

## **La FAQ du débutant** *qui peut cependant servir à tout le monde.*

### **\* Les ressources : or, fer, bois, nourriture. Les mines.**

Je n'arrive pas à achever la mission du conseiller alors que j'ai les mines de fer et d'or ?

Ce terme « Mines » regroupe les 4 bâtiments qui produisent des ressources : mine de fer, mine d'or, mais aussi fermes et bûcherons.

Mes mines ne produisent pas plus alors que j'ai accru leur niveau ?

Vérifier que vous n'êtes pas en limite de population (cf. [Gérer sa population](#)), puis allez dans le bâtiment concerné et augmentez le nombre d'ouvriers qui travaillent.

### **\* Les unités militaires.**

Que faut-il pouvoir entraîner des unités ?

Il faut avoir construit caserne, écurie ou atelier, mais toutes les unités ne sont pas disponibles dès la construction : certaines requièrent des niveaux supérieurs de bâtiments. ([cf aides](#))

A quoi sert le multiplicateur x2 x3 qui apparaît à la création des unités ?

Il apparaît à partir d'un certain niveau (10 ?) des bâtiments caserne, écurie et atelier. Il permet d'accélérer la production des unités, mais cela coûte beaucoup plus cher : 3 fois les ressources pour le x2 et 5 fois pour le x3.

Combien de temps les unités sont-elles entraînées ?

La vitesse de production des unités est fonction du niveau de la caserne, de l'écurie et de l'atelier, et éventuellement du multiplicateur.

Je ne trouve pas mes unités alors que je les ai entraînées ?

Les unités entraînées ne sont pas immédiatement disponibles pour l'armée : il faut aller les chercher à la caserne, l'écurie ou l'atelier; pour cela il faut cliquer sur le lieu correspondant. Cela présente l'avantage que les unités entraînées – pendant la nuit par exemple – ne seront pas victimes d'une attaque

Je n'arrive pas à produire des unités ?

Pour produire les unités il faut bien sûr avoir les ressources correspondantes, mais aussi la population disponible (cf. [Gérer sa population](#)). De plus, il ne faut pas que, dans le bâtiment concerné, la file soit pleine, soit 5 groupes en cours de production en version standard et 6 avec VIP.

A quoi correspond la vitesse des unités ?

La vitesse est le nombre de minutes pour parcourir une unité de distance.

Quelle est la puissance de mes unités ?

En fonction des améliorations acquises à la forge et des habiletés développées, les performances de vos unités s'accroissent, ce que vous pouvez consulter dans la fiche de chaque unité (en cliquant sur l'unité correspondante). Ce point n'est toutefois pas vrai pour la vitesse, qui s'accroît avec l'habileté mobilité mais pour laquelle la fiche ne se met pas à jour.

## \* Gérer sa population.

La population maximale de votre château est déterminée par le niveau des habitations. La population s'accroît lorsque :

- Le niveau des mines augmente. En cliquant sur la mine, il est possible d'ajuster le nombre d'ouvriers employés, mais cela affecte la production de la mine.
- Le niveau de la forge augmente. Diminuer le nombre d'ouvriers à la forge coûte des ressources (contrairement aux mines pour lesquelles cela est gratuit) et minimise le bonus de temps pour les améliorations des unités
- Le niveau de tout bâtiment augmente : [cf topic](#).
- Le nombre d'unités de l'armée augmente. Chaque unité « consomme » de la population (par ex : 1 pour infanterie lourde et 6 pour baliste).

Le calcul de la population intègre tous vos bâtiments, toutes vos unités d'armée (qu'elles soient au château ou en opération) et également les unités en cours d'entraînement. Le résultat de ce calcul s'affiche en bas à gauche de la page « château ».

En cas d'urgence (besoin de mettre des unités en production), il peut s'avérer utile de libérer de la place en baissant la production des mines, voire la capacité de la forge. Ne pas oublier de faire la manœuvre en sens inverse dès que les habitations auront été développées au niveau requis.

Pour un niveau d'habitations donné, il est intéressant de réfléchir à la part de population que l'on veut consacrer aux ouvriers et aux guerriers. Un avis sur ce point est développé dans le petit précis de tactique.

## \* Les campagnes.

Quels sont les différents types de campagnes ?

