible de configurer un certain nombre d'options de départ. Parmi celles-ci, on retrouve le choix de la capitale du début de votre partie, l'emplacement de votre première cité, et le niveau de difficulté. Les paramètres détaillés sont disponibles pour toutes ces options.



De même, un large éventail d'options de départ et de conditions de victoire sont mises à votre disposition en mode multijoueur. C'est dans ce mode que vous pouvez configurer des objectifs précis pour créer des parties très courtes, ou faites pour durer.

Aide dans le jeu

Grand Ages: Medieval a été conçu de telle sorte que vous puissiez faire appel au système d'aide à tout moment dans le jeu :



Vous apercevrez ce symbole dans toutes les boîtes de dialogue. Placez le curseur de la souris au-dessus de celui-ci pour afficher les informations d'aide.



Cliquez sur ce bouton au-dessus de la minicarte sur la droite de votre écran pour afficher les conseils de jeu. Vous aurez ainsi accès à une série d'informations et de conseils en tout genre.

Bases

Au début d'une partie, il sera toujours possible pour vous de recevoir une explication des bases du jeu.

Astuce

Au cours d'une partie, vous recevrez plusieurs astuces adaptées à votre situation en jeu. Vous pouvez consulter ces astuces à tout moment en ouvrant le menu Conseils de jeu.

Événements

Dans la boîte de dialogue « Unités et cités », vous trouverez l'onglet « Événements ». Celle-ci contient tous les événements qui affectent actuellement vos unités et vos cités. Placez le curseur de la souris au-dessus d'un événement pour en savoir plus sur ce dernier.

3 Commandes

Interface

L'interface se compose des éléments suivants :



- 1) Événements de bataille et requêtes de diplomatie
- 2) Territoire de la cité
- 3) Unité sélectionnée
- 4) Vitesse de jeu
- 5) Date
- 6) Boîtes de dialogue du jeu
- 7) Nom de la cité
- 8) Unités sélectionnables
- 9) Conseils de jeu et options
- 10) Aligner la vue sur le nord
- 11) Options de carte
- 12) Minicarte

Territoire de la cité

Quand vous déplacez le curseur de la souris au-dessus d'une cité, deux cercles s'affichent à l'écran. Le cercle intérieur trace le contour de la cité en elle-même. C'est dans cette circonférence que tous les bâtiments et commerces sont bâtis. Les matériaux bruts à la disposition de la cité doivent également se trouver dans ce cercle.

Le cercle extérieur affiche le territoire conquis par la cité. Plus la cité est grande (c.-à-d., plus elle a d'habitants) et plus ce cercle grandit. Pour vous, le fondateur de la nation, cette statistique est la plus importante. Tentez de conquérir autant de territoire que possible en fondant une grande quantité de cités et en favorisant leur croissance.

Vitesse de jeu

N'optez pas pour une vitesse de jeu trop rapide, car cela pourrait vous pousser à négliger des événements ou des aspects importants. Pendant la partie, vous pouvez augmenter la vitesse de jeu à tout moment en appuyant sur la barre d'espace. Pour le début de partie, nous vous recommandons de régler la vitesse à x 0,1.

Date

Cette section a pour rôle d'afficher la date, la somme d'argent en votre possession, et vos unités oisives. Vous pouvez passer d'un type d'unité à l'autre en cliquant sur les symboles. Les trois différents types d'unités sont les suivants :

- Équipes de colons et de construction
- Marchands
- Unités militaires et navires

Boîte de dialogue du jeu : Unités et cités

Affiche toutes les unités, routes de commerce et cités, ainsi que les problèmes de votre empire.

Boîte de dialogue du jeu : Empire

Offre un aperçu de votre empire, de vos finances et statistiques, et affiche tous vos adversaires et alliés actuels. De plus, une carte permet de surveiller la distribution de vos cités sur plusieurs régions. Dès lors que vous avez conquis un territoire d'une certaine taille dans une région, vous recevez le titre de cette région. À partir de cet instant, vous aurez accès à chaque partie de ce territoire, même si vous ne disposez d'aucune unité ou cité sur place.

Boîte de dialogue du jeu : Développement

Avec chaque promotion, vous recevrez des points de développement que vous pouvez investir dans cette boîte de dialogue. Ceux-ci vous permettent de déverrouiller de nouvelles marchandises, des méthodes de production plus efficaces, de nouveaux types de troupes, et d'autres améliorations d'infrastructure.

Boîte de dialogue du jeu : Chronique

Dans la chronique, vous retrouverez des rapports sur les événements et les batailles qui ont eu lieu. C'est également dans cette section que s'affichent le progrès des campagnes, les missions acceptées, et les points de victoire (vous accumulez ceux-ci en achevant certains succès). Ceci vous permet de constamment garder un œil sur la progression de vos adversaires.

Conseils de jeu

C'est dans cette section que vous retrouverez les informations et les conseils afférents au jeu.

Options

C'est ici que vous pouvez charger et sauvegarder vos parties, ainsi que configurer les autres options de jeu.

Options de carte

Ici, vous pouvez configurer les objets et éléments à afficher sur la carte 3D et la minicarte.

Minicarte

Cette carte affiche les cités et les unités de la zone supérieure. Les couleurs sur la minicarte ne correspondent pas à celles que l'on retrouve sur la carte 3D, car la minicarte catégorise les éléments en fonction de vos partenaires de commerce, amis et ennemis.

Unités sélectionnées

Quand vous sélectionnez une de vos unités en cliquant dessus, les informations de cette dernière et les options de commande s'affichent. Si vous sélectionnez plusieurs unités, seuls les portraits des unités s'afficheront.

Événements de bataille et requêtes de diplomatie

Quand l'une de vos unités militaires est en combat, que l'un de vos marchands se fait piller, ou qu'un adversaire vous fait une offre diplomatique, l'événement sera signalé en haut à gauche de l'écran. Cliquez sur le symbole pour aller à l'emplacement correspondant, ou pour afficher l'offre.

