

AGE *of* EMPIRES THE AGE OF KINGS



Age of Empires II , c'est quoi ?

Age of Empires II (souvent abrégé AoE2) est un jeu vidéo de stratégie en temps réel sorti pour la première fois en 1999, qui se déroule à l'époque médiévale.

Tu y incarnes une civilisation historique (comme les Français, les Vikings, les Japonais, les Mongols, etc.)

C'est quoi le but du jeu ?

- Développer ton village
- Gérer tes ressources
- Former une armée
- Combattre d'autres civilisations
- Dominer la carte

Les objectifs pédagogiques :

- Ce jeu dit RTS : **stratégie en temps réel** permet de s'entraîner à la **gestion de flux et la prise de décisions rapides** pour l'allocation de ressources / **mise en place d'une stratégie militaire / diplomatique**.
- **Coopérer et/ou être en compétition** : le mode joueur contre joueur permet de se mettre par équipe.

Ceci permet par exemple à jouer avec un novice contre des ordinateurs ou deux joueurs de coopérer contre un plus expérimenté.

- **Revivre de grands moments de l'histoire**

Le commencement :



- 3 Villageois
- 1 Forum
- 1 Éclaireur
- Bois 200
- Nourriture 200
- Or 100
- Pierre 200

Passer par quatre âges

À chaque âge, tu débloques de nouvelles unités et technologies.



Âge sombre



Âge féodal



Âge des châteaux



Âge impérial

Les Habitations :



Il est important de **construire des habitations dès le début** de parti.

Les Habitations coûtent 25 bois et permettent d'accueillir 5 habitants supplémentaires

Les Ressources :



Camp de bûcherons :

Un petit bâtiment où tes **villageois déposent le bois** qu'ils coupent.



Moulin :

Un bâtiment où **tes villageois déposent la nourriture** (*chasse, baies, poissons, fermes*).



Camp de mineurs :

Un petit bâtiment où **tes villageois déposent l'or ou la pierre** qu'ils extraient



Port :

Un bâtiment au bord de l'eau pour :

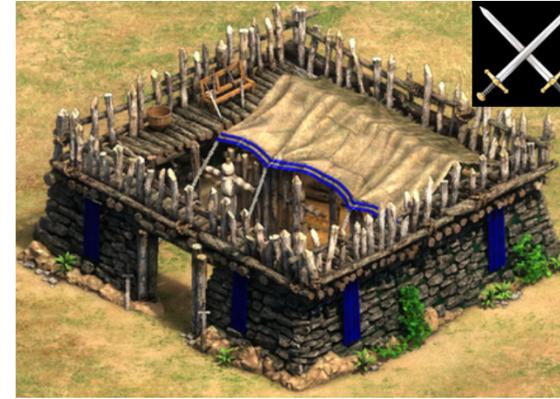
- **Créer** des bateaux
- **Pêcher**
- **Combattre** sur mer
- **Faire** du commerce

Les Armées :



Camp de tir à l'arc :

Il sert à former des **soldats avec des arcs**.



Casernes :

Il sert à former des **soldats au corps-à-corps**.



Atelier de siège :

Il sert à former des **machines de guerre** très puissantes.



Écurie :

Il sert à former des **unités rapides à cheval**.



Château :

Il sert à former des **des unités spéciales** et permet de faire **des technologies avancées**

Les Bâtiments :



Forge :

Il sert à **améliorer tes soldats** et **tes machines de guerre**



Monastère :

Il sert à former des **Moines** qui vont :

- **Soigner** tes unités
- **Convertir** tes ennemies
- **Ramasser** les reliques (pour gagner de l'or)



Université :

Il sert à **rechercher des technologies spéciales** pour améliorer :

- Tes **bâtiments**
- Tes **unités**
- Tes **machines de siège**



Marché :

Il sert à :

- **Échanger des ressources** (bois, nourriture, or, pierre)
- **Créer des marchands**
- **Faire du commerce** avec des alliés

À TOI DE JOUER



LES CIVILISATION



Britanniques

Unité unique :

- Fantassin à arc long : Archer à pied à longue portée

Technologies uniques :

- Paysan: +1 de portée d'archer à pied, +2 d'attaque de tour
- Loup de guerre: Dégâts de zone pour les Trébuchet

Bonus de civilisation :

- Les forums coûtent -50 % de bois en moins à partir de l'âge des châteaux.
- Les archers à pied (sauf les tirailleurs) ont +1 de portée à l'âge des châteaux et l'âge impérial (+2 au total).
- Les bergers travaillent 25 % plus vite.

Bonus d'équipe :

- Les camps de tir à l'arc fonctionnent 10 % plus vite.



