

**Terres  
et  
Conquérants**

**UBI SOFT**

*Entertainment Software*

## **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

- Insérez la disquette du jeu dans le lecteur.
- Allumez votre ordinateur.
- Tapez les instructions suivantes au clavier : RUN "TC puis validez avec la touche RETURN. Le jeu se charge alors automatiquement. Vous verrez ensuite apparaître une page de présentation suivie d'une page comportant les noms des auteurs.
- Appuyez sur la barre espace, le jeu continuera à charger jusqu'à l'apparition d'un menu.

## I) PRESENTATION DU JEU.

Un jour enfin, après avoir chassé les forces du mal, les hommes purent vivre dans l'harmonie et jouir d'une paix chèrement acquise. Malheureusement, quelques êtres diaboliques survécurent à la grande purge et tapis dans les profondeurs de ce monde enfin heureux, ils préparèrent sournoisement leur terrible vengeance. Ils avaient dans l'idée de se fondre en une entité maléfique qui pourrait agir sur l'esprit des hommes...

A force de persévérance, ils parvinrent à jeter le trouble dans le monde, après 7 siècles de paix et de fraternité. C'est ainsi que des peuples commencèrent à s'entre-déchirer, des seigneurs connus pour leur bonté et leur sens de la justice furent pris d'une soudaine fureur dévastatrice, ils se mirent à constituer de nombreuses armées, à fortifier les villes, bref, le Mal était de retour... Tombe le rideau, fin du premier acte.

Remonte le rideau et c'est là que vous entrez en scène. Vous êtes à la tête d'une puissante armée maléfique, prêt à défendre le Bien, il ne reste plus qu'à espérer que vous êtes un expert en stratégie militaire parce que cela ne va pas être du gâteau, vous allez avoir affaire aux pires assassins, tous plus féroces les uns que les autres. Le combat va être rude alors réfléchissez bien avant de déplacer vos hommes, la moindre erreur de commandement sera fatale. Alea jacta est et que le meilleur gagne...

## II) INSTRUCTIONS DE JEU.

### A) Présentation :

TERRES ET CONQUERANTS est un jeu de stratégie militaire reprenant les règles du "WARGAME".

On peut y jouer à deux ou contre l'ordinateur. On peut également choisir de faire jouer l'ordinateur contre lui-même.

Le jeu est basé sur un système de cartes et d'unités apparaissant sur ces cartes.

Chaque joueur est à la tête d'une armée composée de 50 unités au maximum (1 unité au minimum).

Il existe 7 types d'unités :

- Les unités "Fantassins",
- Les unités "Cavaliers",
- Les unités "Catapultes",
- Les unités "Archers",
- Les unités "Hommes volants",
- Les unités "Seigneur".

Chaque tour s'exécute de la façon suivante :

- Phase de déplacement,
- Phase d'attaque,
- Analyse de la situation du conflit.

## **B) Les menus.**

### **MENU 1 :**

Pour sélectionner une option, utilisez les chiffres du clavier (et non ceux du pavé numérique).

**TOUCHE 1 :** vous permet de jouer. Si vous sélectionnez cette option, vous passez alors au menu 2.

**TOUCHE 2 :** vous obtenez la signification de toutes les icônes apparaissant dans le jeu.

**TOUCHE 3 :** donne accès à une démonstration du jeu ou plutôt permet une visualisation des cartes et des différents scénarii. Le programme vous demandera d'insérer un disque, ce que vous ferez si vous désirez regarder un scénario que vous avez créé. Si vous désirez regarder un des scénarii du jeu, alors validez en appuyant sur la touche Return (Ne changez pas de disque).

**MENU 2 :** Charger un scénario. Appuyez sur la touche 1 du clavier si vous voulez choisir un autre scénario parmi les 11 proposés :

- "ALLIANCE" : une alliance sanglante.
- "CITE" : la cité assiégée.
- "FLOTTE" : flotte conquérante.
- "MARITIME" : affrontements maritimes.
- "ILE" : une île en danger.
- "CONTREE" : la contrée maudite.
- "ORACLES" : des oracles douteux.
- "CERCLE" : le cercle interdit.
- "QUERELLE" : mortelle querelle.
- "MARECAGE" : la bataille du marécage.
- "MESSAGER" : le messenger maudit.

**Modifier les paramètres :** Appuyez sur la touche 2 si vous souhaitez modifier les paramètres du jeu. C'est dans ce menu que vous choisissez si vous jouez à 1 ou 2 joueurs ou si vous faites jouer l'ordinateur contre lui-même.

