

QVADRIGA est un jeu tactique au tour par tour de courses de chars dans les anciens cirques romains. Les joueurs contrôlent une voiture (char), son conducteur (aurige) et son équipe de quatre chevaux.

I : MENU PRINCIPAL

Vous pouvez commencer une course en appuyant sur le bouton SINGLE RACE (*nouvelle course*). Il y a sept cirques de départ disponibles au début, de plus en plus de cirques peuvent être débloqués en gagnant dans une campagne.

Ensuite, vous devez choisir l'une des six FACTIONS historiques auxquelles votre équipe appartient. Chaque faction accorde trois améliorations fixes à votre équipe, réparties entre aurige (conducteur), char et chevaux (*horses*). Vous pouvez choisir librement trois autres mises à niveau après avoir sélectionné votre faction. Les mises à niveau sont la clé d'une course réussie. Choisissez avec soin la combinaison qui convient le mieux à la piste et à votre style.

Enfin, vous devez choisir le niveau de difficulté de vos rivaux et le mode de jeu.

Commencez à jouer avec le mode STATIC TURNS. Cela fait en sorte que la course s'arrête après chaque tour de 10 secondes. Vous avez donc le temps d'étudier la situation actuelle et de penser quoi faire lors de votre prochain tour.

Après avoir joué pendant un moment, vous préférerez peut-être essayer le mode DYNAMIC TURNS, dans lequel l'action n'est pas arrêtée et vous devez décider de votre prochain comportement avant la fin du tour. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur RACE (*course*) pour commencer.

II : AMELIORATIONS

Les mises à niveau **d'auriges** sont la compétence et la constitution.

La COMPETENCE (*skill*), améliore les virages, facilite les virages serrés et améliore les résultats lors de collision ou de laceration de l'adversaire. Il est représenté par la luminosité de la tunique et des étoiles.

La CONSTITUTION est la santé de l'aurige. Cela réduit le risque d'étourdissement et diminue la perte de compétences après avoir subi des dégâts. Il est représenté par la protection de la tête et des cœurs

Les améliorations des **chariots** concernent la qualité et la taille.

La QUALITE améliore l'accélération. Vous pouvez le voir à la forme de votre char et des marteaux

La TAILLE (*size*) peut être légère, moyennes et lourdes. Plus le char est lourd, plus il est résistant aux dégâts dans les virages serrés ou les collisions et provoque de dégâts chez les adversaires lors d'une collision. Vous pouvez le repérer à la couleur de votre char : gris<jaune<bois en plus de petits éclairs)

Les mises à niveau des **attelages** concernent la vitesse et l'endurance.

La VITESSE (*speed*) augmente la vitesse maximale que l'équipe peut obtenir (à part le fouet). Il est indiqué par de petites flèches.

L'ENDURANCE améliore la santé des chevaux. Plus vous avez d'endurance, moins vous perdez de vitesse en raison de blessures causées par un coup de fouet, une collision ou une mauvaise prise de virage. Il est indiqué par des gouttes.

Même avec le même niveau d'amélioration, tous les chevaux d'une équipe ne sont pas égaux. Par exemple, le cheval le plus intérieur, appelé funalis, est toujours le meilleur cheval.

Les deux améliorations sont représentées par la couleur de peau des chevaux (*Pas bien compris cette histoire de couleur...*).

III : LA COURSE

Utilisez la molette de la souris pour zoomer et dézoomer. Pointez sur les bords de l'écran pour faire défiler horizontalement. Maintenez le bouton gauche enfoncé pour figer la caméra à tout moment. Vous pouvez quitter le jeu, quitter le menu principal et activer le son avec les boutons situés dans le coin supérieur droit. Les commandes sont passées à la souris. En mode dynamique, vous pouvez également utiliser le curseur ou les touches WASD.

Une course au cirque dure trois tours. Les équipes parcourent une piste ovale divisée par une pièce maîtresse appelée SPINA. Sur un côté de la spina, il y a trois dauphins dorés: un dauphin tombe à chaque fois que le leader commence à tourner, complétant un tour. Sur le côté opposé de la spina, il y a trois œufs d'or qui tombent lorsque le leader met fin à l'étirement principal: ils comptent des demi-tours. Les bannières des équipes sont déployées derrière elles, reflétant les positions actuelles à chaque tour.