Byzantins

Unité unique :

- Cataphractaire (Cavalerie)

Technologies uniques :

- Feu Grégeois (+1 portée pour les Navires d'Incendie)
- Logistique (Les Cataphractaires infligent des dégâts de piétinement)

Bonus de civilisation :

- Les Bâtiments gagnent 10% de PV supplémentaire par Age (max +40%)
- Les Chameliers, Tirailleurs et Lanciers coûtent 25% moins cher
- Les Navires d'Incendies infligent 20% de dégâts en plus
- Le coût de progression vers l'Age Impérial est réduit de 33%
- Les technologies Tour de Guet et Patrouille de la Ville sont gratuites

Bonus d'équipe :

- Les Moines guérissent les unités 50% plus vite



Celtes

Unité unique :

- Guerrier de guède : Unité d'infanterie rapide.

Technologies uniques :

- Citadelle : Les châteaux et les tours tirent 33 % plus vite ; les châteaux peuvent soigner les unités d'infanterie alliées de 30 points de vie par minute dans une case de 18 tuiles.
- Fureur celte : Donne aux unités d'atelier de siège +40 % de points de vie.

Bonus de civilisation :

- Les unités d'infanterie se déplacent 15 % plus vite à partir de l'âge féodal.
- Les bûcherons travaillent 15 % plus vite.
- Les armes de siège tirent 25 % plus vite.
- Les troupeaux non celtes^[note 1] peuvent être convertis même s'il y a des unités à côté d'eux.

Bonus d'équipe :

- Les ateliers de siège fonctionnent 20 % plus rapidement.



Chinois

Unité unique :

- Chu ko nu : Archer à pied qui tire plusieurs flèches à la fois.
- Navire Dragon* : Amélioration unique du navire d'incendie, remplaçant le navire d'incendie rapide.

Technologies uniques :

- Grande Muraille : Augmente les points de vie des murs et des tours de +30 %.
- Propulsion : Les scorpions, chariots-fusées et les lou chuans ont +25 % d'attaque. Les lou chuans tirent des fusées au lieu de flèches dans leurs attaques anti-unités, qui infligent des dégâts de zone.

Bonus de civilisation :

- Commence avec +3 villageois, mais avec -200 nourriture, -50 bois.
- Les forums augmentent la limite de population de 15 (au lieu de 5) et ont une ligne de mire de +7.
- Les technologies coûtent -5 %/-10 %/-15 % à l'âge féodal / des châteaux / impérial.
- La ligne de galère d'incendie et les lanciers de feu se déplacent respectivement 5 %/10 % plus vite à l'âge des châteaux / impérial.

Bonus d'équipe :

- Les fermes (et les pâturages) offrent +10 % de nourriture



Francs

Unité unique :

- Lanceur de hache : Unité d'infanterie avec une attaque à distance.

Technologies uniques :

- Hache francisque : Les lanceurs de haches gagnent +1 de portée.
- Chevalerie : Les écuries fonctionnent 40 % plus vite.

Bonus de civilisation :

- Les châteaux coûtent 15 %/25 % de moins à l'âge des châteaux / impérial.
- Les unités de cavalerie ont +20 % de points de vie à partir de l'âge féodal.
- Technologies de moulin gratuites.
- Les cueilleurs travaillent 15 % plus rapidement.

Bonus d'équipe :

- Les chevaliers gagnent +2 de ligne de mire.



Goths

Unité unique :

- Huskarl : Unité d'infanterie résistante aux archers.

Technologies uniques :

- Anarchie : Les huskarls peuvent être créés dans les casernes.
- Mobilisation rapide : Les casernes fonctionnent 100 % plus vite.

Bonus de civilisation :

- L'infanterie coûte -20 %/-25 %/-30 %/-35 % moins cher à l'âge sombre / féodal / des châteaux / impérial
- L'infanterie a +1 attaque contre les bâtiments par âge à partir de l'âge féodal (+3 au total).
- Les villageois ont +5 attaque contre les animaux féroces (sangliers, éléphants, pécaris, rhinocéros) et les chasseurs portent 15 nourriture de plus. Le gibier dure 20 % plus longtemps.
- La technologie Métier à tisser est recherché instantanément.
- +10 de population maximum à partir de l'âge impérial.

Bonus d'équipe :

- Les casernes fonctionnent 20 % plus vite



Japonais

Unité unique :

- Samourai : Unité d'infanterie aux attaques rapides, avec un bonus d'attaque contre les unités uniques.

Technologies uniques :

- Yasama : Les tours tirent des flèches supplémentaires.
- Kataparuto : Les trébuchets tirent et se démontent plus vite.

Bonus de civilisation :

- Les navires de pêche ont le double de points de vie, +2 d'armure de perçage et travaillent 5 %/10 %/15 %/20 % plus rapidement à l'âge sombre / féodal / des châteaux / imperial.
- Les moulins, les camps de bûcherons et les camps de mineurs sont 50 % moins chers.
- L'infanterie attaque 33 % plus vite à partir de l'âge féodal.
- Les archers de cavalerie ont +2 en attaque contre les archers (sauf les tirailleurs)

Bonus d'équipe :

- Les galères ont une ligne de mire plus longue de 50 %.