Bases

Sélectionner des cités et bâtiments

Si vous êtes en zoom faible, vous pouvez cliquer directement sur les bâtiments d'action – les bâtiments de votre centre-ville qui vous permettent d'effectuer certaines actions – pour y entrer. Si vous êtes en zoom fort, vous pouvez cliquer sur toute la cité. L'aperçu de la cité s'affiche alors, et vous donne accès à tous les bâtiments.

Sélectionner des unités individuelles

Cliquez sur une unité sur la carte 3D pour la sélectionner.

Options supplémentaires :

- Si un marchand ou une troupe se trouve dans une cité, un bouton vous permettant de sélectionner les unités s'affiche à côté du nom de celle-ci.
- Sous la date, vous trouverez également des petits boutons servant à basculer entre les unités qui n'ont pas reçu de tâche.
- Il est aussi possible de basculer entre les unités oisives en appuyant sur TAB et MAJ + TAB.

Sélectionner plusieurs unités

Vous pouvez tracer un cadre de sélection avec la souris pour sélectionner plusieurs unités, ou en appuyant sur le bouton CTRL et en cliquant sur plusieurs unités.

Envoyer des unités

Pour envoyer une unité, sélectionnez-la et effectuez un clic droit sur l'emplacement cible. Remarque : les marchands peuvent uniquement être envoyés dans les cités par le biais de routes prédéfinies, tandis que les autres unités peuvent se déplacer librement.

Les cités ne sont accessibles aux marchands que si vous disposez d'un accord correspondant avec le propriétaire de la cité (c.-à-d., au moins un accord de libre passage).

Faire défiler l'écran

Pour modifier la section de la carte affichée à l'écran, déplacez le curseur de la souris vers le rebord de l'écran, ou utilisez Z, Q, S, D ou les flèches directionnelles sur le clavier.

Régler le zoom

Il est possible de régler le zoom à l'aide de la molette de votre souris.

Angle de la caméra

Quelque soit le niveau de zoom, il est possible de régler la direction de la caméra en appuyant sur le bouton central de la souris et en déplaçant celle-ci vers la gauche ou la droite. Au zoom maximum, vous pouvez également régler l'angle de la caméra en déplaçant la souris vers le haut ou le bas.

Commandes clavier

Unités et bâtiments	
Sélectionner des unités et bâtiments	Bouton gauche de la souris
Sélection multiple (tracer un cadre de sélection)	Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris
Sélectionner toutes les unités visibles de même type	Double-clic
Envoyer des unités	Bouton droit de la souris
Passer d'une unité oisive à l'autre	Tab/MAJ + TAB
Sélectionner/désélectionner des groupes d'unités	CTRL + bouton gauche de la souris
Sélectionner/désélectionner des unités du même type	CTRL + double-clic
Rassembler des troupes	CTRL + bouton droit de la souris
Configurer le raccourci pour une unité ou un bâtiment ouvert	MAJ+ 1...0
Utiliser le raccourci	1...0
Centrer unité	C

Afficher la carte

Afficher des informations complémentaires sur l'unité sélectionnée	ALT
Angle de la caméra	Bouton central de la souris
Zoom	Défilement de la molette
Accélérer la vitesse de jeu	Barre d'espace
Commerce avec le marchand sélectionné dans cette cité	Bouton droit de la souris sur le centre-ville

Dans les bâtiments

Passer d'un bâtiment à l'autre	MAJ+ Z/D
Commerce : limite de prix précédente/suivante	Z/D
Commerce : tout acheter/tout vendre	Q/S

Général

Passer d'un onglet à l'autre dans une boîte de dialogue	Z/D
Fermer la boîte de dialogue (uniquement celles dotées d'un bouton Fermer)	Bouton droit de la souris
Taille de l'interface	Page du haut/du bas
Vitesse de jeu	Pavé numérique +/-
Boîte de dialogue « Unités et cités »	F1
Boîtes de dialogue « Empire »	F2
Boîte de dialogue « Développement »	F3
Boîtes de dialogue « Chronique »	F4
Sauvegarde rapide	F5
Options de jeu	ÉCHAP

4 Le monde du jeu

Régions

Le monde de jeu s'étend sur l'Europe entière du Moyen-Âge subdivisée en quatorze régions. Ces régions ont des climats et des caractéristiques géologiques qui leur sont propres, et elles sont affectées par divers phénomènes comme les sécheresses, les grands froids, les incendies de forêt, les éruptions volcaniques ou les tremblements de terre. Tous ces événements affecteront les cités à proximité.

De plus, à chaque région est associée une unité militaire spéciale. Pour voir ces unités spéciales, ouvrez la boîte de dialogue « Empire » dans l'onglet « Carte ». Ici, vous trouverez également un aperçu de la distribution de vos cités au travers des régions.

Cités

Vous pouvez généralement trouver de nouvelles cités partout sur la carte avec l'aide d'unités de colons. Cependant, chaque cité nécessite un espace suffisant pour son centre-ville, et son agrandissement futur. Par conséquent, il est impossible de fonder une nouvelle cité trop près d'une cité existante.

Parce que chaque cité ne peut générer que cinq marchandises d'exportation, sélectionner le bon emplacement est crucial, car celui-ci déterminera les types de matière premières qui peuvent être obtenues et les produits qui peuvent être créés.

La population de la région alentour d'une cité migrera vers celle-ci si elle affiche des conditions de vie favorables. Celles-ci incluent des emplois et un bon approvisionnement de marchandises, car chaque citoyen a besoin d'être ravitaillé en produits divers.

Une cité dotée d'un meilleur ravitaillement en sera plus prospère, et paraîtra ainsi plus attrayante. Parallèlement, plus votre cité semble attrayante, et plus vous pourrez augmenter les taux d'imposition sans enrager vos citoyens. Vous pouvez configurer le taux d'imposition dans l'onglet « Solde » de la boîte de dialogue de la cité.

Maires et adversaires

Chaque cité étrangère est soit neutre, soit dirigée par un maire, ou alors par l'un de vos adversaires. Tout comme vous, chacun de vos adversaires tente d'ériger le plus grand empire du monde. En fonction de la taille du monde choisie, vous ferez face à un nombre d'adversaires différent (trois au minimum, sept au maximum), et à environ trois maires dans chaque région. Au début, votre relation avec tous ces adversaires sera neutre.