Tous les cirques ne sont pas égaux. Il existe deux types de construction:

-L'hippodrome grec classique, une piste ovale complète où le point de départ et d'arrivée se trouve au milieu du tronçon principal

-Le cirque romain standard, où les équipes partent de portes situées du côté du cirque, appelées carcères, et terminer à la fin de l'étirement du dos. Parfois, lors du départ à Carcères, les équipes ne seront pas visibles avant le premier ordre et le début de la course.

La longueur et la largeur du cirque varient également, des plus petites rangeant quatre équipes de front aux plus grandes pouvant accueillir huit équipes jumelées. Parfois, il y a plus d'équipes que de couloirs et vous devrez vous battre pour une voie dégagée dès le début.

IV : STATUS

Pour trouver le statut d'une équipe et le nom de l'aurige, passez la souris dessus. L'échelle de couleur indique l'état des dégâts. Les dommages peuvent affecter tous les composants de l'équipe.

- Si les chevaux sont blessés, leur vitesse diminue proportionnellement. La longueur du guidon est une mesure de la vitesse actuelle.
- À mesure que le char lui-même subit des dommages, sa probabilité de tomber en panne augmente. La force du char est divisée entre les roues gauche et droite.
- Les blessures causées par Aurige diminuent l'habileté du conducteur et le rendent plus facile à étourdir.

Les dommages peuvent être causés par des collisions (char et chevaux), des lacérations (aurige et des chevaux), une survitesse de la courbe (char et des chevaux) et le fait d'être traîné (aurige). La vitesse actuelle sera toujours maintenue, sauf si vous freinez, entrez en collision avec une autre équipe ou si vous êtes blessé.

- Si vous jouez en mode virage statique, à chaque phase de l'ordre, une ligne large sera affichée devant votre équipe pour indiquer le mouvement de votre prochain tour. Cette ligne suppose qu'il n'y aura pas de variation de vitesse ni de changement de voie. La couleur de trait indique un danger relatif. Il sera vert, sauf si vous essayez de vous courber trop vite ou si les roues sont suffisamment endommagées pour risquer de casser à la vitesse réelle.

- Dans les virages dynamiques, ce même code de couleur de danger est affiché dans l'ordre que vous avez sélectionné et dans la barre de temps en haut de l'écran.

Des conséquences graves peuvent survenir lorsqu'une courbe est prise à une vitesse excessive. Un curseur latéral de couleur indique le niveau de danger actuel auquel vous êtes confronté. Les résultats varient d'une blessure à un cheval, d'un dommage à une roue à un retournement.

- Lorsqu'un char bascule, il est totalement détruit et si votre aurige survit, il sera traîné, éventuellement jusqu'à sa mort, à moins qu'il ne s'échappe.

- Les glissades latérales sont le résultat le plus habituel. Vous verrez apparaître une flèche rouge latérale et votre équipe se déplacera vers la voie extérieure à moins qu'une autre équipe ne l'occupe. Si au contraire votre équipe essayait de se déplacer vers la voie intérieure, son déplacement sera annulé par le dérapage.

V : ORDRES

À la ligne de départ, votre quadriga est aligné de manière aléatoire avec tous les autres concurrents. Aucun ordre en dehors de l'accélération et du fouet n'est autorisé jusqu'à ce que l'étirement principal soit atteint. Les commandes sont situationnelles; cela signifie, par exemple, qu'il n'est pas possible de se déplacer vers la gauche si vous êtes déjà dans la voie la plus interne, ou d'accélérer si la vitesse maximale a déjà été atteinte. Les commandes sont:

Les ordres DROIT et GAUCHE sont pour changer de voie. Un maximum de trois changements est autorisé par tour. Si une voie est bloquée, le déplacement peut encore se produire plus tard dans le virage en supposant que la voie devienne dégagée.