Votre choix effectué, l'ordinateur vous demande de rentrer le nom du dirigeant du camp bleu. Si vous appuyez sur "RETURN", ce sera l'ordinateur. Idem pour le camp rouge.

Vous avez la possibilité de modifier le nombre de tours de jeu maximum (au départ il y a 999 tours de jeu par défaut, et donc une fois ce chiffre atteint, la partie est terminée).

Appuyez sur la lettre "O" pour modifier ce nombre par défaut, puis entrez au clavier le nouveau nombre de tours de jeu maximum. Vous pouvez de la même façon modifier le nombre de tours de jeu effectués.

Vous pouvez également modifier le nombre de déplacements (coups) maximum de vos armées (1 à 100).

De même, vous pouvez modifier le bonus ordinateur (1 à 9). Ce bonus est ajouté au points d'attaques des unités de l'ordinateur dans les combats.

### Explications :

Les paramètres en cours sont inscrits en dessous du menu :

- le dirigeant du camp rouge.
- Le dirigeant du camp bleu.
- Le nombre de déplacements (tours) effectués.
- Le nombre maximum de déplacements (coups).
- Le nom du scénario.
- Le nombre maximum de tours de jeu.
- Le bonus ordinateur.

**Jouer :** Pour démarrer une partie, appuyez sur la touche "3" du clavier. Vous voyez alors apparaître un message qui vous demande si vous souhaitez modifier les points d'état (i.e. état de santé d'une troupe).

Si c'est non, appuyez sur la touche "N".

Si c'est oui, appuyez sur la lettre "O".

Choisissez l'unité dont vous désirez changer les points d'état. Utilisez pour cela le pavé numérique (CF. le chapitre "Commandes du jeu" pour obtenir de plus amples renseignements sur les déplacements).

Une fois l'unité sélectionnée, appuyez sur la barre espace et entrez les nouveaux points d'état (attention : l'ordinateur n'accepte pas des nombres trop importants). Validez ensuite votre sélection en appuyant sur RETURN. Lorsque tous les changements ont été réalisés, appuyez sur la touche "T".

Choisissez ensuite le camp que vous voulez faire commencer (bleu ou rouge).

Vous verrez alors apparaître la carte à l'endroit où auront lieu les divers combats.

Pour démarrer la partie, appuyez sur la barre espace. Apparaît alors un écran composé de 3 fenêtres :

A - Le champ de bataille (en haut),

B - Une fenêtre d'informations où apparaissent des renseignements sur l'unité sur laquelle est placé votre curseur (après avoir au préalable appuyé sur la barre espace) en bas à gauche de l'écran.

C - Une vue d'ensemble du terrain.

## C) Commandes du jeu :

### 1) Commandes :

Validation .....	: SPACE OU FIRE
Déplacement viseur .....	: PAVE NUMERIQUE OU JOYSTICK ET FIRE
Déplacement caméra .....	: TOUCHES FLECHES OU JOYSTICK SANS FIRE
Fin de la phase en cours .....	: T
Carte entière .....	: C
Regarder sous unité .....	: CONTROL(CTRL)
Remettre le son .....	: SHIFT
Choix rapide de zone .....	: COPY
Relancer le jeu .....	: K ET ESC EN MEME TEMPS
Embarquement .....	: "POUSSER" L'UNITE CONTRE LE NAVIRE
Débarquements .....	: "POUSSER" LE NAVIRE CONTRE LA TERRE
Abandon de la partie .....	: N ET ESC EN MEME TEMPS
Rappel de la phase en cours	U
	:
Visualiser les unités ayant agi	: P
Informations sur le conflit .....	: I
Couper le son .....	: CLR
Points stratégiques .....	: TAB

Option modification des points d'état : Pour modifier les points d'état d'une unité, cliquez dessus avec SPACE puis entrez les nouveaux points d'état (compris entre 1 et 100).

## 2) Déplacement :

Chaque unité possède un potentiel de déplacement lié à son armement.

On peut bouger tout ou partie des unités dans un même tour.

Chaque unité ne peut bouger qu'une seule fois par tour.

On peut suspendre le déplacement d'une unité en appuyant sur SPACE.

Les déplacements d'unités peuvent se faire aussi bien en diagonale qu'orthogonalement.

Toutes les unités sauf les unités "navires" et "hommes volants" peuvent franchir n'importe quelle zone mais leurs caractéristiques sont plus ou moins altérées en fonction du type de terrain traversé. EXEMPLE : les cases "route" n'altèrent pas l'état d'une unité alors que les cases "mer" le diminue de 50 points.