Chaque maire ne dirige qu'une seule cité, et ne cherche aucunement à agrandir son territoire. Cependant, vous pouvez conclure des accords commerciaux avec ces derniers, ou vous emparer de leur cité sans trop de peine.

Par principe, vous pouvez établir un contact diplomatique avec tous les maires et adversaires. Pour ce faire, il suffit de sélectionner le centre-ville d'une cité étrangère située en vue de l'une de vos unités, puis de sélectionner l'onglet « Diplomatie ».



En règle générale, un maire dispose d'accords commerciaux avec les maires voisins. Parfois, un maire peut également conclure une alliance militaire avec l'un de vos adversaires. Ainsi, il est recommandé de faire preuve de prudence avant d'attaquer une cité étrangère.

Emplacements spéciaux

En plus du terrain, des cités et des unités, vous pouvez explorer et visiter d'autres lieux sur la carte du monde, comme des cabanes de résidence, des feux de camp, des obélisques, et des cercles de pierres. Les emplacements actifs figurent sur la carte – recherchez les objets mis en évidence.

Pour interagir avec un objet sur la carte du monde, sélectionnez une unité et effectuez un clic droit pour l'envoyer à cet endroit.

Cependant, et malgré les nombreux emplacements amis que vous trouverez, il en existe aussi des hostiles : quand les prédateurs sauvages ou bandits musardent près de vos cités et routes de commerce, une caverne d'animaux ou un camp de bandits se trouve très souvent non loin. Pour vous débarrasser de ces repères, vous aurez besoin de quelques troupes capables d'en découdre avec l'ennemi.



Plus une caverne d'animaux ou un camp de bandits persiste, plus sa puissance augmente, et plus il sera difficile de s'en débarrasser.

Événements

Il existe un large éventail d'événements qui peuvent compliquer la vie des citoyens de vos cités.

- Les tempêtes peuvent se déchaîner çà et là, et, en fonction du climat, elles peuvent dégénérer en tempêtes de neige ou de sable.
- Les volcans et tremblements de terre ne sévissent que dans certaines régions.
- Les incendies de forêt, les sécheresses, et les grands froids ne se produisent que dans certaines régions, et sont par conséquent limités géographiquement.

Si un de ces événements venait à survenir à proximité d'une cité, cette dernière en sera affectée et ses habitants en subiront les conséquences. Celles-ci sont diverses et variées.

De plus, il y a aussi des événements qui surviennent uniquement dans les cités. Ces derniers affectent directement vos citoyens :

- Les pestes ne frappent que les cités qui ont atteint une certaine taille. En érigeant un monastère, vous réduirez également leur durée.
- Les invasions de rats ont lieu en climat tempéré.
- Les famines s'emparent des cités où la rareté de la nourriture se prolonge sur de longues périodes.
- Les sièges sont organisés par les troupes ennemies.

Tous les événements qui affectent vos unités et vos cités sont toujours affichés dans l'onglet « Événements » de la boîte de dialogue « Unités et cités ». Cette liste contient également une description de l'impact de chaque événement. Ceci vous permet de tirer profit de l'événement, ou d'adopter des contre-mesures adéquates.

Batailles et combats

Bien entendu, lorsque plusieurs opposants se donnent du mal à agrandir leur territoire autant que possible, la diplomatie n'est pas toujours envisageable. Néanmoins, vous devez toujours déclarer la guerre à un adversaire avant de lancer vos troupes à l'attaque de son territoire. Ceci peut paraître quelque peu ennuyeux, mais le principe est réciproque : nul ne vous attaquera tant que vous disposerez d'une relation « neutre », ou d'une alliance.

Tôt ou tard, vous serez à la tête d'un empire immense. C'est pour cela que vos troupes sont entraînées à être autonomes. Elles attaqueront automatiquement les adversaires qu'elles aperçoivent sans que vous ayez besoin d'intervenir. Vous pouvez également déplacer les unités loin d'une bataille, à condition qu'elles n'essuient pas une attaque à ce moment.

Ponts, gués et ports.

Les unités terrestres disposent de plusieurs options pour traverser les rivières et les mers.

Les ponts

Les ponts sont érigés au-dessus des rivières, mais sont uniquement importants pour les marchands. Toutes les autres unités peuvent simplement traverser les rivières.

Les gués

Les gués de rivière sont situés à certains détroits. Les unités terrestres les utiliseront automatiquement pour traverser de l'autre côté. Pour ce faire, les unités terrestres embarqueront des navires de transport ordinaires.

Les ports

Les marchands utiliseront automatiquement les ports pour voyager si la route maritime est plus courte que la route terrestre. Toutes les autres unités n'utiliseront pas automatiquement le port. Si vous voulez qu'une unité terrestre voyage par la mer d'une cité portuaire à une autre, vous devrez commencer par envoyer l'unité à la première cité portuaire, puis sélectionner le deuxième port en tant que destination une fois l'unité arrivée.

5 Votre montée en puissance

Expansion

L'expansion est la clé de votre montée en puissance. Plus vous fondez de cités, plus vos revendications territoriales seront importantes. Plus les citoyens habitant vos cités sont nombreux, et plus les revendications territoriales de cette cité augmenteront.

Passez la souris au-dessus d'une cité pour afficher ses revendications territoriales. À noter qu'elles sont également affichées dans le champ de vision de la cité.

Rang

Le total de toutes les zones que vous contrôlez sert à déterminer votre rang. Le premier onglet de la boîte de dialogue « Empire » montre le territoire qui est actuellement sous votre contrôle, ainsi que les conditions nécessaires pour atteindre le prochain rang. Chaque fois que votre rang augmente, vous pouvez commander davantage de troupes.



Mais n'oubliez pas : si deux cités revendiquent des territoires qui se superposent, elles partagent aussi la superposition (ces terres ne comptent pas double). Ainsi, moins il y a de superposition entre les territoires de vos propres cités, plus vite vous gagnez des rangs.

Points de développement et recherche

Avec chaque promotion, vous recevrez trois points de développement que vous pouvez investir dans la boîte de dialogue « Développement ». Vous pouvez choisir parmi les catégories suivantes : « Production », « Infrastructures », et « Armée ».

