

SIERRA®

STRATEGY

Conqueror

A.D. 1086

Le Vieux Manuel

Table des matières

Chapitre 1 : Introduction

Vos ressources 1
Votre objectif 2

Chapitre 2 : Installation

Installer Conqueror 3
Démarrer Conqueror 5
Menu Options 5

Chapitre 3 : Didacticiel

Joutes 7
Mêlées 8
Assauts de châteaux 9
Champ de bataille 10
Village 11
Salle tactique 12
Gestion du château 12
Plan de guerre 13
Fermages, village et forêt 13
Carte tactique 15
Votre destinée vous attend 17

Chapitre 4 : Créer ou sélectionner un personnage

Ecran de création des personnages 18

Chapitre 5 : Tournois

Ecran des tournois 21
Joutes 21
Mêlées 22
Gradins 25
Village 26

Le vieux Manuel

Chapitre 6 : Villages

Entrer au village 27
L'auberge 27
Le prêteur d'argent 28
Le forgeron 29
Armes 29
L'église 35

Chapitre 7 : Salle tactique

Plan de guerre 37
Gestion de votre fief 38
Château 38
Fermages 38
Village 39
Forêt 39
Ecrans de gestion 39
Ecran du fief 39
Placement des icônes 40
Finances 41
Coûts 41
Impôts sur le revenu 41
Ecran de statut 42
Ecran des ordres 43
Carte générale 43
Quitter les écrans de gestion de fiefs 43

Chapitre 8 : Parcourir l'Angleterre

Carte tactique 44
Carte de l'Angleterre 47
Déplacements sur la carte principale 47
Temps de déplacement et influence du terrain 48
Commandes de déplacement 48

Chapitre 9 : Guerres et assauts de châteaux

Rejoindre et quitter votre armée 50
Champ de bataille 50

Le Vieux Manuel

Caractéristiques des compagnies 50
Choix des formations 51
Ecran du champ de bataille 51
Donner des ordres à vos troupes 52
Attaque d'un château 53
Vue directe 54
Contrôle de votre personnage 54
Informations de bas d'écran 56
Nouvelles 56
Ordres 56
Barre de santé 56
Carte de droite 57
Résistance de l'armure 57
Arme 57
Richesses 57
Carte 58
La bataille de Londres 58
Conseils stratégiques 59

Annexe A : Problèmes techniques

Problèmes et solutions 60
Création d'une disquette d'initialisation 61
Installation du gestionnaire VESA 61

Annexe B : Service Clientèle

Assistance technique 62

Annexe C : Bibliographie

Bibliographie 63

Annexe D : Crédits

Crédits 65

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 1

Introduction

Conqueror : A.D. 1086 doit son nom à Guillaume le Conquérant. En 1086 après J.C., Guillaume ordonna le cadastre de l'Angleterre afin de recenser les villages anglais, leur population et leurs industries. L'univers de *Conqueror : A.D. 1086* reflète les informations de cette époque ainsi que la nature impitoyable des chevaliers normands et leur soif de puissance, de richesses et de terres. Bienvenue dans un monde et une époque riches en défis et en aventures, une terre où vous pourrez :

- Participer à des tournois, parier, combattre au corps à corps, remporter des prix, courtiser des femmes et défendre votre honneur.
- Créer et gérer un empire avec ses villages, ses commerces, ses ressources et son peuple.
- Mener des campagnes dans toute l'Angleterre selon le cadastre de 1086 qui recensa les comtés, châteaux et exploitations agricoles.
- Attaquer et conquérir les fiefs voisins (exploitations agricoles) pour développer votre propre domaine.
- Combattre et anéantir le dragon.
- Usurper le trône d'Angleterre et devenir roi.

Vos ressources

Au début de *Conqueror : A.D. 1086*, vous incarnez un jeune chevalier de dix-huit ans et vous disposez des ressources ci-dessous pour bâtir votre fortune :

- Une épée Knight's Sword
- Un poignard Fighter's Dagger
- Une armure Gambeson Armor
- Un casque Footman's Helm
- Un bouclier Tilting Shield
- Une bourse contenant 240 à 1 240 shillings
- Un petit fief

Pour tenter d'accroître vos richesses et votre puissance, vous pouvez vendre, gager ou dilapider vos ressources à l'exception de votre poignard. Le monde de *Conqueror* est un monde redoutable, et sans poignard vous vous exposeriez aux plus grands dangers.

Le Vieux Manuel

Votre Objectif

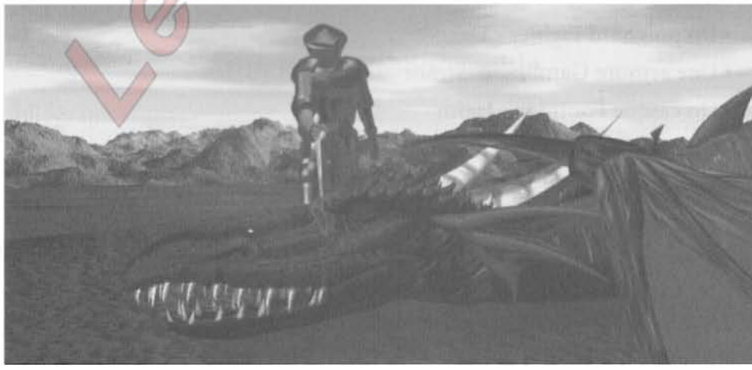
Votre objectif est de devenir roi ou favori du roi avant 30 ans, âge auquel vous devez vous retirer. Pour atteindre cet objectif, vous devez adopter l'une des stratégies suivantes :

Conquérir et piller

Pour accroître vos richesses et vos terres, vous pouvez lever une armée et vous emparer des châteaux des seigneurs et suzerains. Il est plus difficile de s'emparer du château d'un suzerain que de celui d'un seigneur, mais la récompense est plus grande. En vous emparant du château d'un suzerain, vous prenez également possession de tous les petits fiefs de son comté. En vous emparant du château d'un seigneur, vous prenez uniquement possession de son fief. Lorsque vous jugerez votre puissance suffisante, vous pourrez relever l'ultime défi : envahir Londres et lancer vos armées contre les troupes du roi. Mais attention, le moindre faux pas peut vous mener à votre perte. Si vous êtes rusé, déterminé et audacieux et que vous sauvegardez souvent votre partie, vous pourrez accéder au trône royal.

Anéantir le dragon

Pour accroître votre puissance, vos richesses et accéder au titre suprême de favori du roi, vous pouvez également vous mettre à la recherche du terrible dragon qui hante l'Angleterre et l'anéantir. Pour mettre toutes les chances de votre côté, engagez la conversation avec les participants du tournoi. Vous pouvez ainsi recueillir des informations importantes sur l'endroit où se cache le dragon et sur la manière de le tuer.



Le vieux manuel

CHAPITRE 2

Installation

Pour lancer *Conqueror*, votre ordinateur doit disposer d'au moins 8 Mo de RAM et 528 Ko de mémoire conventionnelle libre.

Si vous ne parvenez pas à configurer votre ordinateur pour disposer de la mémoire nécessaire, utilisez le programme INSTALL (DOS) Sierra ou le programme Setup (Win 95) pour créer une disquette d'initialisation. Dans la plupart des cas, la disquette d'initialisation permet de libérer suffisamment de mémoire pour lancer *Conqueror* sans affecter vos fichiers de démarrage standard. Pour de plus amples informations, reportez-vous au paragraphe " Création d'une disquette d'initialisation ", page 61.

Installer *Conqueror*

Ce paragraphe vous explique comment installer *Conqueror* pour le lancer sous DOS ou sous Windows 95. Dans ces instructions, la lettre D : correspond au lecteur de CD-ROM et la lettre C : au disque dur. Si nécessaire, remplacez ces lettres par celles qui conviennent à votre système.

Installation sous DOS

1. Mettez votre ordinateur sous tension, puis insérez le CD-ROM *Conqueror* dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Tapez d : et appuyez sur la touche [Entrée].
3. Tapez install et appuyez sur la touche [Entrée].
4. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Pour de plus amples informations sur la configuration de votre carte sonore, reportez-vous au paragraphe Configuration sonore.

Installation sous Windows 95

1. Lancez Windows 95.
2. Insérez le CD-ROM *Conqueror* dans votre lecteur de CD-ROM.
3. Si vous n'avez pas encore installé le jeu, un message vous demande de le faire. Pour commencer l'installation, cliquez sur " OK ", puis sur " Install ".
4. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Pour de plus amples informations, reportez-vous au paragraphe Configuration sonore.

Le Vieux Manuel

Configuration sonore

Lorsque les fichiers de jeu sont installés, un message vous demande de configurer les effets sonores et la musique du jeu.

1. Sélectionnez " Configuration sonore " et appuyez sur la touche [Entrée].
2. Sélectionnez " Configuration sonore Audio " et appuyez sur la touche [Entrée].
3. Pour tester les paramètres, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.
4. Lorsque les paramètres ont été correctement définis, sélectionnez " Quitter l'Installation sonore " pour les sauvegarder et quitter.

Si la procédure de configuration automatique ne fonctionne pas, utilisez les options Manuelles pour définir la configuration sonore et MIDI. (Pour de plus amples informations, consultez la documentation de votre carte sonore).

Configuration du champ de bataille

Cette option vous permet d'afficher le champ de bataille dans une résolution supérieure à 640x480.

1. Sélectionnez " Configuration du champ de bataille ".
2. Choisissez la résolution la plus élevée en fonction de votre ordinateur et testez-la.
3. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez " Quitter la configuration du champ de bataille " et appuyez sur la touche [Entrée].

Pour terminer la configuration, sélectionnez " Quitter Install/Setup " et appuyez sur la touche [Entrée].

Paramètres pour ordinateurs lents

Si vous disposez d'un 486-33 ou d'un ordinateur plus lent, vous devez modifier le fichier conquer.ini.

1. Dans le répertoire c :\sierra\conquer, entrez edit conquer.ini et appuyez sur la touche [Entrée].
2. Repérez la ligne de commande " SLOWMACHINE=FALSE " et remplacez-la par SLOWMACHINE=TRUE.
3. Dans le menu Fichier, cliquez sur " ENREGISTRER ", puis sur " QUITTER " pour revenir au DOS. Votre ordinateur est alors correctement configuré pour lancer *Conqueror*.

Le Vieux Manuel

Démarrer *Conqueror*

Sous DOS

1. Mettez votre ordinateur sous tension et, si ce n'est pas déjà fait, insérez le CD-ROM Conqueror dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Ouvrez le répertoire DOS de *Conqueror* (Par exemple, entrez cd \sierra\conquer et appuyez sur la touche [Entrée]).
3. Pour démarrer le jeu, entrez conquer et appuyez sur la touche [Entrée].

Sous Windows 95

1. Lancez Windows 95. (Remarque : *Conqueror* ne reconnaît pas Windows 95 en multitâches. Pour éviter tout problème, quittez tous les autres programmes Windows 95 avant de démarrer *Conqueror*.
2. Insérez le CD-ROM *Conqueror* dans votre lecteur de CD-ROM. Un message vous demande si vous voulez conquérir le pays. Cliquez sur " OK ".

Si vous ne parvenez pas à démarrer ou à lancer le jeu, reportez-vous au paragraphe Problèmes techniques (page 60) ou consultez le fichier LISEZMOI du CD-ROM ou sur le programme Setup Sierra.

Menu Options

Lorsque vous démarrez *Conqueror* pour la première fois, l'écran de titre, la séquence d'introduction et les crédits apparaissent. Pour accéder au menu Options, appuyez sur la touche [Echap]. Le menu Options vous permet de démarrer le jeu, de sauvegarder des parties, de vous entraîner et de modifier la configuration du jeu.

Retour au DOS — Quitter *Conqueror* et revenir à votre système d'exploitation.

Musique CD — Activer ou désactiver la musique.

Effets sonores — Activer ou désactiver les effets sonores numérisés.

Voix numériques — Activer ou désactiver les voix numérisées (si la configuration le permet).

Entraînement — Aiguiser vos talents en matière de joutes, de mêlées, de guerres ou d'assauts de châteaux. Pour de plus amples informations, reportez-vous au Didacticiel.

Musique MIDI — Activer ou désactiver la musique MIDI (si la configuration le permet).

Le Vieux Manuel



Animation — Activer ou désactiver les séquences d'animations lors des événements clés.

Nouvelle partie — Cliquer sur " New Game " pour lancer une nouvelle partie de *Conquerør: A.D. 1086.*

Charger — Cliquer sur " Load " pour charger une partie préalablement sauvegardée. Un écran vous permet de choisir parmi les différentes parties (cinq au maximum) préalablement sauvegardées.

Sauvegarder — Cliquer sur " Save " pour sauvegarder une partie en cours. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à cinq parties différentes. Remarque : vous devez sauvegarder une partie avant un tournoi ou une bataille.

Crédits — Activer ou désactiver la séquence des crédits au début de chaque partie.

Séquence filmée — Activer ou désactiver la séquence d'introduction au début de chaque partie.

Reprendre — Quitter l'écran des options et revenir à une partie en cours. Pour revenir au menu Options, appuyez sur les touches [Alt]-[o].

Revieux Manuel

CHAPITRE 3

Didacticiel

Ce chapitre vous présente les principaux écrans de *Conqueror : A.D. 1086*.
Suivez les instructions apparaissant en italique.
Dans le menu Options, cliquez sur " Entraînement ".
Vous démarrez avec un personnage prédéfini.



Le vieux manuel

Joutes

Au cours du jeu, votre personnage sera invité à différents tournois. Ces joutes vous permettent de miser et de remporter d'importantes sommes d'argent, et de vous attirer les faveurs de charmantes dames en portant leurs couleurs.

Dans l'écran d'entraînement, cliquez sur la zone des joutes.



L'écran des joutes s'ouvre et affiche une cible fictive. Le centre du bouclier correspond à votre cible.

Cliquez pour commencer votre course. Déplacez votre souris pour diriger votre lance. En vous approchant, alignez l'extrémité de votre lance sur la cible en position verticale, puis déplacez-la pour atteindre le centre de la cible.

Le résultat de votre prestation s'affiche et votre écuyer vous donne des conseils, si vous avez manqué votre cible.

Cliquez pour quitter l'écran des joutes. Pour réessayer, cliquez à nouveau sur la zone des joutes.

Vos performances lors des joutes vous donneront accès à de nombreux avantages. Vous pouvez participer à trois joutes par tournoi. Chaque joute vous permet de remporter des mises ou d'impressionner les dames.

Mêlées

Outre les joutes, vous pouvez participer aux mêlées et vous entraîner à prendre des châteaux d'assaut, et miser des sommes d'argent considérables. Vous pouvez participer à une mêlée par tournoi.

Pour commencer la mêlée, cliquez sur l'enceinte de combat.



Au cours de la mêlée, vous voyez l'action par les yeux du combattant. Pour déplacer votre personnage, utilisez la souris ou les touches fléchées.