ACCELERER n'est possible que si la vitesse actuelle est inférieure au maximum que vos chevaux peuvent donner, mais dans cette situation, le fouettage peut toujours être utilisé: la vitesse maximale sera dépassée pour ce tour et réinitialisée pour le prochain.

Les résultats des COUPS DE FOUETS (*whipping*) ont aléatoires, mais toujours plus efficaces que d'accélérer, mais il faut être prudent car cela pourrait nuire aux chevaux pour le reste de la course.

Les **collisions** et **lacérations** (*crash et lacerate*) sont des mouvements offensifs. Les résultats dépendent de la différence de compétences entre les conducteurs, mais la différence de taille de voiture est le facteur le plus important en cas de collision.

Les COLLISIONS (*crash*) peuvent blesser des chevaux ou endommager des voitures, les vôtres ou celles de l'ennemi, selon la position.

Les LACERATIONS (*lacerates*) affectent les chevaux ou les auriges. Ils peuvent également ralentir les chevaux ennemis et assommer les auriges; l'aurige peut être incapable de prendre des décisions lors du prochain virage, ce qui fait de lui une cible facile! Des lacérations tentées par un aurige non qualifié peuvent entraîner la perte de son fouet ou même le fouet des mauvais chevaux.

Le CONTROL facilite les virages, mais la survitesse reste dangereuse. Il est également utile pour empêcher les roues endommagées de tomber en morceaux.

REGARDER (*watch*) annule toutes les tentatives d'accident / lacération contre votre équipe.

Si votre char a basculé - ce qui s'appelle une naufragia - et que votre aurige survit, vous pouvez toujours lui envoyer des ordres, mais ces ordres sont assez simples: laissez tomber les rênes et courez ou endurez! Les Auriges subissent des dégâts lorsqu'ils sont traînés, mais faites attention aux équipes à proximité si vous essayez de vous échapper ou vous serez écrasé et éventuellement tué!

VI : CAMPAGNE

Les campagnes vous permettent d'obtenir une renommée durable et de vanter les faveurs des dieux! Le but d'une campagne est de courir dans le **Circus Maximus**, le plus grand cirque du monde romain, et d'y gagner **trois fois**. Mais une occasion de courir là-bas est difficile à gagner. Vous devez commencer par les plus petits cirques situés dans les coins les plus reculés de l'Empire et développer progressivement votre renommée, vos compétences et votre richesse. Alors seulement, les portes de la plus grande compétition de Rome s'ouvriront à vous. Pour gagner en mode **épique**, vous devez également avoir l'aurige avec le plus grand nombre de victoires.

Vous pouvez jouer à n'importe quel nombre de campagnes et passer facilement d'une campagne à l'autre en cliquant sur le bouton du nom de la campagne dans le menu principal.

Après avoir choisi de lancer une campagne, vous devez sélectionner votre faction, les noms des pilotes de départ, le nom de l'équipe pour la postérité, le mode de jeu de toute la campagne (tournants statiques ou dynamiques) et le niveau de la campagne (normal ou épique).

Les différences entre les modes normal et épique sont multiples.

- En mode **normal**, vous pouvez quitter une course à tout moment. En outre, une fois l'aurige éliminé, vous pouvez acheter un «traitement» qui le remettra en service avec un minimum de points de vie.

- En mode **épique**, toutefois, vous devez attendre la fin du premier tour et rester en un seul morceau pour pouvoir quitter la course. De plus, il est plus difficile d'obtenir des prix et la progression de la gloire, les curseurs de danger latéraux ne sont pas affichés et la mort des auriges est permanente!

Ensuite, la carte de l'empire est présentée. Les cirques sont répartis dans tout l'empire, divisé en sept régions. Avant de choisir votre région de départ, recherchez autour de vous le lieu qui correspond le mieux à votre stratégie. Chaque région contient plusieurs cirques, mais vous ne pouvez accéder qu'au départ aux pistes les plus modestes. C'est ce qu'on appelle des cirques de catégorie I. Chaque nom de cirque contient des diagrammes qui vous donnent des informations de base sur sa longueur, sa largeur et sa forme.