6 Bâtiments

Les bâtiments importants de la cité

Dès lors qu'un colon trouve une nouvelle cité, il tâche de construire une intendance et un marché. Vous pouvez construire tous les autres bâtiments en cliquant sur la cité et en allant dans l'onglet « Aperçu », puis en cliquant sur le bâtiment que vous souhaitez construire en bas à gauche.



Le premier bâtiment – et le plus important – à construire est l'**intendance**. C'est là que siège l'administration de la cité, que la gestion des marchandises s'effectue, et que les prix du marché de la cité sont régis.



Il est possible d'améliorer l'intendance plusieurs fois. Chaque amélioration offre davantage d'options de défense à la cité, lui permettant de mieux tenir face aux sièges.



Le **marché** d'une cité est toujours construit en même temps que la première intendance. C'est là que les marchands venus de toutes les régions s'occupent de leurs affaires, et que les habitants de la cité achètent leurs marchandises. Tous les commerces déposent les marchandises qu'ils produisent au marché, où ils achètent également les matériaux bruts dont ils ont besoin. Pour voir les commodités disponibles en ville, cliquez sur l'intendance ou le marché, et sélectionnez l'onglet « Commerce ».



L'**auberge** vous permet d'embaucher des unités civiles comme des marchands, des équipes de construction, ou des colons. Vous pouvez également y commissionner des chariots, qui aident à augmenter la capacité de vos marchands.



Les cités dotées d'une chapelle ou d'une petite mosquée (en fonction de la région) peuvent héberger davantage de citoyens. Il est possible d'améliorer ces bâtiments pour en faire des lieux de culte plus importants, permettant ainsi à la cité d'héberger encore plus de citoyens. De plus, grâce aux **lieux de culte**, vous pouvez organiser des festivals, qui eux augmentent la prospérité de la population et attirent les travailleurs potentiels de la région.



La **caserne** vous permet d'entraîner vos troupes. Vous pouvez aussi y ajouter un champ de tir pour les archers et un haras pour les unités montées.

Au début, seules les unités les plus rudimentaires seront mises à votre disposition. Tous les autres types de troupes et bâtiments supplémentaires doivent être recherchés avant d'être construits.



Le **chantier de construction** aide à faciliter l'organisation de tous les projets de construction, tant dans la cité qu'en son dehors, ce qui a pour effet d'accélérer la cadence de travail.



La durée des pestes est réduite par la présence d'un **monastère**.



Dans toutes les cités, les prix des marchandises sont déterminés par ce que la loi de l'offre et de la demande. Quand une cité accepte des marchandises au-delà de ses besoins, les prix desdites marchandises baissent. Cependant, un **entrepôt** augmente la quantité critique qu'une cité peut stocker, et empêche les baisses de prix des marchandises.

Les marchandises en surplus peuvent alors être vendues à d'autres marchands. De cette manière, l'entrepôt vous permet de construire d'autres installations de stockage centrales.



Chaque cité située sur le littoral reçoit automatiquement un **port**. Si vous possédez au moins deux ports, vos marchands voyageront automatiquement par la mer dès lors que cette méthode s'avère la plus rapide.

Vous pouvez également envoyer d'autres unités par la mer. Cependant, pour ce faire, le point de départ et la destination doivent tous deux être des cités portuaires.

Dans une cité portuaire, il est possible de construire un chantier naval par le biais de la caserne pour construire des navires de guerre.

Commerces et marchandises

Dans chaque cité, vous pouvez sélectionner jusqu'à cinq opérations de production, pour lesquelles vous serez alors capable d'ériger des commerces. La plupart du temps, la présence de ressources à proximité de la cité est nécessaire pour produire certaines marchandises. Les matériaux bruts peuvent également être utilisés pour les traitements raffinés. Les pages suivantes contiennent un aperçu de toutes les marchandises.



Bois

Type : marchandise de base

Ressources requises : forêt

Matériaux bruts requis : ---



Briques

Type : marchandise de base

Ressources requises : rochers, montagnes

Matériaux bruts requis : ---



Céréales

Type : marchandise de base

Ressources requises : champs

Matériaux bruts requis : ---



Fruits

Type : marchandise de base

Ressources requises : champs

Matériaux bruts requis : ---



Poisson

Type : marchandise de base

Ressources requises : rivières, mers

Matériaux bruts requis : ---



Vin

Type : marchandise de base

Ressources requises : collines

Matériaux bruts requis : ---



Charbon

Type : matériau brut

Ressources requises : dépôts de charbon

Matériaux bruts requis : ---



Laine

Type : matériau brut

Ressources requises : champs

Matériaux bruts requis : ---



Miel

Type : matériau brut

Ressources requises : champs sauvages

Matériaux bruts requis : ---



Métaux

Type : matériau brut

Ressources requises : minerai de métal

Matériaux bruts requis : ---



Sel

Type : matériau brut

Ressources requises : mer, saumure

Matériaux bruts requis : bois



Fourrures

Type : matériau brut

Ressources requises : steppes

Matériaux bruts requis : ---



Bière

Type : marchandise raffinée

Ressources requises : ---

Matériaux bruts requis : céréales



Poteries

Type : marchandise raffinée

Ressources requises : dépôts d'argile

Matériaux bruts requis : charbon



Pâtisseries

Type : marchandise raffinée

Ressources requises : ---

Matériaux bruts requis : céréales, miel



Tissu

Type : marchandise raffinée

Ressources requises : ---

Matériaux bruts requis : laine



Objets en métal

Type : marchandise raffinée

Ressources requises : ---

Matériaux bruts requis : métaux, charbon



Viande

Type : marchandise raffinée

Ressources requises : champs

Matériaux bruts requis : sel



Vêtements

Type : marchandise de luxe

Ressources requises : ---

Matériaux bruts requis : tissu, fourrure



Objets d'art

Type : marchandise de luxe

Ressources requises : ---

Matériaux bruts requis : poteries, objets en métal

7 Unités

Toutes les unités sont recrutées parmi les ouvriers oisifs qui sont disponibles en ville. Les commerces de votre cité font également appel à ces ouvriers.