Les navires ne peuvent traverser que les cases de type "mer", "fleuve", "côte" et "pont" (dans ce cas précis, ils passent sous les ponts).

Pour quitter la phase de déplacement, il suffit d'appuyer sur la lettre "T" après quoi survient la phase d'attaque.

## 3) Attaques :

Chaque unité possède un potentiel d'attaque, de défense et de tir lié à son armement.

Le combat ou le tir s'enclenche par la validation de l'attaquant et de l'unité qui défend.

Une unité ne peut attaquer qu'une fois par tour.

On peut quitter la phase d'attaque avec la touche "T".

La zone de contrôle d'une unité est constituée des huit cases qui l'entourent.

Les attaques à distance ne sont réalisables que par les unités "catapultes", "archers" et "navire".

Les attaques directes ont lieu lorsqu'une unité attaque une unité ennemie se trouvant dans sa zone de contrôle.

Le règlement des attaques directes se fait de la façon suivante : l'ordinateur additionne le "bonus/malus combat" de l'attaquant à ses points d'attaque. A cela est ajouté un chiffre aléatoire compris entre 0 et 3. Le résultat de cette opération est A.

L'ordinateur additionne ensuite le "bonus/malus combat" de l'unité en défense à ses points de défense, le résultat est B.

L'ordinateur fait ensuite  $A - B$ .

Si le résultat est  $<$  ou  $=$  à 0, l'ordinateur affiche "attaque parée".

## 4) Les attaques à distance :

Elles se font quand une unité attaque une unité ennemie se trouvant hors de sa zone de contrôle.

## 5) Règlement des attaques à distance :

Soit A les points de défense de l'unité en défense,

Soit B les points de dégât au tir de l'attaquant,

Soit C un chiffre aléatoire compris entre 0 et 9 inclus : l'unité en défense voit ses points d'état diminuer de  $(B-A-C)$ .

Si l'unité se trouve sur une zone "village", "château", "forêt" ou "montagne",  $(B-A-C)$  est alors diminué de  $(A+20)$ .

Une attaque n'a qu'une chance sur 10 de rater.

## 6) L'analyse de la situation de conflit :

Les informations affichées sont les suivantes :

- dirigeant de chaque camp,
- nombre maxi de tours,
- combats gagnés jusqu'à présent,
- nombre de points stratégiques détenus lors de ce tour,
- nombre d'unités de chaque camp.

Les conflits cessent lorsque :

- le nombre maxi de tours est atteint,
- une armée est entièrement détruite.

Le vainqueur est alors annoncé par l'ordinateur grâce :

- aux points stratégiques détenus,
- aux combats gagnés.

En cas d'égalité en fin du conflit, l'ordinateur déclare la partie nulle.

Un point stratégique détenu vaut un point de victoire. La disparition d'une unité apporte 1 point de victoire au camp adverse.

## 7) Les points stratégiques :

Les points de victoire ne sont attribués qu'à la fin des conflits car c'est simplement à ce moment-là que se font les décomptes des points stratégiques détenus.

Lorsqu'une unité atteint une zone "château" ou "village", son état augmente de 20 points.

Lorsqu'une unité quelconque détient un château ou un village (les couleurs ici sont sans importance), son état augmente de 40 en 40 jusqu'à ce qu'il atteigne 100.

## 8) Les navires :

Une unité "navire" peut transporter une unité non "navire", amie, cependant. Un navire ne doit déjà pas transporter une unité.

Une unité embarquée ne peut pas débarquer sur une case déjà occupée par une unité quelconque.

Lorsqu'un navire est coulé, il entraîne bien sûr l'éventuelle unité transportée avec lui.

Lorsqu'une unité est débarquée, elle se voit attribuer autant de points d'état que le navire d'où elle sort (ses anciens points d'état sont abandonnés).

## 9) Divers :

Avant de jouer, on peut changer certains paramètres (nombre de tours maxi, nombre de tours déjà effectués, nom des dirigeants de chaque camp, scénario en mémoire).

A chaque procédure de combat, correspond une succession de chiffres, de 0 à 3 pour les combats, de 0 à 9 pour les tirs. Cela ne veut nullement dire que les résultats des attaques ne dépend que du hasard : ces chiffres entrent simplement en compte dans les calculs, apportant le degré d'incertitude nécessaire aux combats, ainsi qu'aux tirs.

Lorsque l'ordinateur dirige une armée, il met en place un jeu principalement offensif et tient compte de la protection qu'offre chaque terrain, ainsi que d'un maximum d'informations sur la fin du conflit.