Appuyez sur les touches fléchées ou déplacez le pointeur sur différentes zones de l'écran et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Notez que votre perspective varie.

Le vieux Manuel

Au cours de la mêlée, vous dirigez une équipe de chevaliers portant les mêmes couleurs que vous. Pour leur donner des ordres, utilisez la partie inférieure de l'écran.

Cliquez sur " Attaquer " pour ordonner à vos hommes d'attaquer leurs adversaires les plus proches.

Notez que la petite carte en bas à droite indique la position et les déplacements de chacun.

Approchez-vous d'un chevalier rival. Pour l'attaquer, appuyez sur la touche [Ctrl] ou déplacez le pointeur dans sa direction et cliquez sur le bouton droit de la souris. Attaquez-le jusqu'à ce qu'il tombe.

La mêlée se termine lorsqu'un des deux adversaires est vaincu. Vous ne tarderez à adopter les bonnes techniques : attaquez votre adversaire, déplacez-vous, regardez derrière vous et essayez de l'emporter en nombre sur l'ennemi. Ne négligez aucun de vos hommes ! (Pour de plus amples informations, reportez-vous au chapitre 5).

Si vous remportez la mêlée, appuyez sur la touche [o] (Oui)pour revenir à l'écran d'entraînement. N'oubliez pas que l'entraînement est la clé pour améliorer vos performances lors des tournois.

Assauts de châteaux

Pour prendre un château d'assaut, cliquez sur le château en haut à droite de l'écran. Les tactiques et qualités nécessaires pour prendre des châteaux sont comparables à celles des mêlées, mais ici le but n'est pas de remporter une mise, mais d'anéantir les défenseurs du château pour s'emparer d'un fief. La bataille est plus difficile et plus redoutable : vous serez confronté aux embuscades, aux tirs des arbalètes et autres mauvaises surprises.

Au début de l'assaut, ordonnez à vos hommes d'attaquer et de tenter de neutraliser les défenseurs.

Notez que lorsque vous regardez autour de vous, la carte en bas à droite se remplit. Cette carte vous aide à fouiller le château pour trouver d'éventuels défenseurs et trésors cachés.

Pour quitter une salle, placez-vous face à une porte et cliquez sur le bouton droit de la souris ou appuyez sur la Barre espace. La porte s'ouvre. Demandez à vos hommes de vous suivre d'une salle à l'autre. Pour récupérer des objets, cliquez sur le bouton droit de la souris ou appuyez sur la Barre espace.

Les Jeux Wanadoo

Si vous êtes blessé ou exténué, la nourriture et les boissons vous seront d'un grand secours. Les armes que vous trouvez sont ajoutées à votre inventaire (mais vous ne pouvez en garder qu'une seule de chaque sorte). Les trésors que vous trouvez (pièces de monnaie et bijoux) sont ajoutés à vos richesses. *Cliquez avec le bouton droit sur les tonneaux et les vases pour y découvrir des trésors ou de la nourriture.*

L'assaut se termine lorsque vous vous êtes débarrassé de tous les défenseurs ou de leur commandant (ou si vous vous battez en retraite ou mourez). Lors d'un assaut réel, fouillez toutes les pièces avant de repartir. Entraînez-vous et vous survivrez ! *Revenez à l'écran d'entraînement.*

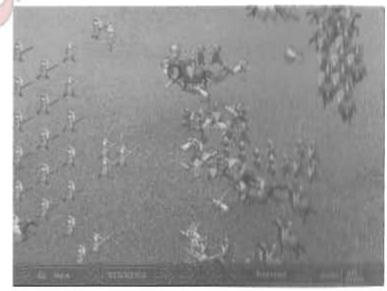
Champ de bataille

Vos forces peuvent engager le combat contre une autre armée à l'extérieur du château, sur un champ de bataille. Vos troupes, composées de hallebardiers, d'épéistes et de chevaliers recrutés parmi vos serfs, affrontent les troupes ennemies. La bataille se solde dans la plupart des cas par un terrible carnage. Pour mettre toutes les chances de votre côté, constituez des forces massives et performantes.

Cliquez sur la zone de guerre en bas à gauche de l'écran.

L'écran de formation apparaît et vous permet de déterminer la formation de bataille initiale adoptée par votre armée.

Sélectionnez Formation en ligne.



L'écran du champ de bataille apparaît. Etudiez les forces ennemies pour définir vos stratégies. Vous pouvez aller à la rencontre de l'ennemi ou le laisser venir vers vous. Envoyez vos hallebardiers et vos épéistes contre ses chevaliers, et vos chevaliers contre ses épéistes.

Pour donner des ordres aux unités individuelles avant le combat, cliquez avec le bouton droit sur l'unité de votre choix, puis sur l'endroit où vous voulez qu'elle se rende. Une ligne blanche apparaît brièvement pour vous indiquer que vos ordres ont bien été reçus. Vous pouvez également donner des ordres à un type d'unité. Pour ce faire, appuyez sur la touche [h] pour les hallebardiers, sur la touche [c] pour les chevaliers et sur la touche [e] pour les épéistes.

Le Vieux Manoir

Cliquez sur " Lancer " pour engager le combat.

Pour interrompre momentanément le combat, appuyez sur la touche [p].

Il est fort probable que l'ennemi devine vos plans, et vous devrez donc donner de nouveaux ordres à vos hommes. La bataille se termine lorsque le dernier homme d'un des deux camps est tué. Si la défaite semble certaine, cliquez sur le bouton " Se Retirer ". Lorsque vous combattez jusqu'au bout, cliquez pour quitter l'écran du champ de bataille.

Après quelques batailles, vous vous rendrez compte que seule une force importante garantit la victoire, mais les pertes seront malgré tout très lourdes. Dans la mesure du possible, nous vous conseillons d'éviter ce type de combat.

(Pour de plus amples informations reportez-vous au chapitre 9).

Vous connaissez à présent tous les modes de combat de Conqueror et il est temps pour vous d'explorer votre village et de construire votre fief.

Quittez l'écran d'entraînement et revenez au menu Options. Cliquez sur " Nouvelle partie, " puis sélectionnez " Choisir un personnage Déjà Créé ". Sélectionnez Sir Spencer Goodman, un homme riche, puissant et vertueux, comme personnage de départ. Lorsque vous serez fait chevalier, vous verrez votre village.

Village

Au village, vous pouvez acheter des armes au forgeron, emprunter de l'argent à un prêteur, parler aux clients de l'auberge ou au prêtre de l'église.

Accordez-vous quelques minutes pour explorer le village. Pointez et cliquez pour sélectionner un établissement, engager la conversation, examiner les armes du forgeron, etc.

Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur le signe " Voyager" pour afficher la Carte tactique.

La Carte tactique s'ouvre tout d'abord dans votre château.

Dès votre arrivée, votre suzerain vous donne un ordre similaire à l'ordre suivant : " Soulève une armée et prépare-la au combat. Des brigands saccagent le royaume. Anéantis-les.... "

Cliquez une fois pour accepter l'ordre.

Le Vieux Manuel

Salle tactique



Cliquez sur " Foyer " en bas à gauche de l'écran pour accéder à la Salle tactique.

La Salle tactique est le centre décisionnel de gestion des fiefs, y compris la fortification de votre château et le soulèvement d'une armée. Cliquez sur les différents objets de cette salle pour afficher les écrans permettant d'exécuter des décisions. Vous devez impérativement obéir aux ordres du roi. Mais avant de lever une armée pour combattre les brigands, vous devez construire et renforcer votre fief. (Pour de plus amples informations, reportez-vous au chapitre 7).

Gestion du château

Cliquez sur la maquette du château posée sur le bureau.

A partir de l'écran de gestion du château, construisez un château pour protéger votre fief des armées ennemies.

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur " Tour " à gauche de l'écran.

Le mot " Tour " apparaît en rouge.

Déplacez le curseur à droite de l'écran, sur le terrain. Une icône de la structure sélectionnée apparaît. Cliquez sur le bouton droit de la souris jusqu'à ce que la tour de votre choix apparaisse.

Déterminez l'endroit où vous voulez placer la structure. Vous pouvez défricher vos terres, puis construire votre château ou le construire directement (les frais de défrichage sont à votre charge).

Déplacez le curseur sur les bordures de droite et de gauche pour faire défiler vos terres.

Appuyez sur la touche [v] pour afficher toutes les terres disponibles pour construire votre château.

Déplacez le curseur sur une zone du terrain exempte d'arbres, puis cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Appuyez à nouveau sur la touche [v] pour revenir à l'écran partagé.

La tour est placée. Pour supprimer une structure préalablement placée, cliquez avec le bouton droit sur le nom de la structure à supprimer, puis déplacez le curseur sur l'icône à supprimer. Un diamant vert apparaît.

Le Vieux Manuel

Cliquez sur le bouton gauche pour supprimer la structure.

Outre la construction de structures, vous pouvez employer des serfs pour travailler votre fief.

Sur l'écran de gauche, cliquez sur l'endroit que vous voulez remplir. Lorsque vous employez des serfs, vous ne pouvez pas placer d'icône sur vos terres.

Cliquez sur " OK ".

Conqueror enregistre vos choix et vous permet de revenir à la Salle tactique.

Plan de guerre

Pour constituer vos premières armées, cliquez sur le soldat sur le bureau de la Salle tactique.

L'écran de guerre s'affiche.

Constituez une armée de trois compagnies : cliquez sur le bouton gauche pour recruter des épéistes, des hallebardiers et des chevaliers.

Ceci doit amplement suffir à vaincre les brigands. N'oubliez pas que les serfs qui rejoignent les rangs de vos armées ne peuvent plus travailler votre fief, et vice versa.

Cliquez sur " OK " pour revenir à la Salle tactique.

Fermages, Villages et forêts

Chaque partie commence en mars, le mois des semailles. Vous devez tout d'abord semer avant de vous lancer à la poursuite des brigands ou de participer aux tournois, pour éviter que vos hommes ne meurent de faim pendant l'hiver.



Cliquez sur le livre de gauche pour accéder aux fermages.

Défrichez une douzaine (ou plus) de parcelles de terre et diversifiez vos cultures. (Vous pouvez semer sans défricher, et dans ce cas les frais de défrichage sont à votre charge).

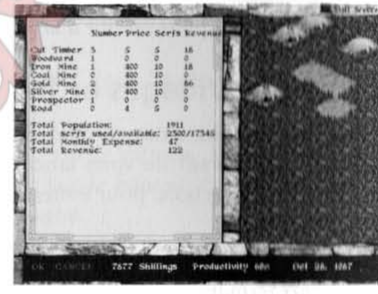
Les céréales alimentent les moulins et les boulangeries du village. Les haricots permettent de nourrir les villageois et de régénérer le sol. Le bétail alimente les tanneurs, tandis que les chevaux constituent une source de revenus non négligeable.

Le vieux Manuel

Cliquez sur " OK " pour enregistrer vos choix et revenir à la Salle tactique.
A présent, cliquez sur le livre du milieu pour afficher le village.
Défrichez tout d'abord une douzaine de parcelles de terre et construisez des maisons.



Plus vous possédez de maisons, plus votre population augmente. Une population importante constitue une main-d'œuvre appréciable, génère des impôts substantiels et permet de lever une armée puissante.
Construisez des bâtiments pour répondre aux besoins de vos hommes : moulin, boulangerie, forge, etc.
Cliquez sur " OK " pour enregistrer vos choix et revenir à la Salle tactique. A présent, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le livre de droite pour afficher votre forêt.
En abattant des arbres et, si vous en avez les moyens, en construisant des mines, vous pouvez mettre à la disposition des artisans du village des matières premières et en tirer des revenus considérables.

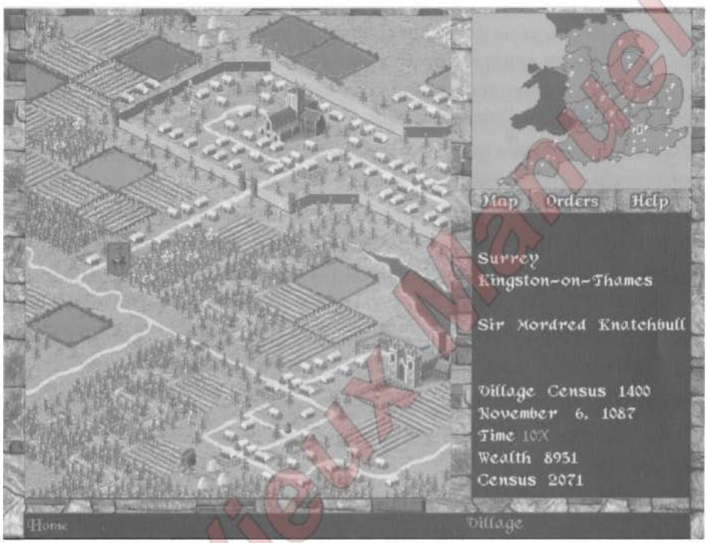


Affectez quelques serfs à l'abattage des arbres. Cliquez sur " OK " pour enregistrer vos choix et revenez à la Salle tactique.
Ces écrans vous permettent de mettre en place une économie puissante. Quand vos revenus augmenteront, vous pourrez acheter des armes plus sophistiquées pour mettre toutes les chances de votre côté lors des batailles et des tournois. Lorsque votre population augmente, vous pouvez détacher davantage de serfs pour vos expéditions militaires et prendre ainsi le contrôle de nouveaux fiefs.
Lorsque votre château est terminé, vous pouvez vous mettre à la poursuite des brigands.
Cliquez sur la porte de gauche dans la Salle tactique pour revenir à la Carte tactique.
Appuyez sur les touches [Alt]-[o] pour afficher l'écran des options. Sauvegardez votre partie en cours, puis cliquez sur " Reprendre ".

Le vieux Manoir

Carte tactique

La Carte tactique s'affiche et comprend deux icônes : votre personnage est représenté par un bouclier avec un homme et votre armée par un bouclier avec trois hommes.



Pour rejoindre votre armée, cliquez avec le bouton droit sur l'icône la représentant.

Un message vous demande de confirmer votre choix. Pour rejoindre votre armée, l'icône de votre personnage doit se trouver près d'une des icônes de votre armée.

Cliquez sur " Oui ".

Pour déterminer la position des brigands, consultez la petite carte en médaillon en haut à droite de l'écran. Votre position est indiquée par un personnage bleu. Les brigands sont représentés par un personnage blanc en mouvement.

Repérez la position de votre armée ainsi que celle des brigands.

Le vieux Manuel

Pour déplacer l'icône de votre personnage sur l'Angleterre, vous devez définir un itinéraire. Pour ce faire, cliquez avec le bouton gauche sur l'emplacement de votre choix. Chaque fois que vous cliquez, une ligne de sphères apparaît sur l'itinéraire sélectionné. Le nombre de sphères pouvant être placées simultanément est limité : lorsque vous atteignez cette limite, votre icône doit être placée sur la dernière sphère pour vous permettre de placer de nouvelles sphères. Si vous commettez une erreur en positionnant un repère, appuyez sur la touche [Retour Arrière] pour supprimer le dernier repère que vous avez défini. Cliquez sur le bouton droit pour redéfinir l'itinéraire dans son intégralité.