L'entraînement de chaque unité demande à la fois du temps et certaines marchandises. Si celles-ci ne sont pas disponibles, il est toujours possible d'ordonner la création d'une unité. Cependant, l'entraînement ne commencera qu'une fois toutes les marchandises obtenues du marché de la cité.

Unités civiles

Les unités civiles sont recrutées à l'auberge.



Les **marchands** doivent acheter leurs marchandises auprès de vos cités ou des cités étrangères, ou doivent leur vendre des marchandises. Cependant, les marchands peuvent uniquement voyager sur les routes de commerce prédéfinies.

Vous pouvez effectuer des échanges manuellement ou configurer des routes de commerce automatique.

Pour effectuer un échange manuellement, sélectionnez un marchand situé dans la cité, puis cliquez sur le centre-ville (marché ou intendance). Vous pourrez alors acheter et vendre des marchandises dans l'onglet « Commerce ».

Pour définir une route de commerce, cliquez sur le marchand et sélectionnez l'option « Planifier route » dans la fenêtre qui apparaît. Vous pouvez maintenant sélectionner toutes les cités que le marchand doit visiter.

La capacité d'un marchand est plutôt moindre. Ainsi, il est préférable de lui fournir quelques chariots en plus, commandés à l'avance à l'auberge. Pour ce faire, sélectionnez l'option « Gérer les chariots » dans la fenêtre du marchand.



Les équipes de construction sont nécessaires au bâtissage et à l'amélioration des routes. Elles peuvent également construire des tours de défense, démolir des routes, tours et cités (à condition que ces dernières n'aient aucun commerce).

Les routes peuvent uniquement être construites d'une cité à une autre. Pour effectuer ceci, déplacez l'**ouvrier de construction** vers la première cité, et sélectionnez l'option « Construire route ». Cliquez ensuite sur la deuxième cité. Vous pouvez accepter la route suggérée ou la modifier par l'intermédiaire des bornes kilométriques.

Une fois la route confirmée, celle-ci est immédiatement créée, et les marchands peuvent l'emprunter sans attendre. Étant donné que cette route servira d'abord de chemin de fortune, il sera difficile d'y voyager les premières fois. Par conséquent, les marchands devront se déplacer lentement. C'est pourquoi il est préférable d'améliorer vos routes aussi vite que possible avec l'aide d'une équipe de construction.

Les routes peuvent être améliorées trois fois au maximum. Cependant, les deuxième et troisième améliorations devront être recherchées. Vous pouvez ordonner l'amélioration de plusieurs sections de routes à la fois.



Les **colons** sont un élément indispensable de la fondation d'une cité. Quand vous déplacez un colon sur vos terres, celui-ci vous montre constamment les ressources qui se trouvent à sa position actuelle.

Si vous appuyez sur la touche ALT pendant qu'un colon est sélectionné, il vous montrera la présence de matériaux bruts et d'emplacements de cité favorables dans les parages. Les champs, l'eau, les dépôts de pierre et les forêts ne seront pas affichés sous la forme de symboles, car ils sont souvent visibles sur la carte.

Dès que vous aurez ordonné la fondation d'une nouvelle cité, les colons en deviendront les premiers citoyens.



Les unités civiles ne prennent pas part aux batailles. Les marchands seront victimes de pillage de la part des troupes ennemies, mais pourront continuer leur trajet. Les colons et les équipes de construction se replieront dans votre cité la plus proche dès lors qu'ils rencontrent des ennemis. Cela signifie que les projets de construction ne pourront pas avoir lieu dès lors qu'un ennemi se trouve dans les alentours, sauf si ces derniers sont engagés au combat, et donc autrement occupés.

Armée

Toutes les unités militaires sont recrutées dans la caserne. Le champ de tir est requis pour entraîner les combattants à distance, comme l'est le haras pour les unités montées.

Développement

La plupart des unités militaires devront d'abord être activées dans la boîte de dialogue « Développement » dès qu'elles sont disponibles.

Provisions des troupes et moral

À l'instar de vos citoyens, vos troupes doivent être ravitaillées en marchandises. Les troupes tireront toujours leurs marchandises du marché de votre cité la plus proche. Ainsi, quand vous déplacez vos troupes, souvenez-vous qu'une petite cité peut facilement être submergée par la présence d'un trop grand nombre de soldats. La consommation supplémentaire engendrée par ces soldats sera prise en compte – c'est-à-dire, les routes de commerce automatique livreront davantage de marchandises si la demande augmente –, mais il faudra un certain moment avant que le ravitaillement ne se stabilise.

Les provisions des troupes sont naturellement importantes pour les cités, mais elles affectent aussi le moral des troupes. Si une cité manque de marchandises, ou si une troupe se déplace trop loin de votre cité, son ravitaillement sera interrompu et le moral dégringolera rapidement. Une fois le moral tombé à zéro, les troupes seront livides, et se dirigeront vers votre cité la plus proche. Au cours de cette période, vous ne serez plus en mesure de les contrôler. La puissance de combat des troupes diminue aussi considérablement lorsque le moral est bas.



Pour voir les cités desquelles vos troupes tirent leurs provisions, appuyez sur la touche ALT tout en ayant une ou plusieurs de vos troupes sélectionnées. Vous pourrez alors voir les lignes et le rayon de ravitaillement.

L'expérience et le renfort de troupes

La puissance de combat d'une troupe est largement augmentée par son expérience. Avec chaque combat, la troupe gagne de l'expérience. C'est pour cela qu'il est important de ne pas perdre ses troupes au combat. En réalité, il est bénéfique de les renforcer régulièrement à l'aide d'un afflux de soldats. L'expérience gagnée par vos troupes diminuera après le renfort, mais elle ne sera jamais complètement perdue.

Pour renforcer une troupe, il suffit de l'envoyer dans la cité dotée d'une caserne la plus proche. De nouvelles recrues se joindront à vos troupes dès lors que de nouveaux ouvriers seront disponibles dans la cité. Ce procédé est gratuit et automatique. Remarque : les unités montées et les combattants

à distance peuvent uniquement recevoir des renforts dans les cités dotées d'une caserne et du bâtiment supplémentaire correspondant.