Mongols

Unité unique :

- Mangudaï : Archer de cavalerie aux attaques rapides puissant contre les armes de siège.

Technologies uniques :

- Nomades : Les habitations perdues n'influent pas sur la limite de population.
- Manœuvres : Les unités de l'atelier de siège se déplacent 50 % plus vite.

Bonus de civilisation :

- Les archers de cavalerie tirent 25 % plus rapidement.
- La ligne de cavalerie d'éclairage et les lanciers des steppes ont +20 %/30 % de points de vie à l'âge des châteaux / impérial.^[note 1]
- Les chasseurs travaillent 40 % plus vite.

Bonus d'équipe :

- La cavalerie d'éclairage gagne +2 de ligne de mire.



Perses

Unité unique :

- Éléphant de guerre : Unité de cavalerie lente mais extrêmement puissante.
- Savaran : Amélioration unique du cavalier, remplaçant le paladin.

Technologies uniques :

- Kamandaran : Le coût de la ligne d'archer passe de 25 bois, 45 or à 60 bois.
- Citadelles : Les châteaux ont +4 en attaque, +3 contre les béliers, +3 contre l'infanterie et reçoivent -25 % de dégâts supplémentaires.

Bonus de civilisation :

- Commencent la partie avec +50 nourriture, +50 bois.
- Les forums et les ports ont des points de vie doublés et fonctionnent 5 %/10 %/15 %/20 % plus rapidement à l'âge sombre / féodal / des châteaux / impérial.
- Les Tactiques parthes sont disponibles à l'âge des châteaux.



Sarrasins

Unité unique :

- Mamelouk (chameau)

Technologies uniques :

- Fanatisme (Chameaux, mamelouks +30 PV).
- Madrasa (les moines tués vous rapportent 33% de leur coût).

Bonus de civilisation :

- Taxe de commerce seulement 5%.
- Navires de transport 2x plus de PV, 2x plus de capacités de transport.
- Les galères attaquent 20% plus rapidement.
- Archer de cavalerie +3 d'attaque contre les bâtiments.
- Bonus d'équipe: Archers à pied +1 d'attaque contre les bâtiments.

Bonus d'équipe :

- La ligne de chevaliers a +2 d'attaque contre les archers.



Teutons

Unité unique :

- Chevalier teutonique: Unité d'infanterie puissante et résistante mais lente.

Technologies uniques :

- Cuirasses : Les armes de siège gagnent +4 en armure de mêlée.
- Crénelures : Les châteaux gagnent +3 en portée et l'infanterie en garnison tire des flèches.

Bonus de civilisation :

- Les moines ont une portée augmentée de 100 % pour la guérison.
- Les tours peuvent tenir en garnison deux fois plus d'unités.
- Les forums peuvent tenir 10 unités supplémentaires en garnison.
- Les technologies Mâchicoulis et Plantes médicinales sont gratuites.
- Les fermes coûtent 40 % moins cher.
- Les unités de casernes et de l'écurie gagnent +1 d'armure par âge à partir de l'âge des châteaux (+2 au total).

Bonus d'équipe :

- Les unités sont plus résistantes à la conversion (+3/+1 intervalles de conversion min/max).



Turcs

Unité unique :

- Janissaire (Canonier à Main)

Technologies uniques :

- Sipahi (+20 PV pour les Archers de Cavalerie)
- Artillerie (+2 portée pour les Tours de Bombarde, les Canons à Bombarde et les Galions à Canon)

Bonus de civilisation :

- Les Unités de Poudre à Canon sont créées 20% plus rapidement

Bonus d'équipe :

- Les Unités de Poudre à Canon gagnent +25% PV; le coût des Technologies de Poudre à Canon -50%; la Technologie Chimie de l'Université est gratuite
- Les Villageois s'occupant de la récolte de l'or travaillent 20% plus vite
- Les améliorations de la Cavalerie d'Eclairage sont gratuites et gagnent 1 protection perçage



Vikings

Unité unique :

- Fou de guerre: Unité d'infanterie capable de régénérer les points de vie.
- Drakkar: Navire de guerre rapide qui tire plusieurs flèches à la fois.

Technologies uniques :

- Chefs de tribu : L'infanterie inflige +5 dégâts supplémentaires à la cavalerie et +4 aux chameaux ; l'infanterie génère de l'or en tuant des villageois, des unités commerciales et des moines.
- Bogsveigar : Les archers et les drakkars gagnent +1 en attaque.à Canon)

Bonus de civilisation :

- Les technologies Brouette et Charrette à bras sont gratuites.
- Les navires de guerre coûtent -15 %/-15 %/-20 % l'âge féodal / des châteaux / impérial
- L'infanterie a +20 % de points de vie à partir de l'âge féodal.

Bonus d'équipe :

- Les ports coûtent 15 % moins cher.