Cliquez sur le bouton gauche pour définir l'itinéraire de votre armée et croiser le chemin des bandits.

Cliquez avec le bouton gauche sur la valeur du facteur de temps en bas à droite pour augmenter la vitesse de déplacement de votre icône.

Nous vous conseillons d'enregistrer votre partie avant de commencer une bataille.

Appuyez sur les touches [Alt]-[o] pour afficher l'écran des options. Cliquez sur " Sauvegarder " pour sauvegarder la partie en cours.

Un écran comprenant plusieurs bannières apparaît.

Cliquez sur une des bannières et entrez le nom de la partie que vous voulez sauvegarder.

Vous revenez alors à l'écran des options.

Cliquez sur " Reprendre " pour revenir à la partie en cours.

Lorsque votre icône s'approche des brigands, cliquez avec le bouton gauche sur celle des brigands.

Cliquez sur " Oui " pour indiquer que vous voulez vous battre contre les brigands. Suivez les stratégies apprises sur le Champ de bataille pour vaincre votre ennemi.

Le vieux Manuel

Votre destinée vous attend

Après avoir vaincu les brigands, le monde de *Conqueror* s'ouvrira à vous. Pour remporter la victoire, adoptez une des méthodes suivantes :

- Conquérir et piller. Constituez votre armée et étendez votre domaine par la force. Attaquez avec votre armée les nombreux châteaux d'Angleterre. Lorsque vous arrivez devant un château, cliquez sur " Attaquer " en bas à droite de l'écran. Vous passez en mode Attaque de château et pouvez le dévaliser et combattre des chevaliers ennemis. Plus vos richesses et votre puissance augmenteront, plus votre armée sera massive et puissante. Vous pouvez ensuite essayer de conquérir l'Angleterre. Enfin, vous devez relever un ultime défi : combattre le roi et prendre le trône.
- Anéantir le dragon. Cliquez avec le bouton droit pour laisser le contrôle de votre armée à votre capitaine et participer seul aux différents tournois. En améliorant vos performances et en remportant des sommes substantielles, vous pourrez courtiser les demoiselles assises sur les gradins et obtenir des informations et objets divers pour renforcer vos ressources et votre puissance. Vous devrez anéantir le terrible dragon et remporter le titre de favori du roi.

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 4

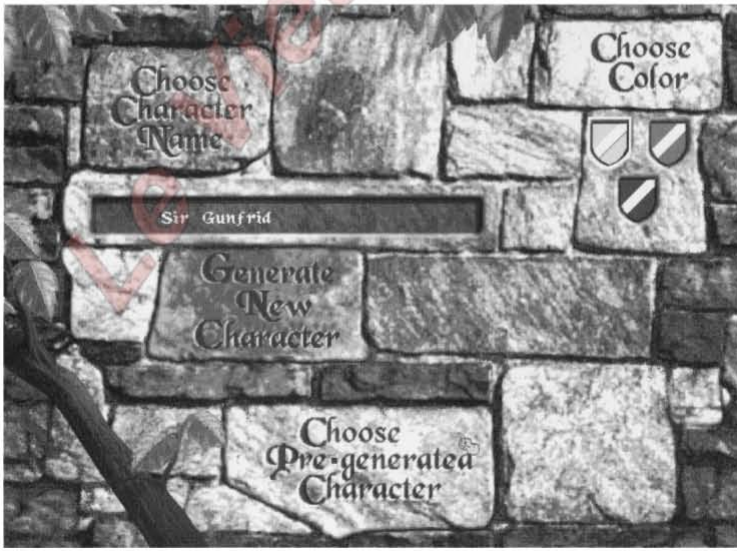
Créer ou sélectionner un personnage

Chaque personnage possède des caractéristiques qui lui sont propres et qui influencent les différents aspects du jeu. Ce chapitre vous explique comment créer un personnage ou sélectionner un chevalier prédéfini.

Ecran de création des personnages

Après avoir installé et chargé *Conqueror*, cliquez sur " Nouvelle partie " dans l'écran des options pour afficher l'écran de création des personnages. Cet écran vous permet de :

- Cliquer sur un des trois boucliers en haut à droite pour sélectionner une couleur ;
- Cliquer sur " Choisir un Nom de Personnage " et d' entrer un nom de 20 caractères maximum (appuyez sur la touche [Entrée] après avoir entré le nom du personnage).
- Créer un nouveau personnage ou choisir un personnage prédéfini.



Les Deux Manuels

Création d'un nouveau personnage

L'option " Créer un nouveau personnage " permet aux joueurs de créer leur propre personnage. Cliquez sur " Créer un nouveau personnage " pour ouvrir l'écran de création des personnages.

Cet écran affiche les statistiques initiales de votre personnage à l'âge de douze ans, ainsi que le premier des six dilemmes moraux. Votre réponse à chaque dilemme moral détermine la force, la dextérité, la ferveur, l'endurance, l'honneur et la richesse de départ de votre personnage et le vieillit d'un an. De plus, votre personnage reçoit des objets en fonction de vos choix.

Pour compléter les dilemmes moraux, lisez le texte au-dessus des images. Si nécessaire, faites-le défiler en cliquant sur les flèches en haut à droite ou sur la bordure inférieure ou en utilisant les touches fléchées Haut et Bas. Pour sélectionner votre réponse à un dilemme moral, cliquez sur l'image représentant votre réponse (I, II et III).

Les résultats de vos choix sont affichés. Cliquez sur " Continuer ", en haut à droite de l'écran pour passer au dilemme suivant.

Si les statistiques de votre personnage ne vous conviennent pas et que vous voulez recommencer la création du personnage, cliquez sur " Relancer ". Un nouveau personnage apparaît avec les différents dilemmes moraux et statistiques.

Lorsque vous avez complété les six dilemmes, votre suzerain vous fait chevalier et vous recevez des terres, des armes et de l'argent.

Personnages prédéfinis

L'option " Personnage Déjà Créé " est adaptée aux joueurs souhaitant commencer le jeu avec des richesses et des caractéristiques prédéfinies. Cliquez sur " Personnage Déjà Créé " pour afficher les boucliers et les caractéristiques des six personnages prédéfinis :

- **Sir Chaunce Norman** — Les caractéristiques, qualités et richesses de ce personnage sont générées au hasard. Les joueurs qui sélectionnent Sir Norman peuvent commencer le jeu comme guerrier accompli et riche, ou malheureux, méprisé et pauvre.
- **Sir Ronald DeMille** — Personnage de niveau intermédiaire aux qualités et ressources modestes.

Le Vieux Manoir

- **Sir Hayword Tussle** — Personnage de niveau débutant/intermédiaire et guerrier hors pair.
- **Sir Spencer Goodman** — Personnage de niveau débutant et défenseur insatiable du bien.
- **Sir Mordred Knatchbull** — Personnage de niveau débutant et canaille dépourvue de toute sensibilité.
- **Sir Simon Hakluyt** — Personnage de niveau avancé mais également faible, maladroit, pitoyable et pauvre.



Pour sélectionner le personnage de votre choix, cliquez sur son bouclier. Une fois sélectionné, votre personnage est fait chevalier par son suzerain et reçoit des terres, du matériel et de l'argent.

Après avoir créé ou sélectionné un personnage, *Conqueror* vous transporte dans votre village au moment des semailles.

CHAPITRE 5

Tournois

Les tournois vous permettent d'aiguiser vos talents au combat dans un environnement sans réels dangers, d'acheter et de gagner des armes, de recueillir des informations pour anéantir le dragon et de gagner de l'argent et des prix au cours des joutes et des mêlées. Vous êtes convié à un tournoi tous les mois. Pour y participer, rendez-vous au village où se déroule le tournoi et cliquez sur le signe représentant le tournoi.

Ecran des tournois



L'écran des tournois vous présente toutes les activités disponibles au cours du tournoi. Pour accéder à la zone du tournoi, cliquez dessus. Les options du tournoi sont les suivantes (dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant en haut à gauche) : visite du village, joutes, gradins et mêlées. Pour quitter le tournoi et passer à la Carte tactique, cliquez sur le Village, puis sur le signe " Voyager ".

Joutes

Les joutes vous permettent d'accroître vos richesses, de gagner des objets de valeur et de développer votre puissance et vos talents au combat. Vous pouvez participer à trois joutes par tournoi.

Sélectionner un adversaire



Pour vous mesurer à un autre chevalier lors d'une joute, cliquez sur la zone des joutes devant les gradins. Un écran avec plusieurs tentes de chevaliers apparaît. Pour consulter les

Le Vieux Manuel

statistiques d'un chevalier avant de lui lancer un défi, cliquez sur son bouclier. Plus vos performances et votre expérience augmenteront, plus les défis seront difficiles à relever.

L'adversaire que vous sélectionnez vous indique le montant qu'il est prêt à parier. Les mises peuvent être minimes ou s'élever à plus d'une centaine de shillings. Si la mise de votre adversaire vous convient et que vous acceptez le combat, cliquez sur " Oui ".

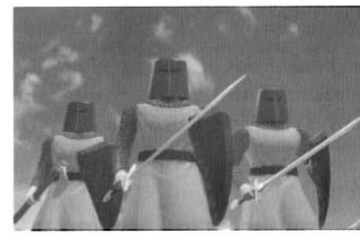
Ecran des joutes



Après avoir accepté une mise, l'écran des joutes apparaît. La partie supérieure de l'écran représente votre perspective par rapport à la joute. La partie inférieure vous donne d'importantes informations sur votre adversaire.

Pour commencer la joute, cliquez une fois. Vous galopez alors vers votre adversaire. Déplacez la souris en avant, en arrière, à gauche et à droite pour déplacer votre lance dans la même direction. Pour gagner une joute, visez le centre du bouclier de votre adversaire. Lorsque la joute est terminée, cliquez avec le bouton gauche sur l'écran ou appuyez sur une touche pour revenir à l'écran des tentes. Sur l'écran des tentes, cliquez sur la route pour revenir à l'écran des tournois.

Mêlée



Vous ne pouvez participer qu'à une seule mêlée par tournoi. La mêlée est un simulacre de combat entre les différents chevaliers armés permettant de se préparer au combat réel. Vous ne pouvez pas mourir au cours d'une mêlée, alors n'hésitez pas à prendre des risques. A vos épées !

Démarrer la mêlée

Pour démarrer la mêlée, cliquez sur l'enceinte de combat au centre de l'écran des tournois. L'écran des tentes s'affiche. Cliquez sur le bouclier du

Le Vieux Manuel

chevalier auquel vous voulez vous mesurer. Si vous ne voulez pas participer à la mêlée, cliquez sur la route entre les tentes pour revenir à l'écran des tournois. Pour quitter la mêlée, vous devez avoir préalablement sélectionné un adversaire.

Ecran des mêlées

La fenêtre de l'écran des mêlées permet d'observer la mêlée de près. La partie droite de l'écran affiche votre nom, vos couleurs, vos richesses, la résistance de votre armure, l'arme dont vous disposez, la taille de votre armée et celle de votre adversaire ainsi qu'une carte de la zone. La partie inférieure de l'écran affiche les ordres que vous pouvez donner à vos hommes ainsi qu'une barre de santé.



Contrôle de votre personnage

Pour remporter une mêlée, vous devez neutraliser vos adversaires. Utilisez la souris ou le clavier pour déplacer votre personnage vers l'adversaire, puis appuyez sur la touche [Ctrl] pour attaquer ou placez le curseur sur votre adversaire et cliquez sur le bouton droit de la souris.

Le vieux Manuel

Le tableau suivant répertorie les commandes souris et clavier à utiliser pour contrôler votre personnage lors d'une mêlée :

Tableau de contrôle du personnage

Déplacement	*Clavier*	*Souris*
En avant	Touche fléchée Haut	Haut,appuyer sur bouton gauche
En arrière	Touche fléchée Bas	Bas, appuyer sur bouton gauche
Un pas vers la droite	[Alt] + touche fléchée Droite	Droite, appuyer sur bouton gauche
Un pas vers la gauche	[Alt] + touche fléchée Gauche	Gauche, appuyer sur bouton gauche
Diagonale vers la droite/ avant	Touches fléchées Droite et Haut	Diagonale vers le haut/droite, appuyer sur bouton gauche
Diagonale vers la gauche/ avant	Touches fléchées Gauche et Haut	Diagonale vers le haut/gauche, appuyer sur bouton gauche
Tourner à droite	Touche fléchée Droite	Tour à droite, appuyer sur bouton gauche
Tourner à gauche	Touche fléchée Gauche	Tour à gauche, appuyer bouton gauche
Attaquer	[Ctrl]	Cliquer sur bouton droit
Récupérer des armes	[Barre espace] ou [Entrée]	Cliquer sur bouton droit
Remplacer armes	Appuyer sur [q] pour sélectionner l'arme suivante [Entrée] [Maj.]-[q] pour sélectionner l'arme précédente	Cliquer avec le bouton gauche sur l'écran des armes pour afficher l'arme suivante et avec le bouton droit pour afficher l'arme précédente

Donner des ordres

Lors du combat, vos hommes se battent automatiquement. Mais vous pouvez également leur donner des ordres. Pour sélectionner tous vos hommes, appuyez sur [s] ou cliquez avec le bouton droit sur un soldat pour donner un des ordres suivants :

Ordres

Commande	*Résultat*
Clic le bouton gauche sur un homme	Sélectionner l'homme à qui donner un ordre
Cliquer sur " Attaquer " ou appuyer sur [a]	Les troupes attaquent l'ennemi le plus proche
Cliquer sur " Défendre " ou appuyer sur [d]	Les troupes défendent leur position
Cliquer sur " Suivre " ou appuyer sur [s]	Les troupes avancent
Cliquer sur " Se replier " ou appuyer sur [r]	Les troupes s'éloignent de l'ennemi

Le Vieux Manoir

Pour accéder à l'écran d'aide au cours d'une mêlée, modifiez le format d'affichage ou quittez le combat en utilisant une des commandes suivantes :

Commandes d'assaut

Command	*Result*
Commande	*Résultat*
[F1]	Afficher l'écran d'aide
[F8]	Redimensionner la fenêtre perspective
[F9]	Agrandir ou réduire la fenêtre perspective
[F10]	Passer de la fenêtre perspective à l'écran de la carte
[F11]	Eclaircir l'écran
[F12]	Assombrir l'écran
[p]	Pause

Le Vieux Manuel

Gradins

Cliquez sur les gradins surplombant la zone du tournoi pour engager la conversation avec les charmantes dames qui assistent au spectacle. Vous pouvez essayer de discuter avec chacune d'entre elles. Certaines de ces dames vous remettront rapidement à votre place, mais vous pourrez lier connaissance avec une ou plusieurs d'entre elles. En retour, elles vous accorderont certaines faveurs, en vous révélant des informations secrètes, vous offrant des prix ou se laisseront même courtiser.