Prendre la fuite et contrôler les unités au combat

La plupart du temps, vous serez incapable de contrôler les troupes qui sont en combat ou qui subissent une attaque. Cependant, afin d'empêcher l'annihilation totale de vos troupes, vous pouvez leur ordonner de fuir. Les troupes se replieront alors dans la cité la plus proche. L'adversaire acceptera la défaite de son ennemi, et ne poursuivra pas les troupes.

Vous pouvez retirer les troupes qui sont en combat, mais qui ne subissent actuellement pas d'attaque, en les déplaçant vers un autre endroit.

Modifications apportées à la puissance de combat

Le moral et l'expérience affectent la puissance de combat d'une troupe. De plus, chaque unité est particulièrement efficace contre un certain type d'adversaire. En outre, certaines unités gagnent un avantage dans des zones précises.

Dépendance régionale

Les unités spéciales sont issues d'une certaine région, et peuvent uniquement être recrutées dans les cités de cette région. Pour voir où se trouvent les frontières des diverses régions et les villes qui y figurent, vous pouvez consulter l'onglet « Régions » dans la boîte de dialogue « Empire ».

Taille de troupe

Toutes les troupes sont constituées de cent membres, à l'exception des éclaireurs (dix membres). Les membres des troupes sont recrutés à partir du même effectif que les ouvriers oisifs pour les unités civiles, et les ouvriers pour les commerces.



Si une troupe a pour tâche de garder une zone particulière, vous pouvez lui ordonner de creuser une tranchée. De par cette action, la troupe disparaîtra de la liste des unités oisives.

Types de troupe



Mercenaire

Un ensemble disparate de simples fermiers et ouvriers qui s'unissent pour défendre leurs possessions. Leurs armes et armures sont improvisées à partir des outils et des vêtements qu'ils possèdent. Par conséquent, il est peu surprenant de constater que les mercenaires sont les unités les plus faibles sur le terrain dans toute l'Europe.

Type : armes d'hast

A l'avantage contre : unités montées

Terrain : terrain plat

Régions : disponibles partout



Manieur de hache

Dans des mains aptes, la hache et le bouclier incarnent une excellente combinaison qu'un bon guerrier peut alors utiliser pour infliger des dégâts considérables. Les manieurs de hache sont des unités impressionnantes, et la preuve vivante que les haches ne servent pas qu'à couper du bois.

Type : armes tranchantes/contondantes

A l'avantage contre : armes d'hast

Terrain : forêt

Régions : disponibles partout



Épéiste

Seuls les commandants les plus riches sont en mesure de se payer les services des guerriers munis d'épées, et d'une cotte de maille. Cette unité, qui bénéficie d'une excellente défense grâce à son armure en anneaux de fer, représente le pilier de chaque armée.

Type : armes tranchantes/contondantes

A l'avantage contre : armes d'hast

Terrain : forêt

Régions : disponibles partout



Sabreur

Les sabreurs, caractérisés par l'agilité que leur offre leur armure de cuir légère et le tranchant de leur lame incurvée, comptent parmi les combattants les plus redoutables du Sud.

Type : armes tranchantes/contondantes

A l'avantage contre : armes d'hast

Terrain : forêt

Régions : Afrique du Nord et les Balkans



Berserker

Équipé d'une armure très légère, mais muni d'une puissante hache à double tranchant, le berserker de Scandinavie n'a qu'une seule raison de vivre : satisfaire sa soif de sang sur le champ de bataille. Presque aucune unité de base ne peut se dresser devant une telle furie.

Type : armes tranchantes/contondantes

A l'avantage contre : armes d'hast

Terrain : forêt

Régions : Scandinavie



Manieur de fléau

Les cottes de mailles offrent peut-être une protection contre les taillades et les estocs, mais elles ne peuvent rien faire contre la force pure et dure d'un fléau.

Type : armes tranchantes/contondantes

A l'avantage contre : armes d'hast

Terrain : forêt

Régions : Allemagne et Arabie



Archer

Depuis la nuit des temps, l'homme utilise l'arc et la flèche pour chasser et guerroyer. Les plus doués peuvent se servir des matériaux les plus simples pour construire arcs et flèches, rendant ces armes disponibles à toute la population – et avec suffisamment d'entraînement, elles deviennent mortelles.

Type : combattant à distance

A l'avantage contre : armes tranchantes/contondantes

Terrain : collines et montagnes

Régions : disponibles partout



Archer long

Les archers longs, de par leur entraînement de toute une vie, leur discipline et leurs arcs en if, incarnent le cauchemar de chaque combattant. Leurs flèches létales, qu'ils décochent par milliers, noircissant le ciel et abattant chacun de leurs ennemis, trouvent toujours le point faible d'une armure.

Type : combattant à distance

A l'avantage contre : armes tranchantes/contondantes

Terrain : collines et montagnes

Régions : Britannia et le Caucase



Arbalétrier

L'arbalétrier, bien que doté d'une portée moindre et d'une cadence de tir moins rapide que l'archer, est capable de pénétrer la plus lourde des armures avec ses carreaux. Ceux qui manient l'arbalète sont de véritables experts qui ne reculent jamais devant une bataille.

Type : combattant à distance

A l'avantage contre : armes tranchantes/contondantes

Terrain : collines et montagnes

Régions : Byzance et Kiev



Écuyer

Seul, l'écuyer n'est qu'un combattant équipé d'une armure légère et ne vaut pas un guerrier portant un bouclier, mais quiconque se retrouve face à un régiment entier d'écuyers a tendance à oublier ce genre de détails.

Type : armes d'hast

A l'avantage contre : unités montées

Terrain : terrain plat

Régions : disponibles partout



Lancier

Une longue lance, une armure lourde, et un entraînement intensif des formations de combat font du lancier un adversaire terrifiant sur le champ de bataille. Un adversaire capable de terrasser chaque unité montée qui ose se dresser contre lui.

Type : armes d'hast

A l'avantage contre : unités montées

Terrain : terrain plat

Régions : Italie et Espagne



Éclaireur

Les éclaireurs voyagent léger, évitent les conflits et incarnent les yeux de chaque armée. Seuls les commandants les plus téméraires se passent des services de ces unités montées rapides dotées d'une portée de vue supérieure à celle de toutes les autres unités.