Les cirques ont également un bonus unique qui affecte tous les aspects de la compétition. Certains offrent des réductions de prix pour les composants de l'équipe, les soins et réparations et les voyages. D'autres donnent de meilleurs prix, ou des améliorations, ou apportent plus d'expérience ou de notoriété. Vous pouvez voir ces bonus décrits dans l'info-bulle du nom de la ville.

Pour refléter la diversité des événements pouvant survenir en compétition, un événement spécial vous sera présenté au début de chaque course. Ces événements peuvent affecter le jeu de différentes manières, des conditions météorologiques inhabituelles aux modifications des règles. La plupart des événements sont aléatoires mais leur nature dépend parfois de vos performances passées: par exemple, si vous êtes en mauvais état ou si vous avez eu une mauvaise course, votre faction peut essayer de vous aider ou, si vous avancez trop loin, vos adversaires peuvent conspirer contre vous.

À ce stade, vous pouvez parier sur votre victoire. Les chances sont basées sur le nombre de participants, votre renommée et les derniers résultats.

VII : L'ÉCRAN DE LA VILLE

Lorsque vous arrivez dans une ville, l'écran de la ville est chargé. En haut de l'écran, des commandes vous permettent de vous déplacer dans une autre ville ou même de changer de région. Les voyages seront éventuellement déverrouillés au fur et à mesure de votre renommée et de vos prouesses.

Lorsque vous voyagez, n'oubliez pas que plus vous avez d'équipes, plus vous devrez payer.

Ci-dessous, vous pouvez voir le cirque dans lequel vous allez jouer et son histoire, avec le bonus offert.

Au milieu de l'écran, la barre colorée de la faction vous informe sur les progrès de votre renommée locale et mondiale. N'oubliez pas que le mode Campagne consiste à gagner en notoriété et que celle-ci est accrue par l'obtention de résultats satisfaisants. Au fur et à mesure que vous avancez dans les compétitions, la notoriété grandissante vous donnera accès à des cirques de catégorie supérieure offrant de meilleures récompenses, un meilleur équipement et ... des courses plus exigeantes.

- **Sous Local Fame**, vous pouvez trouver des informations sur la compétition en cours: vos victoires locales, le nombre d'équipes lors de la prochaine course et les prix que vous pouvez gagner.

- **Sous Global Fame**, vous disposez de statistiques sur toutes vos courses terminées.

Il y a deux listes de dirigeants en dessous. Les leaders sont les principaux gagnants de chaque faction. La liste locale contient les dirigeants de la ville où vous vous trouvez, tandis que la liste globale répertorie les meilleurs dirigeants que vous avez trouvés. En arrivant à un cirque, vous pourriez trouver de nouveaux leaders en tête des charts, en particulier dans les cirques de catégorie supérieure. Les anciens rivaux connus pourraient également réapparaître.

Pendant la course, vous pouvez reconnaître les leaders car qu'ils portent un écusson ou un bandeau de couleur faction. Comme vos pilotes, les chefs de faction peuvent mourir ou subir des blessures, les obligeant à se rétablir avant de reprendre la compétition. Vous pouvez faire de l'un de vos pilotes un chef de faction si vous remportez plus de victoires que l'actuel chef. Si vous y parvenez, les frais de déplacement et de saut de course seront réduits de moitié. Enfin, pour gagner en mode épique, vous avez besoin qu'un de vos pilotes soit le plus grand leader.

Au bas de l'écran, des messages défilants apparaissent, vous informant de divers éléments, tels que les nouveaux lieux où vous pourriez aller, le nombre total de victoires que vous avez remportées, l'expérience que vous avez acquise ou les pénalités de remplacement de chevaux.

VIII : L'ÉCRAN DE GESTION.

Ici, vous organisez toutes les options possibles pour l'emporter en équipe. Les options que vous ne pouvez pas vous permettre ou qui ne sont pas disponibles pour le moment sont affichées comme semi-transparentes.

En haut de l'écran se trouvent des boutons vous permettant de participer à la prochaine course, de l'ignorer pour bénéficier d'un temps supplémentaire pour la récupération ou de revenir à l'écran de la ville. Une fois que votre équipe est prête à courir, appuyez sur le bouton RACE (*course*) et choisissez-le. Si vous avez des doutes, appuyez sur le bouton BACK (*retour*).