L'attitude de la demoiselle à votre égard dépend du personnage que vous incarnez. Certaines demoiselles préfèrent les bandits, d'autres les braves, ou encore les hommes riches et puissants. Proposez à une de ces dames de porter ses couleurs lors des joutes. Si vous remportez plusieurs tournois en portant ses couleurs, vous gagnerez à coup sûr son affection. Si votre prestige et votre puissance augmentent, vous susciterez l'intérêt de la demoiselle la plus froide et la plus distante.

Et qui sait, l'une d'entre elles vous demandera peut-être en mariage... Chacune représente des avantages non négligeables, mais n'oubliez pas que si vous épousez l'une d'entre elles, les autres se détourneront totalement de vous. Aussi, faites le choix le plus judicieux.








Présentation des demoiselles, de gauche à droite :

Adela est une jeune femme charmante qui sélectionne ses prétendants avec soin.

Jane est une femme timide, tranquille et très habile, mais certains prétendent également que sa personnalité cache de nombreux défauts.

Anna Lisa est une femme généreuse, bavarde et très sollicitée.

Victoria a une réputation irréprochable et vient d'une famille très distinguée. Elle préfère les chevaliers riches et amusants.

Wendessa, mère de deux enfants, est une femme mure, brillante et très riche compte tenu de l'argent qui lui revient de droit.

Valletta a beaucoup d'expérience. Elle est très riche et recherche un homme solide, à la réputation irréprochable.

Pour engager la conversation, cliquez sur la femme de votre choix. L'écran des dialogues s'affiche et elle vous répond. Cliquez sur les réponses de votre choix et poursuivez ainsi la conversation. Lorsque vous avez terminé, vous revenez à l'écran des gradins. Cet écran vous permet d'engager la conversation avec une autre femme ou de revenir à l'écran des tournois. Ces dames peuvent vous fournir de nouvelles informations, à condition bien sûr de vous attirer leurs faveurs et de fréquenter régulièrement les gradins.

Village

Si, au cours du tournoi, vous avez besoin de nouveaux éléments (argent, armes, informations), vous pouvez vous rendre au village. Pour entrer dans le village depuis l'écran des tournois, cliquez sur les édifices en haut à gauche de l'écran. Attention : si vous quittez le village et activez l'écran des voyages, vous ne pourrez pas revenir au tournoi.

Le vieux Manuel

CHAPITRE 6

Villages

Chaque village dispose (ou non) des établissements suivants : une auberge, un prêteur d'argent, une forge et une église.

Entrer dans le village

A partir de l'écran des tournois, cliquez sur le village en haut à gauche pour y entrer. A partir de la Carte tactique, déplacez l'icône de votre personnage sur un village, puis appuyez sur la touche [v] ou cliquez avec le bouton gauche sur " Village ", dans la barre de statut en bas de l'écran.

A partir de l'écran du village, vous pouvez vous rendre dans l'auberge, emprunter de l'argent ou rembourser l'argent que vous devez au prêteur, vendre ou acheter des armes à la forge ou rendre visite au prêtre de l'église. Si un tournoi a lieu au village, cliquez sur l'enseigne du tournoi. Pour revenir à la Carte tactique à partir du village, cliquez sur le signe " Voyager ".

L'auberge








Pour entrer dans l'auberge, cliquez son enseigne. Au cours d'un tournoi, vous pouvez discuter avec un des clients suivants :

Sir Albert Dinard de Cornouailles a fondé sa richesse et sa puissance en s'emparant de châteaux. Si vous lui offrez un verre, il vous donnera peut-être des conseils sur les stratégies et les techniques pour attaquer les châteaux.

Le barman gère ses propres affaires et s'occupe du bar.

Frederick de Mandeville, le père d'Anna Lisa, que vous avez rencontrée dans les gradins, a fait fortune en prenant de terribles risques.

Gerard du Warwickshire peut vous fournir de précieux conseils sur l'amour et le dragon.

Le Vieux Manuel

Hugh Bigod de Norfolk est le gentleman parfait et il fera tout ce qui est en son pouvoir pour maintenir sa réputation irréprochable.

Le comte Gilbert de Lacy a bâti sa fortune et sa puissance sur la chance et des manipulations douteuses.

Ivo, le hallebardier, apprécie un bon verre de temps en temps.

Nellie, la serveuse, aime discuter lorsqu'elle ne travaille pas.

Otto, le serf, aime beaucoup commérer dans l'auberge.

Richard de Lucy du Cheshire est un gentleman farmer qui sait très bien gérer un fief.

Pour engager la conversation avec un des clients du bar, placez le curseur sur la personne de votre choix et cliquez une fois. Un écran des dialogues affiche la conversation du client sur la partie supérieure, avec vos réponses dans la partie inférieure. Pour sélectionner une réponse, mettez-la en surbrillance et cliquez une fois. Lorsque la conversation est terminée, vous revenez automatiquement à l'écran de l'auberge. Vous pouvez discuter avec un autre client ou quitter l'auberge et revenir à l'écran du village. Pour ce faire, cliquez sur " Quitter " en bas de l'écran. Vous pouvez revenir plusieurs fois à l'auberge au cours du jeu. Les informations que vous recevez des clients du bar dépendent de vos statistiques personnelles, et des qualités et connaissances que vous avez acquises.

Le prêteur sur gages

Le prêteur d'argent peut vous prêter 20 à 200 shillings à un taux d'intérêt de 50%. Vous devez rembourser cet argent le 1er juillet, premier jour des récoltes. Payez à temps pour ne pas vous attirer la colère de Drogo, la brute sanguinaire du prêteur d'argent.

Pour entrer, cliquez sur l'enseigne avec une balance si le village dispose d'un prêteur d'argent.

Le vieux Manuel

Le forgeron

A la forge, vous pouvez acheter ou vendre des armes et des armures. Les forges du pays recèlent d'armes diverses, que vous pouvez remplacer au cours du jeu. Pour entrer, cliquez sur l'enseigne du forgeron avec un marteau et une enclume (s'il y en a un dans le village).

Acheter et vendre des armes

Pour acheter une arme ou une armure, cliquez sur les épées accrochées au mur. Un écran affiche la représentation et la description des objets. Le prix d'achat des objets et vos richesses sont affichés en bas de la zone de description. Pour acheter une arme, cliquez sur " Acheter ".

Les objets de votre inventaire indiquent également le prix d'achat proposé par le forgeron. Cliquez sur " Vendre " pour vendre un objet de votre inventaire et ajouter sa valeur marchande à votre fortune.

Avant d'acheter un objet, vous pouvez examiner l'inventaire du forgeron dans son intégralité. Cliquez sur la flèche de droite pour examiner l'objet suivant. Pour revenir à l'objet précédent, cliquez sur la flèche de gauche. Cliquez sur " Voir " pour voir une représentation animée de l'arme. Pour désactiver cette option, appuyez à nouveau sur " Voir ". Si vous ne voulez pas acheter d'arme, cliquez sur " Quitter ". Vous reviendrez à l'écran de la forge.

Voici les objets disponibles chez le forgeron :

Armes

Epées

L'épée est l'arme favorite des chevaliers. Le forgeron peut vous proposer une des épées suivantes :



Epée tueuse de Rois — La meilleure épée qui soit, on prétend que Guillaume le Conquérant a combattu avec cette épée lors de la Bataille d'Hastings.

Le Vieux Manuel



Epée de Mercenaire — Cette épée est la réplique de celle utilisée par le terrible chevalier Ansury, qui parvint à vaincre des centaines de chevaliers au pays de Galles et dans les Pays-Bas. La lame épaisse de cette épée promet de sérieusement blesser vos adversaires.



Epée d'Evêque — Cette épée légère et efficace permet des coups rapides. Son extrémité est fine et redoutable.



Epée d'attaque — Cette épée légère, efficace, bien conçue et très maniable, permet à son propriétaire de transpercer les armures et de mettre ses adversaires sérieusement en péril.



Epée destructrice d'Armures — Cette épée massive et de très grande qualité est capable de transpercer une armure. Mais ce n'est pas l'épée la plus redoutable, ni la plus efficace.



Epée de chevalier — Cette épée de qualité intermédiaire est massive, facile à manier et peut sérieusement mettre vos adversaires en péril.



Epée de Défense — Cette épée, légère et très maniable, est comparable à l'épée Knight's sword.



Epée Irlandaise — Cette épée large et lourde est redoutable, mais elle transperce difficilement les armures et se brise facilement.

Le Vieux Manuel



Epée de combat — Cette épée de combat de qualité moyenne est équipée d'une poignée solide, d'une lame puissante et d'une extrémité très aiguisée.



Epée danoise — Cette épée très médiocre est équipée d'une large lame et d'une poignée recouverte de cuir.



Epée Standard — Cette épée est une épée de base.

Massues

Les massues d'armes est une arme imprévisible. Vous pouvez choisir une des masses suivantes :



Massue à Ailettes — Cette masse exceptionnelle avec une tête à huit pointes vous permet de venir rapidement à bout de vos adversaires.



Massue à Pointes — Cette masse avec une tête à quatre pointes est redoutable.

Haches

Malgré leur courte porté, les haches peuvent être des armes très efficaces comparées aux épées les plus médiocres. Elles sont très appréciées des chevaliers pillant les châteaux.



Hache de Combat — Cette hache redoutable est équipée d'une lame épaisse et tranchante.

Le Vieux Manuel



Hache de Cavalier — Cette hache légère et de bonne qualité est très maniable et redoutable.



Hache Saxonne — Cette hache est simple et très utile.



Hache Rudimentaire — Cette hache, peu coûteuse, peut se révéler très utile.

Marteaux

Efficaces pour matraquer vos adversaires, les marteaux sont des armes bon marché et très utiles. Le forgeron du village peut vous proposer un des marteaux suivants :



Marteau de Guerre — C'est le meilleur marteau disponible sur le marché. Son maniement n'est pas aisé, mais il n'en demeure pas moins une arme redoutable.



Marteau — L'extrémité carrée de ce marteau polyvalent est redoutable et en fait une arme tout à fait honorable.

Poignards

La petite taille et la courte portée des poignards ne leur permettent évidemment pas de rivaliser avec les autres types d'armes. Mais si les autres armes ne vous ont pas permis de remporter la victoire, les poignards peuvent vous permettre de vous en sortir :



Poignard de Combat — C'est le poignard que vous recevez lorsque vous êtes fait chevalier, c'est une arme appréciable.

Le Vieux Manuel



Stylet — Moins fantaisiste que le Thruster's Dagger, ce poignard peut vous aider à vous défendre.



Poignard d'Attaque — Malgré sa lame triangulaire, l'usage de ce poignard reste cependant limité.



Poignard décoratif — Ce poignard est une véritable oeuvre d'art mais n'est pas très efficace.

Boucliers

Les boucliers sont très utiles lors des joutes, des mêlées et des assauts de châteaux. Le forgeron peut vous proposer les boucliers suivants :



Bouclier Héraldique — Meilleur bouclier disponible, il est à la fois résistant et léger, absorbe aisément les coups et constitue une excellente protection.



Bouclier Normand — Ce superbe bouclier en bois bordé de métal est d'origine normande.



Bouclier Décoratif — Cette superbe pièce est constituée de matériaux résistants et permet une protection parfaite.



Bouclier Saxon — Ce simple bouclier circulaire est en chêne et bordé de bronze.



Bouclier de Joute — Ce bouclier triangulaire offre une bonne protection. Il est adapté aux joutes mais pas aux mêlées ou assauts.

Le Vieux Manuel

Armures

Trouver l'armure parfaite n'est pas toujours une tâche facile. Le forgeron peut vous proposer une des armures suivantes :



Armure Complète — Armure offrant à son propriétaire la meilleure protection, car elle est quasiment invulnérable aux coups. Cette armure est parfaite car elle protège tout le corps de celui qui la porte.



Demi-Armure — Cette armure offre une protection nettement supérieure à celle des autres armures. Elle protège le torse, les bras et les hanches, et seule la partie inférieure du corps est exposée aux coups.



Quart d'Armure — Cette armure protège essen-tiellement le dos et le torse de celui qui la porte. Mais les bras et la partie inférieure du corps ne sont pas protégés.



Cotte de Maille de Hauberk — Cette armure impressionnante protège celui qui la porte des coups.



Tunique en Cotte de Maille — Cette tunique protège les organes vitaux, mais les membres sont exposés aux coups de l'ennemi.



Armure en Cuir — Moins efficace que les armures précédentes, cette armure est cependant plus adaptée que la Gambeson.



Armure de Gambeson — Cette armure offre une protection minimale, mais elle peut se révéler très utile associée à une autre armure.

Le Vieux Manuel

Casques

Les casques protègent bien la tête, notamment lors des attaques de châteaux. Vous pouvez choisir un des casques suivants :



Grand Casque de Guerre — Le meilleur casque sur le marché. Il est en acier et renforcé avec des bandes de métal pour une meilleure protection.



Casque de Guerre — Réplique moyenne du grand modèle de guerre, ce casque est en fer renforcé de métaux divers. Il protège la tête et le cou des mauvais coups.



Casque Normand — Essentiellement en acier, ce casque offre une bonne protection de la tête, mais pas du cou ni de la nuque.



Casque de Soldat — En fer, ce casque offre une protection minimale de la partie supérieure de la tête, mais pas du cou ni de la nuque.

Remarque : lorsque vous attaquez les châteaux, vous récupérerez parfois une arme introuvable chez les forgerons : l'arbalète. Considérée comme une arme de lâche et sans prestige, elle n'en reste pas moins très efficace. Vous pouvez trouver des arbalètes légères ou lourdes — les carreaux sont adaptés aux deux modèles.

Pour quitter la forge, cliquez sur une zone de l'écran, à l'exception du forgeron et du mur où sont accrochées les armes.