Type : unités montées

A l'avantage contre : combattants à distance

Terrain : aucun avantage de terrain

Régions : disponibles partout



Cavalier en armure

Grâce à leur équipement onéreux, ces cavaliers en armure ont presque toutes les caractéristiques des chevaliers – à l'exception peut-être de l'éducation guerrière qu'ont reçue ces derniers tout au long de leur vie.

Type : unités montées

A l'avantage contre : combattants à distance

Terrain : aucun avantage de terrain

Régions : disponibles partout



Archer monté

Grâce à leurs fidèles destriers, ces archers sont capables de frapper et de se replier en un éclair, et offrent ainsi un immense avantage tactique à quiconque les utilise.

Type : unités montées

A l'avantage contre : combattants à distance

Terrain : aucun avantage de terrain

Régions : disponibles partout



Chevalier

Les chevaliers ont voué leur vie entière au service de la loyauté, du courage et de la guerre. Leurs épées et armures sont fabriquées à partir du meilleur acier qui soit, et leurs chevaux de guerre sont sélectionnés parmi les meilleures montures. Tout suzerain capable de s'offrir leurs services est sûr de dominer le champ de bataille.

Type : unités montées

A l'avantage contre : combattants à distance

Terrain : aucun avantage de terrain

Régions : France et Pologne



Guerriers montés

Les guerriers montés venus d'Orient sont célèbres pour les « traits de la mort » qu'ils décochent sur leurs ennemis du haut de leur monture. Leur arc composite courbé et leur destrier agile et rapide font des guerriers montés le fléau de l'Occident.

Type : unités montées

A l'avantage contre : combattants à distance

Terrain : aucun avantage de terrain

Régions : Russie

Navires

Chaque cité bâtie sur le littoral reçoit automatiquement un port. Grâce à ce port, vous serez capable de construire un chantier naval par le biais de la caserne, et via lequel vous pouvez construire des navires de guerre – également via la caserne.

Les navires de guerre peuvent attaquer et piller les navires de guerre ennemis et les navires de transport. Si vous souhaitez garder une zone particulière sur l'eau avec l'un de vos navires, vous pouvez le mettre en mode patrouille. Dans ce mode, le navire bénéficie d'un champ de vue amélioré et peut attaquer ses ennemis de plus loin.



Avant de pouvoir construire votre premier chantier naval, vous devrez le rechercher dans la boîte de dialogue « Développement ». Une fois cela fait, deux types de navires seront disponibles dans chaque région.

Types de navires



Cogue

Cela fait des siècles que le cogue compte parmi les navires les plus importants d'Europe du Nord. Ce navire, peu onéreux et capable d'accueillir une large quantité de marchandises, est depuis longtemps utilisé par la Hanse, et peut servir de navire de guerre si nécessaire.

Stabilité : haute

Équipage : 80

Portée de vue 100 %

Disponibilité : toutes les régions du nord



Snekkja

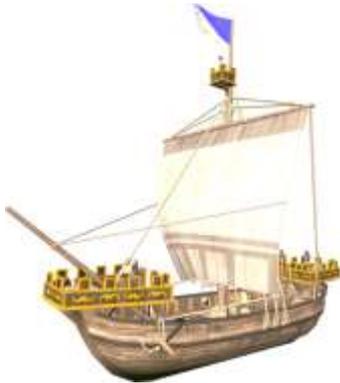
Petit navire rapide doté d'une rangée d'avirons supplémentaire et qui a été développé à l'époque des Vikings en Europe du Nord.

Stabilité : faible

Équipage : 40

Portée de vue 80 %

Disponibilité : Nord et Ouest



Caraque

Un navire portugais/espagnol doté d'une longue histoire de développement. Descendant direct des navires utilisés lors des Croisades et influencé par les navires méditerranéens d'Italie.

Stabilité : haute

Équipage : 100

Portée de vue 100 %

Disponibilité : toute la région méditerranéenne



Boute

Le boute est un navire arabe/indien typique doté d'une coque, d'un mât et d'une voile à la forme caractéristique.

Stabilité : moyenne

Équipage : 60

Portée de vue 80 %

Disponibilité : région méditerranéenne orientale

Navires de transport

Les marchands utilisent automatiquement les navires de transport ; toutes les autres unités doivent d'abord se déplacer dans une cité portuaire (pour en savoir plus, voir la section intitulée « Ports, gués et ports » ci-dessus).

Si un navire de transport se rapproche trop d'un navire de guerre, il sera attaqué. Les navires de transport sont incapables de se défendre. Un navire de guerre ne partira pas à la poursuite d'un navire de transport. Cependant, si un navire de transport subit trop de dégâts, il coulera et les unités transportées seront perdues.

Les navires de transport utilisés par les marchands sont la seule exception : ils subiront des pillages de la part des troupes ennemies, mais pourront continuer leur trajet sans prendre de dégâts.

8 Mode multijoueur

Le mode multijoueur permet de créer des parties en réseau local ou via Internet avec un maximum de huit joueurs. Vous pouvez créer vos propres parties avec des conditions de départ et de victoire personnalisées, ou bien prendre part à des parties déjà créées qui n'ont pas encore commencé. Si vous créez votre propre partie, vous pouvez choisir si elle est en accès libre ou réservée à vos seuls amis.

Conditions de départ et de victoire

En mode multijoueur, la capitale de départ et l'objectif de la partie peuvent être choisis librement. Cela permet de disputer des parties extrêmement courtes ou bien des parties étirées sur plusieurs sessions. Pour de telles parties, il existe une fonctionnalité de sauvegarde et une option pour remplacer des joueurs.

Remplacement des joueurs

Si une partie multijoueur doit être prolongée, tous les joueurs se retrouveront comme d'habitude dans le salon. Mais dans ce cas, au lieu de créer une partie, le serveur chargera la sauvegarde existante. Dans cette sauvegarde, tous les adversaires apparaîtront, et il sera indiqué si chacun sera incarné par un joueur ou par l'I.A.

En règle générale, chaque joueur ne peut retourner qu'à sa place prédéterminée. Cependant, le serveur peut aussi rendre disponible une place (qu'elle soit prise par un joueur ou par l'I.A.). Le prochain joueur à entrer dans le salon sans avoir de place réservée sera alors assigné à cette place.