Ce serait une bonne idée de sauter une course si toutes vos équipes sont endommagées en appuyant sur le bouton SKIP (*passer*), mais vous devrez payer de la maintenance en fonction du nombre d'équipes.

Les équipes capables de participer à une course affichent le statut READY(*prêtes*).

L'équipe qui n'est pas en mesure de faire concurrence en raison de l'absence de certains composants affiche le statut NOT READY (*non prêt*). Et les équipes ayant besoin de récupération affichent le statut DAMAGED (*endommagé*). Vous pouvez toujours courir avec ces équipes, mais les dégâts aggraveront leurs performances.

- **Sur la gauche**, vous pouvez voir les armoiries de votre faction, le nom de votre équipe et le montant de l'argent impérial - Denarius - que vous avez.

- **Sur le côté droit**, les objets proposés à la vente dans la ville sont affichés. De nouvelles aurigues sont achetées sur le forum, des chars dans l'atelier et des chevaux sur le marché. Les cirques de catégorie supérieure offrent plus de composants et de mises à niveau pour l'équipe. Si vous voulez de meilleurs chevaux ou chars, vous devez les acheter. C'est également vrai pour les auriges, mais ils peuvent aussi obtenir une amélioration après avoir terminé une course.

La moitié inférieure de l'écran affiche les équipes que vous possédez, leur statut et leurs mises à niveau et vous donne la possibilité de modifier et de vendre leurs composants. Vous pouvez également faire appel à des services médicaux, artisanaux ou vétérinaires pour aider vos équipes à se rétablir. Les pièces endommagées des courses précédentes clignotent et un code de couleur vous informe de la gravité des dégâts qu'elles ont subis.

Les dégâts jaunes sont récupérés après une journée de repos, mais les dégâts rouges peuvent nécessiter d'autres mesures. Si vous payez pour des soins professionnels, le taux de récupération augmente.

Il existe également des options pour recruter du personnel permanent: des médecins, des artisans et des vétérinaires peuvent être recrutés pour permettre une accélération générale de la guérison et du rétablissement.

Les chevaux peuvent être perdus individuellement, nécessitant un remplacement pour compléter l'équipe de quatre chevaux. Si une équipe a fait remplacer un cheval, elle n'aura qu'une pénalité temporaire qui n'affectera que la première course de la nouvelle équipe.

IX : CONSEIL

- L'une des manœuvres les plus réussies (et historiquement les plus précises) consiste à bloquer les adversaires en plaçant votre équipe dans leur file d'accès. Si cela est fait correctement, ce mouvement peut non seulement les bloquer mais aussi blesser les chevaux rivaux
- Apprenez à gérer les courbes en toutes circonstances. La meilleure approche consiste à entrer dans la courbe par la première voie intérieure qui est sûre (ligne verdâtre), mais cela n'est pas toujours possible. L'ordre de contrôle aide à éviter une partie du danger et le freinage est toujours une option, mais le meilleur guide est l'expérience!
- Ne pas trop utiliser le fouet. Si vous le faites, vous perdrez en fait de la vitesse avec le temps en raison des blessures subies par les chevaux. Utilisez des coups de fouet aux moments critiques pour gagner votre position sur les principaux adversaires. Souvent, ces moments arrivent tôt, sur la ligne de départ ou dans le sprint final.
- Évitez les chevaux morts et les chars écrasés à tout prix. Courir dessus peut causer beaucoup de dégâts.

Le bouton **Autofinish** peut être utilisé pour mettre fin à une course sans intérêt lorsqu'il n'y a aucune chance de s'écraser et que vous n'avez aucune option sur le podium. Cela peut être utile pendant une campagne. Vous le verrez apparaître après le premier tour. Un dernier conseil sur les campagnes: ne vous précipitez pas! Avant de passer à un cirque de catégorie supérieure, assurez-vous d'accumuler suffisamment d'argent pour acheter les améliorations nécessaires.

Audaces Fortuna iuvat! (la fortune sourit aux audacieux)