L'abréviation "TR.OC" correspond à "Terrain occupé".

Seuls, les tirs des catapultes peuvent passer au dessus des unités amies.

## 10) Le maniement du joystick :

— Quand aucune unité n'est validée :

La caméra se déplace lorsque l'on dirige le joystick.

Le viseur se déplace lorsque l'on dirige le joystick en appuyant sur FIRE.

— Pour valider une unité :

Utilisez SPACE et non FIRE.

Pour déplacer ou attaquer une unité validée, positionnez la manette dans l'une des huit directions possibles puis appuyez sur FIRE pour valider la direction du viseur.

Appuyez sur SPACE pour suspendre un déplacement ou un tir.

On ne peut pas utiliser FIRE pour valider une unité ou pour suspendre son déplacement en raison de la double fonction du joystick selon que FIRE est activé ou pas.

## 11) Caractéristiques des unités :

Type d'unité	Capacité de déplacement	Portée de tir maxi	Dégâts au tir	Points de défense	Points d'attaque	Terrains occasionnant des pertes
Fantassins	3	0	0	7	8	6,11,13
Cavaliers	4	0	0	8	7	6,11,13
Archers	3	2	30	8	7	6,11,13
Catapultes	2	4	50	6	5	6,11,12,13
Seigneur	3	0	0	9	9	6,11,13
Navire	4	3	40	7	8	Aucun
Hommes vol.	4	0	0	7	9	Aucun

## 12) Caractéristique des terrains :

Type de terrain	Malus déplacement	Bonus/malus combat	Passage tir archers/navires	Passage tir catapultes
Village 1	1	+ 4	NON	OUI
Château 2	1	+ 5	NON	OUI
Forêt 3	1	+ 3	NON	OUI
Montagne 4	2	+ 2	NON	NON
Côte 5	0	0	OUI	OUI
Mer 6	0	- 5	OUI	OUI
Terre 7	0	0	OUI	OUI
Collines 8	1	+ 1	OUI	OUI
Route 9	0	0	OUI	OUI
Pont 10	0	+ 3	OUI	OUI
Fleuve 11	0	- 4	OUI	OUI
Marécage 12	1	- 3	OUI	OUI
Lac 13	2	- 5	NON	OUI
Champ 14	0	0	OUI	OUI

## D) Création de scénario :

Le programme de création de scénarii se trouve sur la deuxième face de la disquette. Vous pouvez le charger en écrivant l'instruction suivante : RUN "creation" et validez avec la touche <RETURN>.

Lorsque le programme est chargé, il vous est demandé si vous désirez utiliser une carte déjà faite (répondre O pour oui ou N pour non).

Pour déplacer le curseur sur la carte, utilisez le pavé numérique et les flèches (CF partie 'jeu').

La sélection du type de terrain se fait grâce aux touches 'F0' et '.'.

Une fois l'emplacement déterminé et le type de terrain choisi, appuyez sur la barre espace pour les valider.

La touche 'COPY' vous permet de sélectionner rapidement une zone écran grâce aux flèches. La barre 'ESPACE' sert à valider la zone.

La touche 'C' vous donne une vue d'ensemble de la carte. Appuyez sur n'importe quelle touche pour revenir au mode normal.

Si vous voulez sélectionner une autre carte, la touche 'R' vous fait revenir au début du programme. La carte en cours sera alors perdue.

Pour placer les unités, appuyez sur la touche 'T'. vous pouvez reprendre un ancien placement. Pour cela répondre 'O' et entrez ensuite le nom du fichier contenant la position des troupes sinon répondre 'N'.

La sélection des armées se fait à l'aide des touches 'F0' et '.' et de la barre 'ESPACE' pour la validation.

Le chiffre en face de chaque couleur d'armée indique le nombre d'unités déjà placées sur la carte.

Pour placer une unité sur la carte, positionnez le curseur à l'endroit voulu puis validez en appuyant sur T.

Vous devez choisir alors les 9 points stratégiques du scénario. La barre espace sert à valider un point stratégique, DEL à le supprimer (ils sont positionnés à l'aide des touches fléchées du pavé numérique).

Lorsque la création d'un scénario est terminée, appuyez sur la touche 'T'.

Le programme demandera alors le nom que vous voulez donner au scénario.

Il vous sera ensuite demandé de nommer ce fichier pour la sauvegarde sur disquette.

Attention : Utilisez une disquette vierge formatée pour la sauvegarde.

**UBI SOFT**

*Entertainment Software*