De cette manière, les joueurs peuvent être remplacés par d'autres ou par l'I.A., et inversement, une place jouée par l'I.A. peut être prise par un joueur. Par contre, il est important de mentionner que les adversaires contrôlés par l'I.A. se comportent différemment des joueurs humains. Les joueurs qui transfèrent le contrôle à l'I.A. avant de reprendre leur place pourront remarquer de grosses différences dans le nombre et l'organisation des troupes et des marchands.

Le classement

Après chaque partie en multijoueur, tous les joueurs reçoivent un certain nombre de points. Ceux-ci sont alors affichés dans la boîte de dialogue qui apparaît en fin de partie. Cependant, les points sont uniquement distribués si la condition suivante est remplie : tout au long de la partie, le joueur doit avoir contrôlé le même bourgmestre du début à la fin.

Les points reçus seront saisis dans un classement en ligne composé de plusieurs tableaux.



La première fois que vous cliquerez sur « Multijoueur » dans le menu principal, vous serez invité à saisir un nom d'utilisateur, qui sera ensuite lié à la partie. Ce nom doit être unique au sein de tous les utilisateurs en jeu, et sera affiché aux autres dans le salon, la liste d'amis, et le classement.

9 Remerciements

Gaming Minds Studios

DIRECTEUR CRÉATIF

Daniel Dumont

DIRECTEUR TECHNIQUE

Kay Struve

PROGRAMMATION

Adrian Lück

Bernd Ludewig

Dennis Bellmann

Jan Kollmann

Matthias Muschallik

Peter Grimsehl

Ulf Winkelmann

RESPONSABLE AQ

Sebastian Walter

GRAPHISMES

Christoph Werner

Guido Neumann

Mark Külker

Yves Baumgarte

CONCEPTION

Daniel Scollie

Christian Günter

HISTOIRE ET TEXTES

Daniel Heßler

SON, MUSIQUE ET INTÉGRATION

ROCKETAUDIO :

Dag Winderlich, Sebastian Bender

PERSONNAGES 3D

THE LIGHTWORKS :

Tobias Richter, Jennifer Marx, Stefan Bellersheim, Enrico Weinert, Jonas Renner

ILLUSTRATIONS

GROBI Grafik – Karsten Schreurs

EFFETS SONORES ET CINÉMATIQUES

portamedia.com

CAPTURE DE L'IMAGE

METRICMINDS :

Etienne Hege, Elias Kremer, Dawid Wieczorek, René Dose, Niklas Welter

LOCALISATION

TONEWORX GmbH :

Mathias Geissler, Eyke Hoffmann, Martin Schmidtke

ACTEURS

Andreas Brucker, Christian Rudolf, Christian Stark, Daniel Welbat, Eric Goofers, Erik Schäffler, Frank Thomé, Holger Löwenberg, Ingo Abel, Johannes Semm, Klaus Dittmann, Leonie Dubuc, Michael Grimm, Patrick Elias, Stefan Marcinek, Tobias Diakow, Tobias Schmidt, Yannik Rais

REMERCIEMENTS PARTICULIERS

Moritz Toppmöller, Aaron Ehrlich, Maximilian Georg, Kleinemas et tous les bêta-testeurs de « Grand Ages: Medieval »

Groupe Kalypso Media

DIRECTEURS EXÉCUTIFS MONDE

Simon Hellwig

Stefan Marcinek

DIRECTEUR FINANCIER

Christoph Bentz

DIRECTEUR MARKETING INTERNATIONAL

Anika Thun

DIRECTEUR DE PRODUCTION

Reinhard Döpfer

RESPONSABLE GESTION PRODUIT

Timo Thomas

RESPONSABLE RP RÉGIONAL

Bernd Berheide

RESPONSABLE AQ ET SOUMISSION

Roman Eich

DÉPARTEMENT CRÉATIF

Thabani Sihwa

PRODUCTEUR

Christian Schlütter

Helge Peglow

Martin Tosta

CHEFS DE PRODUIT

Dennis Blumenthal

Marian Denehle

Timothy Thee

RESPONSABLE LOCALISATION

Thomas Nees

DÉPARTEMENT CRÉATIF

Simone-Desirée Rieß

Anna Owtschinnikow

Sebastian Keil

RESPONSABLES AQ ET SOUMISSION

Martin Tugendhat

Fabian Brinkmann

MONTAGE VIDÉO

Michele Busiello

RESPONSABLE MÉDIAS SOCIAUX

Bettina Albert

RESPONSABLE MARKETING JUNIOR

Jessica Immesberger

ASSISTANTE GESTION

Tina Heisler

ASSISTANCE ET GESTION COMMUNAUTAIRE

Tim Freund

Tobias Prinz

KALYPSO MEDIA ROYAUME-UNI

DIRECTEUR EXÉCUTIF

Andrew Johnson

DIRECTEUR MARKETING & RP

Mark Allen

DIRECTEUR DES COMPTES NATIONAUX

Eric Nicolson

DIRECTEUR FINANCIER

Moira Allen

KALYPSO MEDIA ÉTATS-UNIS

VICE-PRÉSIDENT AMÉRIQUE DU NORD

Andrew Johnson

VICE-PRÉSIDENT DES VENTES AMÉRIQUE DU NORD ET ASIE

Sherry Heller

RESPONSABLE RP

Alex Q. Ryan

COORDINATION RP, MARKETING ET VENTES

Lindsay Schneider

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS COMMERCIALES

Theresa Merino

KALYPSO MEDIA DIGITAL

DIRECTEUR EXÉCUTIF

Jonathan Hales

CHEF DE PRODUIT

Andrew McKerrow

10 Licences

Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2015 par RAD Game Tools, Inc. © 1999-2015 par RAD Game Tools, Inc.

Utilise « FMOD Ex Sound System » et « Firelight Technologies »

Utilise Iggy. Copyright © 2009-2015 par RAD Game Tools, Inc.

Des portions de ce logiciel sont sous Copyright © 2015 Jenkins Software, LLC. Tous droits réservés. Utilisés sous licence.