L'église



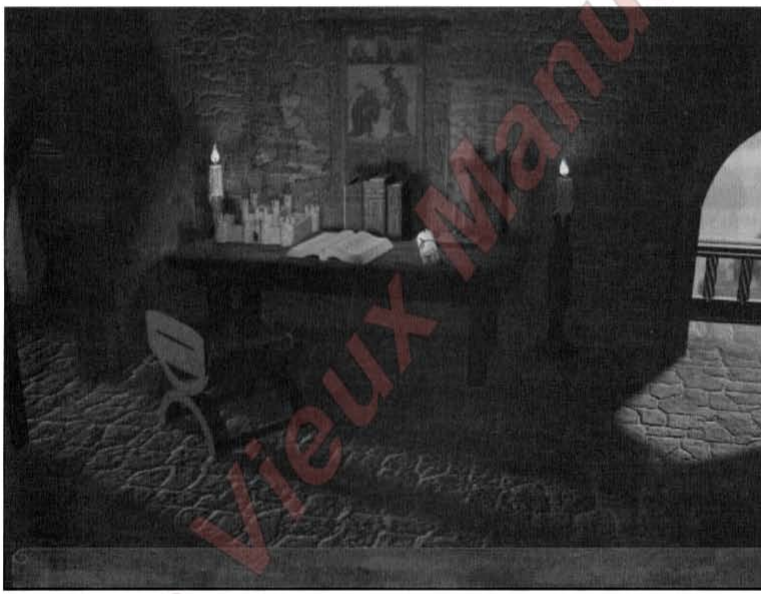
A l'intérieur de l'église, vous pouvez discuter avec un prêtre pour recueillir des informations, recevoir une bénédiction, faire une offrande ou prier. Pour y entrer, cliquez sur l'église sur l'écran du village.

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 7

Salle tactique

Pour gagner dans le monde de *Conqueror*, vous ne devez pas seulement être fin stratège militaire, mais aussi conserver le fief que vous avez reçu lorsque vous avez été fait chevalier. La Salle tactique est le centre de préparation de vos stratégies militaires et de gestion de vos fiefs.

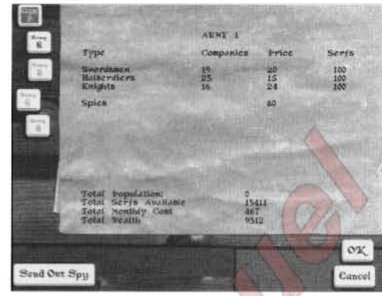


Le vieux Manuel

Pour vous rendre dans la Salle tactique du château, appuyez sur la touche [f] ou cliquez sur " Foyer " en bas à gauche de la Carte tactique. De là, vous pouvez prendre des décisions sur vos terres et vos armées. Les objets de la Salle tactique vous permettent d'accéder aux écrans de gestion détaillés pour renforcer vos armées, semer, engager des serfs et prendre toutes les décisions auxquelles un chevalier doit faire face pour bien gérer et faire fructifier son royaume.

Vous avez également accès à des informations sur votre inventaire personnel, à une carte de l'Angleterre et aux ordres de votre suzerain.

Plan de guerre



Pour ouvrir l'écran du plan de guerre, cliquez sur la statue du chevalier, sur le bureau de la Salle tactique. A partir de cet écran, vous pouvez lever des armées et désigner des espions.

Les unités de vos armées peuvent être composées d'épéistes, de chevaliers et de hallebardiers. L'écran du plan de guerre répertorie également le nombre d'espions actifs à votre service. En bas de l'écran, des informations générales vous aident à prendre de sages décisions stratégiques :

- Population Totale — Nombre total de villageois et de serfs de votre fief. Vous pouvez utiliser l'ensemble de la population disponible pour soutenir des efforts de guerre, mais elle doit d'abord être libérée de ses tâches courantes.
- Serfs Disponibles — Nombre de serfs disponibles pour travailler ou soutenir des efforts de guerre.
- Coût Total Mensuel — Fonds nécessaires(en shillings) à l'entretien mensuel de votre armée.
- Fortune Totale — Fonds (en shillings) disponibles pour financer vos efforts de guerre.

Constituer et modifier votre armée

Vous pouvez constituer et lever de une à cinq divisions armées en même temps. Pour constituer ou modifier une compagnie, cliquez sur une des zones " Armée 1 " à " Armée 5 " à gauche de l'écran. L'armée sélectionnée apparaît en rouge. Pour lui attribuer un nom, cliquez sur l'armée et sur son numéro en haut au centre de l'écran, puis entrez son nom.

Pour ajouter une compagnie à votre armée, sélectionnez des épéistes, des chevaliers ou des hallebardiers. Chaque compagnie est composée de 100 serfs. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour ajouter 100 serfs, et avec le bouton droit pour en retirer 100. Modifiez de cette manière vos compagnies jusqu'à ce qu'elle vous conviennent ou qu'il n'y ait plus de serfs disponibles.

Le Vieux Manuel

Remarque : vous ne pouvez pas renforcer ou dissoudre des armées postées en dehors de votre territoire. Une armée ne peut pas être composée de plus de 60 compagnies.

Désigner des espions

Cliquez sur " Enoyer un Espion " pour sélectionner un espion et lui demander d'observer les mouvements de troupes à travers l'Angleterre. Il vous transmettra toutes les informations qu'il trouvera.

Quitter l'écran du plan de guerre

Lorsque vous aurez formé et nommé votre armée ou désigné des espions, cliquez sur " OK " pour confirmer ou sur " Annuler " pour annuler les modifications. Vous reviendrez à la Salle tactique.

Gestion de votre fief

Votre fief est divisé en quatre quadrants : le château, les fermages, le village et la forêt. Chaque secteur possède son propre écran de gestion détaillé. Cliquez sur les différents objets du bureau de la Salle tactique pour accéder à ces écrans de gestion.

Château

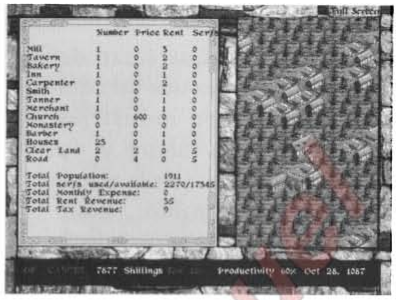
Cliquez sur la maquette du château pour accéder à l'écran de gestion du château. Cet écran vous permet de construire votre château, d'engager et de renvoyer des employés et d'examiner les finances et la productivité du château. La construction et l'entretien d'un château puissant vous aide à protéger votre fief.

Fermages

Cliquez sur le livre de gauche pour ouvrir l'écran de gestion des fermages. Il vous permet de prendre des décisions sur les cultures et le bétail de votre fief, qui permettent de nourrir votre population et d'augmenter vos richesses. Les semailles ne peuvent avoir lieu qu'au mois de mars. Les choix que vous effectuez à partir de l'écran de gestion des fermages déterminent la taille et la productivité de votre fief. Si la population est mal nourrie, son potentiel diminue. En cas de famine prolongée, votre population peut abandonner le fief.

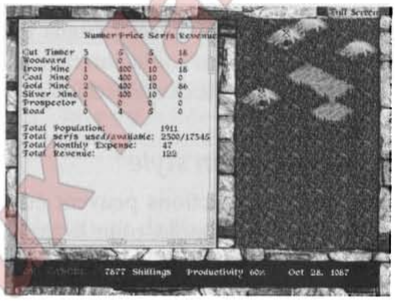
Le Vieux Manuel

Village



Cliquez sur le livre du centre pour ouvrir l'écran de gestion du village. A partir de cet écran, vous pouvez choisir les industries de votre fief. Ces industries déterminent vos richesses personnelles et celles de la population de votre fief. Les revenus non dépensés de vos villageois contribuent à l'enrichissement du village et vous seront reversés sous forme de rentes et d'impôts.

Forêt



Cliquez sur le livre de droite pour accéder à l'écran de gestion des forêts. A partir de cet écran, vous pouvez développer des industries forestières et minières. Votre forêt peut représenter la principale source de revenus de votre fief, et sa gestion est donc déterminante pour la richesse et la productivité du fief. **Remarque :** vous pouvez engager un garde forestier pour limiter le braconnage, et un prospecteur pour accroître l'efficacité de vos mines.

Ecrans de gestion

A partir des écrans de gestion du château, des fermages, des forêts et du village, vous pouvez développer votre fief en utilisant de la main-d'oeuvre et en ajoutant ou supprimant des industries, des bâtiments, des cultures, etc. Le paragraphe suivant détaille les quatre écrans de gestion.

Ecran du fief

Pour afficher une fenêtre plein écran de la zone à développer, appuyez sur la touche [v] ou cliquez sur " Plein Ecran " en haut à droite de l'écran. Appuyez à nouveau sur la touche [v] ou cliquez sur " Retour " pour revenir à l'écran de gestion précédent. Pour faire défiler la vue de votre fief, déplacez le curseur vers un des bords de l'écran ou utilisez les touches fléchées.

Le Vieux Manuel

Placement des icônes



A gauche de chaque écran de gestion, vous verrez une liste des constructions et industries constructibles, des cultures et du bétail exploitables ou de la main-d'oeuvre disponible. Pour ajouter un objet à votre fief, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton gauche. Déplacez ensuite votre curseur sur la zone de terre à droite pour afficher l'icône de l'objet.

Placez l'icône à l'endroit de votre choix et cliquez sur le bouton gauche pour confirmer. Pour défricher des parcelles de terre supplémentaires, cliquez sur l'option " Défricher la terre " et placez l'icône " Défricher la terre " comme pour toute autre structure. Remarque : vous pouvez placer des icônes sans défrichage préalable (le défrichage est à votre charge).

Sélectionner un style

Certaines constructions peuvent être réalisées selon différents styles ou méthodes. Par exemple, pour la tour, dans l'écran de gestion du château, seize variantes sont disponibles. Pour faire défiler les options disponibles, sélectionnez l'icône, placez-la sur la terre, et cliquez sur le bouton droit. Lorsque vous avez choisi un style ou une méthode pour votre projet de construction, placez l'objet à l'emplacement de votre choix et cliquez sur le bouton gauche pour confirmer.

Supprimer des icônes

Pour supprimer des icônes, cliquez avec le bouton droit dans la liste sur le nom de l'objet à supprimer. Il sera affiché en rouge. Déplacez ensuite le curseur sur l'icône à supprimer. Un diamant vert apparaîtra. Cliquez sur le bouton gauche pour supprimer l'icône.

Informations de bas d'écran

Des informations importantes et des options sont affichées en bas de chaque écran de gestion. Parmi ces boutons, vous verrez " OK " et " Annuler ". Cliquez sur " OK " pour enregistrer les modifications sur les écrans de gestion du fief et revenir à la Salle tactique. Cliquez sur " Annuler " pour revenir à la Salle tactique sans enregistrer les modifications.

Le Vieux Manuel

Le tableau suivant répertorie les commandes disponibles à partir des écrans de gestion :

Commandes de gestion du fief	
Commande	*Résultat*
Clic bouton gauche sur nom dans le menu	Sélectionner une icône pour la placer.
Clic bouton droit sur nom dans le menu	Désélectionner une icône pour la supprimer.
Clic bouton gauche sur la carte	Placer ou supprimer un objet sélectionné dans le menu.
Clic bouton droit sur la carte	Afficher des variantes de l'icône sélectionnée (si plusieurs).
[v]	Affichage plein écran ou partiel du fief.
Curseur sur les côtés, ou touches fléchées	Faire défiler la vue de votre fief.
Clic bouton gauche sur " OK "	Sauvegarder les modifications ou quitter la Salle tactique.
Clic bouton gauche sur " Annuler "	Revenir à la Salle tactique sans enregistrer les modifications
[Echap] ou [Entrée]	Revenir à la Salle tactique sans sauvegarder les modifications

Finances

La plupart des tâches de votre fief nécessitent de l'argent. La monnaie utilisée dans *Conqueror* est le shilling, dont l'abréviation est la lettre " s ". Par exemple, vingt shillings = 20s.

Coûts

Il existe deux types de coûts : les coûts de démarrage et les coûts de maintenance mensuels. Les coûts de démarrage sont affichés dans la colonne " Prix " des écrans de gestion. Les coûts de maintenance, qui sont les sommes nécessaires pour entretenir les projets mis en oeuvre, sont affichés dans le champ " Dépenses Mensuelles Totales ". Pour chaque nouvelle construction nécessitant un entretien, le budget de la colonne " Dépenses Mensuelles Totales " augmente.

Les coûts sont soustraits de vos richesses personnelles lorsque vous confirmez les choix des écrans de gestion. Les comptes sont ensuite mis à jour tous les mois.

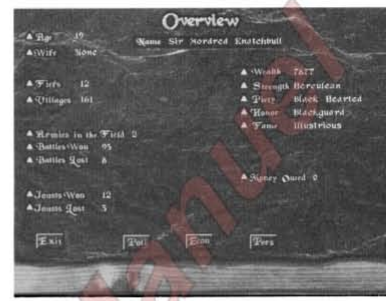
Impôts sur le revenu

Les impôts sont payables au 1er juillet, premier jour des récoltes. Le jour du paiement des impôts, vous devez verser 10% de votre revenu annuel à votre suzerain et vos villageois doivent vous verser le montant que vous leur avez spécifié. Par défaut, le taux imposable sur les richesses de vos villageois est de 10%. Pour modifier ce taux, cliquez sur le champ de

Le vieux grimoire

pourcentage des impôts en bas de l'écran de gestion du village. Cliquez avec le bouton gauche sur le taux d'imposition pour l'augmenter de 5%. Cliquez sur le bouton droit pour le réduire de 5%. A terme, le taux d'imposition spécifié peut affecter la productivité de votre fief.

Ecran de statut



A partir de la Salle tactique, cliquez sur le grand livre ouvert posé sur le bureau pour accéder à l'écran de statut, à partir duquel vous pouvez consulter vos statistiques personnelles, des informations financières, et voir le palmarès de vos victoires militaires ou en tournoi.

Cliquez sur un des trois boutons en bas de l'écran de statut pour afficher des informations politiques, économiques ou personnelles détaillées. Cliquez sur " Quitter " en bas à gauche de l'écran pour revenir à la Salle tactique.

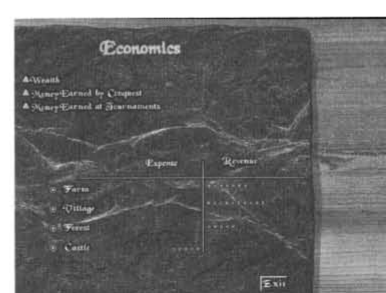
Situation Politique

L'écran de statut politique contient une liste des noms et des habitants de vos fiefs. Remarque : votre fief d'origine n'est pas considéré comme un fief " conquis ".

Lorsque vous annexez d'autres fiefs et de nouveaux villages, la population de votre empire et de votre fief d'origine augmente. Les villageois sont attirés vers les villes des plus puissants stratèges militaires. Une population importante présente des avantages, car elle vous permet de constituer des armées plus massives et d'obtenir une main-d'oeuvre non négligeable.

Pour quitter l'écran de statut politique et revenir à l'écran précédent, cliquez sur " Quitter " en haut à droite de l'écran. Vous reviendrez à l'écran de statut de *Conqueror*.

Situation Economique



L'écran de statut économique indique les revenus et les dépenses de chaque quadrant. Un quadrant déficitaire est indiqué par une barre rouge, un quadrant excédentaire par une barre bleue. Après avoir pris

Le vieux Manu !

connaissance de votre situation économique, cliquez sur " Quitter " en bas à droite de l'écran pour revenir à la Salle tactique.