[cf. topic sur les types de campagne.](#)

Ajoutons que, avec plusieurs châteaux, apparaît la campagne « transfert » qui permet d'envoyer des unités militaires d'un château à l'autre.

Quel type d'information est obtenu par l'espionnage ?

Cela dépend du nombre d'espions qui survivent à la campagne. [cf. topic](#).

Comment fonctionne vraiment la campagne « nettoyer » pour les unités ?

Il n'est possible de ramener des unités (uniquement d'infanterie) que si le nombre de morts sur le terrain dépasse 200 (150 pour bulgares et byzantins) et que vous possédez l'infirmerie. Bien noter qu'à chaque passage d'unités sur le château concerné, le nombre de morts

« nettoyables » est divisé par 2. Ensuite c'est le niveau d'infirmierie et le hasard qui font le reste.

## \* Les différents bâtiments

### A quoi sert le marché ?

Cf aide

Ajoutons seulement que l'habileté mobilité n'affecte pas les marchands dont la vitesse ne peut être améliorée que par les mariages.

### A quoi sert l'infirmierie ?

Elle est nécessaire pour pouvoir nettoyer des unités d'infanterie sur le champ de bataille. Plus son niveau est élevé, plus le % d'unités qui reviennent au château est important.

Voir aussi, la campagne « nettoyer » ci-dessus et « Nettoyer » dans le petit précis de tactique.

### A quoi sert la forge ?

Ce bâtiment permet d'accroître le niveau des unités en achetant des améliorations. Plus le niveau de la forge est élevé plus les développements sont rapides.

## \* Posséder plusieurs châteaux.

### Comment avoir un 2ème château ?

C'est souvent une des premières questions du débutant, mais il va falloir du temps et de la persévérance pour en arriver là.

Il faut :

- Construire l'ordre
- Entraîner un ou des nobles
- Conquérir un château d'un inactif ou bien un château qui n'est pas une capitale, en l'attaquant avec des nobles, ce qui en réduit la fidélité
- Dans le Monde2, on peut conquérir un château d'un coup, en sacrifiant un noble :

### Que se passe-t-il une fois le château conquis ?

En haut à gauche de chaque page, là où il y a le nom de votre château, apparaît une liste déroulante avec laquelle vous pouvez sélectionner le nouveau château, dont la loyauté remonte

### Combien de châteaux peut-on posséder ?

Cela dépend du niveau de l'ordre : cf. aide du jeu.

## \* Divers

### Que lit-on sur la carte ?

La carte bénéficie d'une légende (cliquez sur « légende de la carte » !!).

Les châteaux des autres joueurs sont en rouge s'ils ont moins de 7 niveaux d'écart avec vous, en violet sinon.

Quand vous pointez sur un château, vous voyez dans un cartouche :

- le nom du château, avec une couronne s'il s'agit de la capitale
- le nom du joueur, et la date et l'heure de sa dernière connexion si vous êtes VIP
- les ressources à nettoyer
- le nombre d'unités à nettoyer

### Comment mettre une image pour mon clan ?

pour envoyer une image il faut :

ouvrir les crochets : altgr 5

inscrire : img=

ajouter l'adresse http de l'image http

puis fermer les crochets altgr°

### Quelles sont les caractéristiques des différents peuples ?

Cliquez sur le peuple concerné directement sur la page d'accueil du jeu : [Aide](#)

### A quoi sert le compte VIP ?

Cette option, offerte au début, est surtout utile à partir du moment où l'on bataille de façon active.

Critères très intéressants :

- connaître la dernière connexion des autres joueurs et savoir qui est en ligne
- lancer la construction de 2 bâtiments en même temps
- ajouter un groupe dans la file d'entraînement des unités

Critères confortables :

- repérer les cibles par niveau et localisation géographique
- accéder à la liste intégrale des ses messages
- être averti sur toutes les pages d'une situation d'attaque

Critères gadgets :

- identifier les nettoyages à proximité du château
- les liens à gauche.

### Comment monter les compétences ou habiletés ?

A chaque niveau gagné par le chateau, vous gagnez un point d'habileté. Ensuite, pour chaque compétence, il faut 1 point pour être Apprenti, 2 points pour Avancé et 3 points pour Expert.