After reviewing your Economic status, click on " Quitter " in the lower right corner to return to the Tactical Room.

Situation Personnelle



L'écran de statut personnel affiche vos statistiques personnelles et un inventaire de vos biens. Après avoir consulté votre situation personnelle, cliquez sur " Quitter " en bas au centre de l'écran pour revenir à la Salle tactique. Remarque : vous ne pouvez posséder qu'une seule armure ou arme de chaque type.

Ecran des ordres

Pour consulter les ordres de votre suzerain, cliquez sur le parchemin posé sur le bureau de la Salle tactique. Vous verrez tous les ordres ainsi que des informations sur le tournoi suivant.

Carte générale



Dans la Salle tactique, une carte est accrochée au mur au-dessus du château. Cliquez sur cette carte pour voir l'emplacement de votre fief par rapport aux autres châteaux d'Angleterre. Les châteaux des suzerains sont représentés par des châteaux miniatures et ceux des seigneurs moins puissants par des points verts. Les noms de villes représentent les châteaux les plus importants, où ont lieu les tournois tout au long de l'année. Votre fief d'origine clignote en vert.

Pour revenir à la Salle tactique, cliquez sur " Quitter " en bas à droite de l'écran ou appuyez sur la touche [Echap] ou [Entrée].

Quitter les écrans de gestion de Fiefs

Pour quitter la Salle tactique, cliquez sur la porte (" Quitter "). Vous reviendrez à la Carte tactique.

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 8

Parcourir l'Angleterre

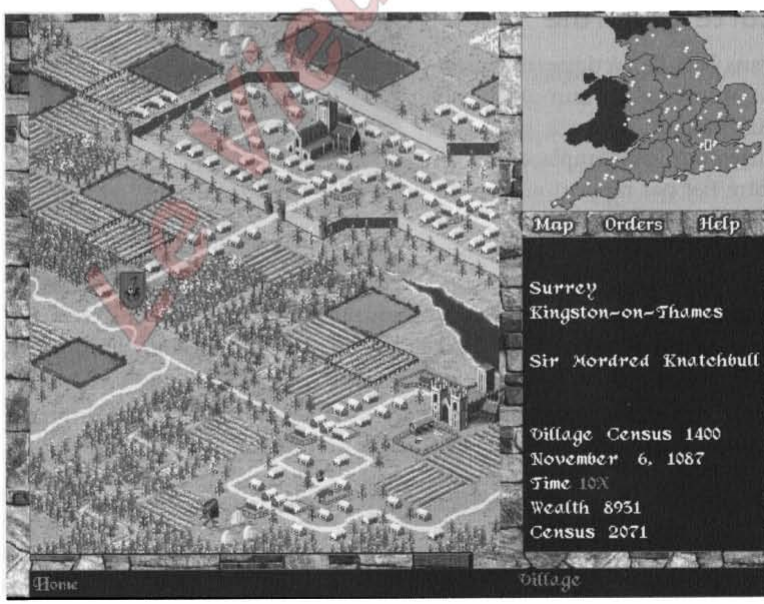
La Carte tactique de l'Angleterre est basée sur le cadastre de 1086. A partir de la Carte tactique, vous pouvez voyager, visiter des villages, attaquer d'autres fiefs et observer les mouvements de troupes, les attaques du dragon et des nuées de criquets.

Pour accéder à la Carte tactique à partir de l'écran du village, cliquez sur " Voyager ". A partir de la Salle tactique, cliquez sur la porte (" Quitter ").

Carte tactique

La Carte tactique est divisée en plusieurs parties. La plus grande représente généralement la zone d'Angleterre où se trouve votre icône, représentée par un bouclier à vos couleurs. (Vous pouvez également sélectionner, commander et afficher les icônes de vos armées — cinq maximum).

Une carte à échelle réduite est affichée en haut à droite de l'écran. Sous cette carte, trois boutons vous donnent accès aux écrans d'informations.



Livres Manuel

La zone de statut, à droite de l'écran, affiche des informations concernant le terrain sur lequel le curseur est placé. La barre de statut en bas de l'écran affiche des informations et des options vous permettant de vous déplacer vers les autres écrans.

Carte en médaillon



La carte en médaillon, en haut à droite de l'écran, est une carte de l'Angleterre tirée de la carte principale. Elle indique votre emplacement, celui de vos ennemis, de votre(vos) fief(s), des autres fiefs et la zone affichée sur la carte principale. Cette carte contient les informations suivantes :

Informations de la carte en médaillon

Objet	*Représentation graphique*
Votre personnage	Personnage bleu
Ennemis	Personnage rouge
Brigands	Personnage blanc
Votre fief d'origine	Point rouge
Fiefs d'origine des suzerains	Fanion blanc
Fiefs que vous avez conquis	Fanion(s) jaune(s) sur les villes des fiefs
Autres fiefs	Points blancs
Lieu de tournoi	Fanion bleu sur fief d'origine du suzerain
Portion de la carte principale affichée	Rectangle blanc

Cette carte vous permet de connaître l'implantation ennemie dans le pays, de préparer des actions offensives ou défensives et de suivre les déplacements de votre personnage et des vos armées.

Boutons

Les trois boutons situés sous la carte en médaillon vous donnent accès aux écrans d'informations. Ces boutons sont les suivants :

- Cliquez sur le bouton " Carte " ou appuyez sur la touche [c] pour afficher la carte d'Angleterre indiquant les emplacements de tous les châteaux. Ceux des suzerains (où ont lieu les tournois) sont représentés par des châteaux miniatures et ceux des chevaliers moins puissants par des points verts. Votre fief d'origine est représenté par un point vert clignotant.

Le vieux Manuel

- Cliquez sur le bouton " Ordres " ou appuyez sur la touche [r] pour afficher les ordres de votre suzerain et les invitations aux tournois.
- Cliquez sur le bouton " Aide " ou appuyez sur les touches [F1] ou [?] pour afficher un écran d'aide répertoriant les commandes au clavier et à la souris.

Fenêtre de statut

La fenêtre de statut sous la carte en médaillon contient des informations relatives au terrain sur lequel le curseur est placé. Lorsqu'il est placé sur un village ou un château, les informations suivantes sont affichées :

- Nom du comté
- Nom du château ou du village
- Nom du suzerain du château ou du village
- Recensement du village— Population du village
- Date
- Facteur de temps — Vitesse d'écoulement du temps
- Richesses — Votre trésor
- Recensement — Population de votre fief

Lorsque le curseur est placé en dehors de la carte principale, la fenêtre de statut affiche des informations ne concernant pas le fief.

Barre de statut

La barre de statut en bas de l'écran affiche votre situation et les endroits où vous pouvez vous rendre. L'état de cette barre de statut dépend de votre emplacement sur la carte principale. Les informations suivantes peuvent être affichées :

- Fief — Cliquez sur " Foyer " ou appuyez sur la touche [f] pour accéder à la Salle tactique.
- Attack — Vous êtes devant un château que vous pouvez attaquer. Cliquez sur " Attaquer " ou appuyez sur la touche [a] pour attaquer le château.
- Village — Cliquez sur " Village " ou appuyez sur la touche [v] pour entrer dans un village.

Le Vieux Manuel

Carte de l'angleterre

Conqueror propose deux méthodes pour voir la carte de l'Angleterre sans déplacer votre icône.

La carte en médaillon

Cliquez sur une zone de la carte en médaillon pour la voir sur la carte principale. Pour revenir à l'emplacement de votre icône, appuyez sur la touche [k].

La carte principale

Pour voir la carte de l'Angleterre avec la carte principale, déplacez le curseur vers un des bords de l'écran ou utilisez les touches fléchées.

Voir vos armées et votre Fief d'origine

Utilisez les commandes suivantes pour centrer la carte principale sur vos armées ou votre fief d'origine :

Commandes

Commande	*Résultat*
[1] - [5] (Verr. Num.)	Centrer sur les armées 1 à 5
Touche [x]	Centrer sur l'icône active
[Barre espace]	Centrer sur votre fief
Touche [z]	Centrer sur votre icône
Cliquer sur l'icône	Activer l'icône (pour donner des ordres)

Déplacements sur la carte principale

Pour donner des ordres, cliquez sur l'icône de votre choix pour " l'activer ". Elle sera alors représentée par un bouclier, les autres par des carrés.

Utilisez la carte principale pour déplacer vos icônes sur la carte de l'Angleterre. Pour définir un itinéraire, cliquez sur la route de votre choix avec le bouton gauche de la souris. Chaque fois que vous cliquez, une ligne de sphères délimite l'itinéraire sélectionné. Votre icône se déplace d'une sphère à l'autre. Le nombre de sphères est limité. Lorsque cette limite est atteinte, vous devez attendre que l'icône soit arrivée à destination avant de définir un autre itinéraire.

Le Vieux Manuel

Remarque : sur certains ordinateurs, la souris peut répondre lentement. Dans ce cas, marquez une pause après chaque clic pour bien confirmer la dernière commande.

Si vous faites une erreur en traçant votre itinéraire, appuyez sur la touche [Retour arrière] pour annuler la dernière sphère définie. Pour effacer l'itinéraire complet, cliquez sur le bouton droit de la souris. L'icône suivra son itinéraire précédent jusqu'à ce qu'un nouvel itinéraire soit défini.

Votre personnage peut traverser la plupart des rivières, mais pas les grandes voies navigables. Si vous définissez un itinéraire traversant une voie d'eau de ce type, votre personnage s'arrêtera. Pour repartir, vous devez définir un nouvel itinéraire.

Temps de déplacement et influence du terrain

Pour modifier la vitesse d'écoulement du temps, cliquez sur le champ correspondant dans la fenêtre de statut. La valeur par défaut est 1X (vitesse normale). Pour accélérer, cliquez sur la valeur avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur la touche [t]. Pour réduire la vitesse, cliquez sur la valeur avec le bouton droit de la souris ou appuyez sur la touche [l] (pour " lent "). Les saisons et le terrain affectent également la vitesse de déplacement de votre personnage. Si vous traversez des montagnes en hiver, par exemple, les déplacements seront toujours très lents, même si le temps est accéléré 10 fois.

Commandes de déplacement

Le tableau suivant répertorie les commandes à la souris ou au clavier pour l'affichage et les déplacements sur la carte de l'Angleterre. Ces commandes sont également répertoriées dans l'écran d'aide [F1].

Le Vieux Manoir

Commandes à la souris	
Commande souris	*Résultat*
Déplacer le curseur au bord de l'écran	Faire défiler la carte principale dans la direction correspondante
Clic bouton gauche sur la carte principale	Définir un itinéraire pour l'icône active
Clic bouton droit sur l'icône active	Statut de l'icône sélectionnée
Clic bouton gauche sur l'icône inactive	Activer l'icône
Clic bouton gauche sur carte en médaillon	Afficher la zone d'Angleterre sélectionnée
Clic bouton gauche sur " Ordres "	Afficher les ordres du suzerain et le lieu du tournoi du mois
Clic bouton gauche sur " Aide "	Afficher l'écran d'aide répertoriant les commandes (clavier-souris)
Clic bouton gauche sur facteur temps	Accélérer le temps
Clic bouton droit sur facteur temps	Ralentir le temps

Commandes au clavier	
Commande clavier	Résultat
Touche fléchée Gauche	Déplacer la carte principale vers la gauche
Touche fléchée Droite	Déplacer la carte principale vers la droite
Touche fléchée Haut	Déplacer la carte principale vers le haut
Touche fléchée Bas	Déplacer la carte principale vers le bas
[Orig.] (Verr. Num.)	Déplacer la carte principale en haut à gauche en diagonale
[Fin] (Verr. Num.)	Déplacer la carte principale en bas à gauche en diagonale
[Pg. Préc.] (Verr. Num.)	Déplacer la carte principale en haut à droite en diagonale
[Pg. Suiv.] (Verr. Num.)	Déplacer la carte principale en bas à droite en diagonale
[Retour arrière]	Supprimer le dernier repère d'itinéraire défini
[F1]	Afficher l'écran d'aide répertoriant les commandes au clavier et à la souris
[f]	Accélérer le temps
[m]	Afficher la carte de tous les lieux de tournois
[p]	Pause
[r]	Afficher vos ordres
[s]	Ralentir le temps

Le Vieux Manuel

CHAPITRE 9

Guerres et assauts de châteaux

Pour accroître votre puissance et réussir à défier le roi, vous devez conquérir des châteaux. Pour ce faire, vous devrez lever une armée, la déplacer vers le château ennemi, vaincre l'armée adverse en cas de combat, et prendre le château d'assaut.

Rejoindre et quitter votre armée

Lorsque vous levez une armée, une icône représentant trois chevaliers munis d'un bouclier apparaît près de votre fief. Si l'icône de votre personnage est proche de cette icône et que vous voulez rejoindre l'armée, cliquez sur l'icône de votre armée avec le bouton droit.

Lorsque vous rejoignez votre armée, vous vous exposez à divers dangers. Si votre armée est vaincue, vous pouvez mourir. Dans ce cas, le jeu se termine. Avant de vous lancer dans une bataille, nous vous conseillons de sauvegarder la partie en cours.

Si vous voulez quitter votre armée et confier son commandement à votre capitaine, cliquez sur l'icône de cette armée avec le bouton droit de la souris. Un message vous demandera de confirmer. Cliquez sur " Oui " ou appuyez sur la touche [Entrée]. L'icône de votre personnage est active lorsque l'icône de l'armée est inactive et placée près de votre icône. Si votre armée doit se lancer dans une bataille en votre absence, vous recevrez un rapport sur l'issue des combats.

Champ de bataille

Si votre armée rencontre l'ennemie, elles se battra. Pour combattre sur le champ de bataille si vous avez une armée située à proximité, cliquez sur l'icône de l'armée ennemie. Un message vous demandera si vous voulez attaquer l'armée ennemie. Répondez " Oui " pour confirmer.

Caractéristiques des compagnies

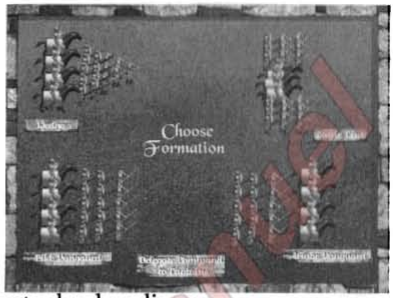
Chaque compagnie dispose d'avantages spécifiques dans les combats contre d'autres compagnies. En situation d'égalité (1 contre 1) :

- Les chances de victoire des hallebardiers sont supérieures contre les chevaliers (à cheval).
- Les chances de victoire des chevaliers sont supérieures contre les épéistes.
- Les chances de victoire des épéistes sont supérieures contre les hallebardiers.

Le Vieux Manuel

Vous pouvez modifier la composition de votre armée en fonction des unités ennemies que vous affrontez.

Choix des formations



Avant de vous lancer dans une bataille, vous pouvez choisir la formation de votre armée.

- Formation en " V ". Hallebardiers en avant, épéistes au centre et chevaliers à l'arrière.
- Formation en ligne. Hallebardiers en avant, épéistes à l'arrière et chevaliers entre les deux lignes.
- Avant-garde renforcée. Chevaliers en avant, suivis immédiatement des hallebardiers et épéistes à l'arrière.
- Avant-garde de soldats équipés de lances. Hallebardiers en première ligne, avec épéistes et chevaliers derrière eux.

Remarque : vos commandants modifient fréquemment leurs formations avant d'entrer dans l'écran du champ de bataille.

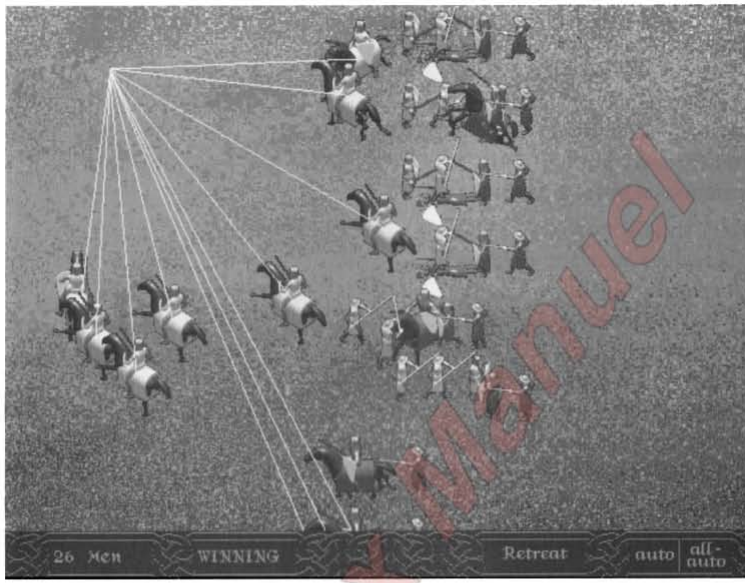
Ecran du champ de bataille

Lorsque vous choisissez une formation, l'écran du champ de bataille est affiché pour vous permettre de voir la formation de vos hommes. Déplacez-vous vers la droite pour voir la formation adoptée par l'ennemi. Les informations et commandes suivantes sont disponibles :

Commandes du champ de bataille

Commande	*Résultat*
Taille des armées	Nombre d'hommes restant dans votre armée.
Gagnant ou perdant	Votre statut : gagnant ou perdant.
Lancer/Se retirer	Cliquez sur " Lancer " pour commencer la bataille. En mode bataille, cliquez sur " Se retirer " pour battre en retraite.
[p]	Pause.
Modes Auto et Tout Auto	Cliquez sur les compagnies avec le bouton gauche de la souris, puis sur " Auto " pour attaquer l'ennemi le plus proche avec la compagnie sélectionnée. Cliquez sur " Tout Auto " pour attaquer l'ennemi le plus proche avec tous les hommes. Vous pourrez toujours les diriger ailleurs ensuite.
Nôtres/Ennemi	Camp auquel les hommes appartiennent : " NOTRES " (abrégé " NO " dans le jeu) pour les vôtres et " ENNEMI " (abrégé " EN. dans le jeu) pour les ennemis. Si le curseur est placé sur une de vos compagnies, le nombre d'hommes valides est également affiché.

Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel

Donner des ordres à vos troupes

L'utilisation de vos troupes peut dépendre des compagnies dont dispose l'armée adverse et de leur formation. Pour permettre à vos hommes de se déplacer, vous pouvez leur donner des ordres avant le début de la bataille. Tant qu'ils n'ont pas reçu d'ordres, ils attendront une avancée ennemie pour attaquer. S'ils sont attaqués, ils se défendront. Pour donner des ordres à vos troupes, procédez de la manière suivante :

- Cliquez avec le bouton gauche sur la compagnie à laquelle vous voulez donner des ordres. Un petit bouclier rose indique qu'elle est sélectionnée.
- Cliquez avec le bouton droit sur le lieu du champ de bataille que vos hommes doivent atteindre. Une ligne blanche sera affichée pour confirmer que votre " ordre " a été reçu.
- Pour donner des ordres spécifiques à toutes les unités, appuyez sur la touche [c] pour les chevaliers, [h] pour les hallebardiers ou [e] pour les épéistes. Cliquez ensuite avec le bouton droit de la souris sur le lieu où ils doivent se rendre.

- Pour mettre le jeu en pause, le temps par exemple de prendre une décision stratégique, appuyez sur la touche [p]. Pour reprendre le jeu, appuyez sur n'importe quelle touche.

La bataille prend fin lorsque l'une des armées bat en retraite ou qu'elle est anéantie. Appuyez sur une touche pour quitter le champ de bataille.

Attaque d'un château

Pour prendre d'assaut un château, déplacez votre armée vers le château de votre choix et appuyez sur la touche [a] ou cliquez sur " Attaquer " lorsqu'il apparaît au centre de la fenêtre de statut. Si vous êtes avec votre armée, vous lancez l'assaut avec la vue directe. Sinon, vous recevrez un rapport à l'issue de la bataille. Vous ne pouvez pas sauvegarder une bataille tant qu'elle n'est pas terminée.

Pour vous emparer du château, vous devez tuer le favori ennemi, qui se distingue par une armure et un casque particuliers.



Si vous parvenez à prendre le château, votre récompense sera variable. Si vous prenez le château d'un petit fief, ce fief vous appartiendra. En revanche, si vous prenez le château d'un suzerain, vous devenez le maître de ce château, mais aussi des villages et des autres châteaux qui sont sous son contrôle.

Le Vieux Manuel

Vue directe

La partie gauche de l'écran affiche une vue directe de la zone environnante. Pour un affichage plein écran, appuyez sur la touche [F9]. Cette touche vous permet de changer de mode d'affichage. Pour redimensionner la fenêtre perspective, appuyez sur la touche [F8] jusqu'à ce qu'elle soit de la taille désirée. Lorsque vous quittez le combat, la taille indiquée devient la taille par défaut. Le tableau suivant répertorie les touches d'affichage disponibles lors des combats.

Commandes d'assaut

Commande	*Résultat*
[F1]	Afficher l'écran d'aide
[F8]	Redimensionner la fenêtre perspective
[F9]	Agrandir ou réduire la fenêtre perspective
[F10]	Passer de la fenêtre perspective à l'écran de la carte
[F11]	Eclaircir l'écran
[F12]	Assombrir l'écran
[p]	Pause

Contrôle de votre personnage

Pour déplacer votre personnage lors de l'assaut du château, utilisez les commandes au clavier ou à la souris. Si votre ordinateur est trop lent (486), utilisez le clavier. S'il est plus rapide, utilisez les touches fléchées du clavier pour déplacer votre personnage, et la souris pour récupérer des objets et attaquer.

Lorsque vous êtes à portée d'un adversaire, utilisez une arme pour attaquer en appuyant sur la touche [Ctrl] ou en cliquant sur le bouton droit de la souris, et jusqu'à ce que l'ennemi tombe. Lorsque vous utilisez la touche [Ctrl], vous frappez devant vous. Avec la souris, l'arme frappe à l'emplacement du curseur.

Dans certains châteaux, des armes et autres objets utiles seront accrochés aux murs ou posés sur des tables. Pour récupérer un objet, placez votre personnage à côté et cliquez sur le bouton gauche ou appuyez sur la touche [Entrée] ou la [Barre espace]. Votre inventaire ne peut contenir qu'une seule arme ou armure de chaque type. Pour remplacer votre arme, cliquez dessus avec le bouton gauche ou appuyez sur la touche [q] pour en choisir une autre. Si vous prenez le château, votre inventaire permanent sera complété des objets récupérés dans le château. Si vous battez en retraite ou si vous perdez l'assaut, tous les objets ramassés dans le château vous seront confisqués.

Le vieux Manuel

Pour ouvrir ou fermer une porte, placez le curseur dessus et attendez que la flèche soit verte, et cliquez sur le bouton droit ou appuyez sur la touche [Entrée] ou la [Barre espace].

Utilisez les commandes suivantes pour déplacer votre personnage dans le château, attaquer des adversaires, récupérer des objets ou ouvrir des portes :

Commandes de contrôle du personnage lors de l'assaut

Déplacement	*Clavier*	*Souris*
En avant	Touche fl. Haut	Haut, clic sur bouton gauche
En arrière	Touche fl. Bas	Bas, clic sur bouton gauche
Un pas à droite	[Alt]-Touche fl. Droite	Droite, clic sur bouton gauche
Un pas à gauche	[Alt]-Touche fl. Gauche	Gauche, clic sur bouton gauche
Diagonale avant/droite	Touches fl. Droite/Haut	Diagonale vers le haut à droite, clic sur bouton gauche
Diagonale avant/gauche	Touches fl. Gauche/Haut	Diagonale vers le haut à gauche, clic sur bouton gauche
Diagonale arrière/droite	Touches fl. Droite/Bas	Diagonale vers le bas à droite, clic sur bouton gauche
Diagonale arrière/gauche	Touches fl. Gauche/Bas	Diagonale vers le bas à gauche, clic sur bouton gauche
Tourner à droite	Touche fl. Droite	Tourner à droite, clic sur bouton gauche
Tourner à gauche	Touche fl. Gauche	Tourner à gauche, clic sur bouton gauche
Regarder vers le haut	[Pg. Préc.]	
Regarder vers le bas	[Pg. Suiv.]	
Attaquer	[Ctrl]	Curseur sur l'adversaire, clic bouton droit
Récupérer des armes, ouvrir des portes	[Barre espace] ou [Entrée]	Clic bouton droit
Sélection des armes	[q] pour sélectionner l'arme suivante. [Entrée] ou [Maj.]-[q] pour afficher l'arme précédente	Clic bouton gauche sur l'écran des armes pour afficher l'arme suivante et bouton droit pour l'arme précédente

Le Vieux Manuel

Lors d'un assaut, vous pouvez également sélectionner un ou plusieurs hommes pour diriger leurs déplacements ou leur donner des ordres.

Utilisez les commandes suivantes pour donner un ordre :

Ordres d'assaut

Commande	*Commande clavier ou souris*	*Ordre exécuté*
Choisir Tous	Touche [s]	Tous les hommes obéiront à l'ordre suivant
Attaquer	Cliquez sur " Attaquer " ou touche [a]	Attaquer l'ennemi le plus proche
Défendre	Cliquez sur " Défendre " ou touche [d]	Défendre la position indiquée
Suivre	Cliquez sur " Suivre " ou touche [s]	Vos hommes vous suivront tant qu'ils vous verront
Retraite	Cliquez sur " Se replier " ou touche [r]	Battre en retraite
Tous en retraite	Touche [Echap]	Quitter le château. Vous perdez l'assaut et tous les objets trouvés dans le château

Informations de bas d'écran

Les informations suivantes apparaissent au-dessous de la vue directe :

Nouvelles

Informations sur les trésors trouvés, les armes actives et les actions en cours.

Ordres

Les boutons d'ordres affichent les ordres que vous pouvez donner.

Barre de santé

La barre de santé se trouve sous la zone de texte. Une barre verte indique un bon état de santé. Lorsque vous êtes blessé ou fatigué, elle devient rouge. Si elle est entièrement rouge, vous mourez. Pour récupérer des forces, vous devez manger et boire.



Le Vieux Manuel

Carte de droite



La partie droite de l'écran contient des informations sur votre personnage : résistance de votre armure, nombre de combattants pour et contre vous, arme active, fortune totale, et une carte initialement vide se remplissant au cours de votre exploration du château.

Résistance de l'armure

Une barre verticale à gauche de votre bouclier indique la résistance de votre armure. Si vous trouvez une meilleure armure dans le château, la barre correspondra à la résistance de votre nouvelle armure.

Arme

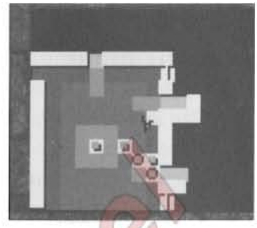
Votre arme (et son nom) sont affichées dans la zone correspondante. Si vous utilisez une arbalète, un chiffre indique le nombre de carreaux disponibles, et diminue pour chaque carreau utilisé. Pour choisir une autre arme et ouvrir votre inventaire, cliquez sur l'arme avec le bouton gauche, ou sur le bouton droit pour passer à l'arme précédente. Si vous préférez utiliser le clavier, appuyez sur la touche [q] pour l'arme suivante et [Maj.]-[q] pour l'arme précédente.

Richesses

Les richesses acquises au cours du jeu apparaissent à droite de l'écran. Lors de l'exploration du château, vous pouvez augmenter votre fortune en pillant les calices, les coffres, les salles secrètes et les sacs de pièces que vous trouverez. Votre fortune totale est exprimée en shillings.

Le Vieux Manuel

Carte



Le plan indique vos déplacements dans le château. La flèche représente votre personnage. La pointe de la flèche indique la direction dans laquelle vous vous dirigez. Vos troupes sont représentées par des points de votre couleur. Les troupes ennemies apparaissent sous forme de points colorés.

Pour déplacer vos hommes, cliquez avec le bouton gauche sur la compagnie de votre choix. Une zone verte indique qu'elle est sélectionnée. Cliquez ensuite sur la zone où vos hommes doivent se diriger. Pour sélectionner tous vos hommes avec une seule commande, appuyez sur la touche [c].

La bataille de Londres

Londres est le dernier obstacle qui vous sépare du trône. Pour prendre la couronne, vous devez vous diriger vers la ville, entrer dans la Tour de Londres et atteindre la Salle du trône pour tuer le roi. La Bataille de Londres est un combat à mort. Si vous battez en retraite, même depuis la Salle du trône, la bataille sera perdue pour vous.

Le Vieux Manuel

Conseils stratégiques

1. Que vous décidiez de chasser le dragon ou de vous lancer dans la conquête, ou les deux, vous réussirez mieux avec une économie bien équilibrée. Plus vous sèmerez en mars, plus vos moissons seront abondantes en juillet. Des revenus réguliers et une population croissante peuvent vous aider à acheter de meilleures armes et à lever des armées plus puissantes.
2. Ne lésinez pas sur les armes. Achetez les meilleures pour mettre toutes les chances de votre côté. Participez aux tournois pour vous entraîner (avant les attaques ennemies).
3. Si vous choisissez la conquête, évaluez soigneusement vos batailles. Si vous attaquez un autre seigneur, il répliquera implacablement en vous envoyant ses armées. Il est plus prudent de bien renforcer vos armées avant de vous lancer dans une bataille. De même, si vous désobéissez aux ordres de votre roi, attendez-vous à être traité comme un ennemi.
4. Il n'est pas toujours nécessaire d'écraser l'ennemi sur le champ de bataille. Parfois, une retraite ou une diversion suffiront.
5. Si vous prenez un château, ne sortez pas avant d'avoir fouillé toutes les pièces, tonneaux, vases, créneaux, portes secrètes, etc. Tous les objets que vous ne trouverez pas resteront cachés à jamais.
6. Lorsque vous éventrez des tonneaux, appuyez sur la touche Pg. Suiv. pour regarder vers le bas et bien voir votre cible.
7. Pendant les tournois, n'acceptez pas trop vite un mariage. Les faveurs de plusieurs demoiselles seront peut-être nécessaires pour atteindre vos objectifs.
8. Sauvegardez votre partie avant tous les événements importants, comme une bataille ou un mariage car sinon, vous risquez de le payer cher !
9. Si vous gagnez, rejouez ! Avec un autre personnage, vous verrez que le jeu se déroulera différemment : une nouvelle économie, une nouvelle stratégie et même des possibilités de nouvelles romances. Et n'oubliez pas : pour gagner, vous devez conquérir le royaume ou tuer le dragon. Deux superbes défis à relever !

Le Vieux Manuel

ANNEXE A

Problèmes techniques

Problèmes et Solutions

Problème : Lorsque j'essaie de démarrer le jeu, le message d'erreur " Out of Memory " s'affiche.

Solution : Fermez tous les autres programmes ou économiseurs d'écran actifs. Si vous manquez toujours de mémoire, reportez-vous au paragraphe " Création d'une disquette d'initialisation " à la page suivante.

Problème : Lorsque j'essaie de démarrer le jeu, le message " VESA not detected " s'affiche.

Solution : Vous devez charger un gestionnaire VESA avant de lancer Conqueror en mode SVGA. Reportez-vous au paragraphe " Installation du gestionnaire VESA " à la page suivante.

Problème : Lors des séquences d'animations, je constate parfois des défauts d'affichage.

Solution : Ce problème est courant sur les ordinateurs de type 486. Pour y remédier, désactivez les voix numérisées dans l'écran des options ou ouvrez le fichier Conquer.ini et désactivez toutes les options de sons digitalisés.

Problème : Au cours du jeu, le curseur de ma souris saute, répond lentement et disparaît.

Solution : Votre gestionnaire de souris est trop ancien et doit être mis à jour. Contactez le fabricant de votre souris pour vous procurer un gestionnaire plus récent.

Problème : Lorsque j'entre le mot conquer, les écrans d'introduction apparaissent avec le message d'erreur " CDR-101 : Abort, Retry, or Fail ? ".

Solution : Votre lecteur de CD-ROM n'est pas correctement configuré ou votre gestionnaire MSCDEX.EXE n'est pas assez récent. Consultez la documentation de votre ordinateur.

Les Deux Mondes

Création d'une disquette d'initialisation

Si vous disposez de 8 Mo de RAM, mais que le message " Not Enough Memory " apparaît lorsque vous lancez le jeu sous DOS, créez une disquette d'initialisation pour libérer de la mémoire.

1. Insérez une disquette vierge dans le lecteur A :.
2. A partir du répertoire \SIERRA\CONQUER, entrez **install** et appuyez sur la touche [Entrée].
3. Sélectionnez " Make a Bootable Floppy Disk " et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.
4. Pour utiliser la disquette d'initialisation, insérez-la dans le lecteur A : et redémarrez votre ordinateur. Votre système sera alors relancée avec une configuration mieux adaptée au jeu. (Pour revenir à la configuration normale de votre ordinateur, enlevez la disquette d'initialisation et redémarrez le PC).

En cas de problèmes de mémoire lorsque sous Windows 95, relancez le programme Setup et consultez les fichiers d'aide en ligne README ou SUPPORT.

Installation du gestionnaire VESA

Si le message d'erreur " No VESA Driver " s'affiche au démarrage du jeu, vous devez installer un gestionnaire VESA pour votre carte vidéo. Le gestionnaire VESA doit être chargé en mémoire quand vous lancez le jeu. Vous pouvez installer ce gestionnaire à partir de la disquette d'utilitaires fournie avec votre carte vidéo. Pour de plus amples informations sur les gestionnaires VESA, ouvrez le fichier de texte README du CD-ROM ou consultez-le en relançant les programmes Install ou Setup Sierra.

Les Yeux Manuel

ANNEXE B

Service clientèle

REPONSES A TOUTES VOS QUESTIONS
7 JOURS / 7 - 24H/ 24

INDICES/ASTUCES
Serveur vocal interactif
36 68 46 50*
24h sur 24

CONSEILS TECHNIQUES
Service consommateur
Tél. : (16) (1) 46 01 46 50 Fax : (16) (1) 46 31 71 72
7 jours sur 7 de 9h à 21h

*2.23 F la minute; tarif en vigueur au 21 septembre 1995.
(France métropolitaine seulement)

Pour toute information complémentaire,
n'hésitez pas à écrire à :

COKTEL/SIERRA
S.A.V
Immeuble le Galilée
Parc Tertiaire de Meudon, 5 rue Jeanne Braconnier,
92366 Meudon La Forêt Cedex

Le Vieux Manuel

ANNEXE C

Bibliographie

Lors de la création de *Conqueror : A.D. 1086*, les ouvrages suivants ont été utilisés comme références ou sources d'inspiration. D'importantes libertés en termes de données historiques ont été prises pour améliorer le jeu. En effet, Conqueror : A.D. 1086 a pour ambition de proposer une conception moderne du Moyen-Age, et non d'en dresser un portrait historique précis.

Abrams, The Norton Anthology of English Literature, Volume 1, W.W. Norton & Co., New York, NY, 1986.

Bain, George, Celtic Art, The Methods of Construction, New York, NY, 1951.

Baker, Timothy, Medieval London, Praeger, New York, NY, 1970.

Balent, Matthew, Weapons & Armour, Palladium, Detroit, MI, 1981.

Balent, Matthew, Weapons & Castles, Palladium, Detroit, MI, 1982.

Barber, Richard, & Juliet Barker, Tournaments, Weidenfeld & Nicolson, New York, NY, 1989.

Bishop, Morris, The Middle Ages, Houghton Mifflin, Boston, MA, 1968.

Burton, Sir Richard F., The Book of the Sword, Dover, England, 1987.

Colledge, Eric, The Medieval Mystics of England, Scribners, New York, NY, 1961.

Cormack, Patrick, Castles of Britain, Crescent Books, London, England, 1982.

Delbruck, Hans, Medieval Warfare, University of Nebraska, Lincoln, NE, 1990.

de Lorris, Guillaume, & Jean de Meun, The Romance of the Rose, E. P. Dutton & Co., New York, NY, 1962.

Edge, David, & John Miles Paddock, Arms & Armor of the Medieval Knight, Crescent Books, New York, NY, 1991.

Erickson, Corolly, The Medieval Vision, Oxford Press, Oxford, England, 1976.

Foulkes, Charles F., The Armourer and His Craft, 11th to 16th Century, Dover, New York, NY, 1988.

Furtado, Peter, Nathaniel Harris, Hazel Harrison, & Paul Pettit, The Country Life Book of Castles and Houses in Britain, Crescent Books, New York, NY, 1986.

Gies, Frances, The Knight in History, Harper & Row, New York, NY, 1987.

Gies, Joseph, & Frances Gies, Women in the Medieval Ages, Harper & Row, New York, NY, 1978.

Gies, Joseph, & Frances Gies, Life in a Medieval Castle, Harper & Row, New York, NY, 1988.

Gies, Joseph, & Frances Gies, Life in a Medieval Village, Harper & Row, New York, NY, 1990.

Gilbert, Martin, British History Atlas, Macmillan, New York, NY, 1968.

Le Livre Numérique

Griess, Thomas, Ancient & Medieval Warfare, Avery, Wayne, NJ, 1984.

Hammond, Peter, The Tower of London, Department of the Environment, England, 1987.

Hanson, Michael, 2000 Years of London, Country Life Limited, London, England, 1967.

Herm, Gerhard, The Celts, St. Martin's Press, New York, NY, 1977.

Hibbert, Christopher, Tower of London, Newsweek, New York, NY, 1971.

Hollister, C. Warren, Medieval History, Wiley & Sons Inc., 1964.

Keen, Maurice, The Pelican History of Medieval Europe, Penguin Books, London, England, 1968.

Macauley, David, Castle, Houghton Mifflin, Boston, MA, 1977.

Machiavelli, Niccolo, The Art of War, Da Capo, New York, NY, 1965.

Marshall, Leon C., The Study of Human Progress, Macmillan, New York, NY, 1927.

McEvedy, Colin, The Penguin Atlas of Medieval History, Penguin Books, London, England, 1961.

Meyers, P.V.N., Medieval and Modern History, Ginn and Co., 1889.

Miles, Bernard, Beautiful Britain, Guild, London, England, 1984.

Minney, R. J., The Tower of London, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ, 1970.

National Geographic Society, The Age of Chivalry, National Geographic Society, 1969.

Oakshot, Ewart, The Archaeology of Weapons, Barnes & Noble, New York, NY, 1960.

Owen, Gale R., Rites & Religions of the Anglo Saxons, Dorset, 1985.

Parnell, Geoffrey, The Tower of London, B T Batsford Ltd./English Heritage, London, England, 1993.

Porter, Darwin, Frommer's Dollarwise England & Scotland, Simon & Schuster, New York, NY, 1989.

Radice, Betty, The Letters of Abelard and Heloise, Penguin Books, London, England, 1974.

Roberts, Clayton, & David Roberts, A History of England, Prentice Hall, Englewood Cliffs, NJ, 1980.

Stone, George, A Glossary of the Construction, Decoration and Use of Arms and Armor, Southworth Press, New York, NY, 1934.

Warner, Philip, The Medieval Castle, Barnes & Noble, 1971.

Wells, H.G., The Outline of History, Volume II, Garden City, 1931.

Wilson, Eva, Early Medieval Designs of Britain, Dover, 1983.

Wood, Michael, In Search of the Dark Ages, Facts on File, Oxford, England, 1987.

Le Vieux Manuel

APPENDIX D

Crédits

Software Sorcery & Havokware

Manuel	Rachel Shaw & Kristi Jennings
Producteurs exécutifs	Catherine Jones & James R. Jones III
Chef de produit	Bernie Tyler
Responsable technique	Joe Pasquarello
Producteur adjoint	Shon Damron
Textes du jeu	Rachel Shaw & Kristi Jennings
Programmeurs principaux	Bruce Moore, Joe Pasquarello, & Lee Waggoner
Programmeur 3-D	Jim O'Keene
Routines spéciales	Ofer Estline, Jim Frantz, Alex Shatsky, & Ron Yarnall
Directeur artistique	Mac MacGibbon
Graphiste principal	Scott McDaniel
Autres graphistes	Torin Hill, Jeff Hydorn, Ben Lazzaro, Russ Sabin, Dale Sedenquist, Rich Sjoberg, Laurie Fuller, & Marjorie Taylor
Conseillère Multimédia	Julie Mitchell
Ingénieurs du son	Rade Stojsavljevic & David Yee
Musique originale	David Milner
Testeurs	Brent Avery & Rick Rossiter

Le Vieux Manuel

Sierra On-Line

Producteur exécutif	Tony Reyneke
Producteur	Graeme Bayless
Producteur adjoint	Larry Sayre
Responsable Assurance Qualité	Dave Steele
Technicien Assurance Qualité	Alan Roberts
Compatibilité	Gary Stevens
Testeurs	Eli Hayworth, Ben Nahorney, & Jeff Wilson
Responsable des publications	Kevin Lamb
Edition	Kurt Weber
Relecteur	Lynne Ertle
Mise en page	Sue Roberts
Chef de produit	Barbara Schwabe
Chef de produit adjoint	Brad Bethune
Responsable du service Création	Heather Laven
Responsable des relations publiques	Barbara Dawson
Responsable des achats	Sandra Simonson
Adaptation	Richard Ewing
Programmation	Steve Messick
Adaptation allemande	Kai Brinkman
Adaptation française	Mireille Wheeldon

Le Vieux Manuel

Time Warner Interactive

• Acteurs

Victoria	Glynnis Barber
Priest	Geoffrey "The Valiant" Forward
Jane, Adela	Nancy Hammil
Gilbert, Otto	Eliott Harold
Anna Lisa, Nanny	Cynthia Harrison
Valetta	Elaine Welton Hill
Hugh, Nigel	Benjamin Livingston
Wendessa, Nellie	Erica Rogers
Ivo, Gerard	Al Rossi
Frederick, le barman, le forgeron	John Serembe
Albert	Jeffrey Paul Whitman
Le père Hyacinth, Simon	Jacob Witkin
Le prêteur d'argent, Richard	Donald Monat

• Les clips

Voix du joueur	Gary Bullock
Le roi	Christopher Neame
Le vieux chevalier	Von Schauer

• L'équipe

Directeur artistique	Lena " Swedish Wonder Woman " Pousette
Dialectes	Geoffrey " The Valiant " Forward
Rédaction	Brooks " Almost Omnipotent " Wachtel

• Tests TWI

Responsable des tests	Don Godwin
Superviseur des tests système	Glen Roe
Superviseur des tests ressources	Jenn Lunt
Testeur principal	Brian Meisenheimer
Testeurs	Allen Austin, Mike Yi, Ed Miya, Jeremy Gwynne
Autres testeurs	James Dutcher, Chuck Ostile, Michael Rusak, Eric Van Beek, Ken Kinser, Doyle Moyer, Giannine Mustari, Alex Sarkissian

• Remerciements spéciaux à :

David Riordan, Theresa McDowell, Charlene Steele and the TWI Marketing Department, Damon Williams

Le Vieux Manuel

Chacune des sociétés du groupe SIERRA est dénommée « SIERRA » dans les paragraphes suivants.

SIERRA n'assume aucune responsabilité directe ou indirecte, implicite ou explicite, concernant ce produit et n'assure d'autres garanties que celles imposées par la loi. SIERRA décline toute responsabilité sur l'utilisation de ce produit à des fins particulières et sur la commercialisation de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

SIERRA ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, direct ou indirect liés à l'utilisation de ce produit, même si SIERRA est avisé ou averti des possibilités de tels dommages. SIERRA ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ce logiciel, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de SIERRA ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

Vous avez le droit d'utiliser ce produit pour votre usage personnel, mais vous ne pouvez pas vendre ou tranférer des reproductions du manuel, de la documentation ou du code de ce produit sous quelque forme que ce soit, ou louer ce produit à un tiers. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul exemplaire de ce produit sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser ce produit en réseau ou l'installer sur plus d'un ordinateur ou d'un terminal d'ordinateur.

Le Vieux Manuel

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS
POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

(Arrêté paru au J.O. publié par le Ministère public, essentiellement destiné aux jeux vidéo)

Le Vieux Manuel

Notes

Le Vieux Manuel

Notes

Le Vieux Manuel

© 1995 Sierra On-Line, Inc. ® et ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

SS150120621 Français