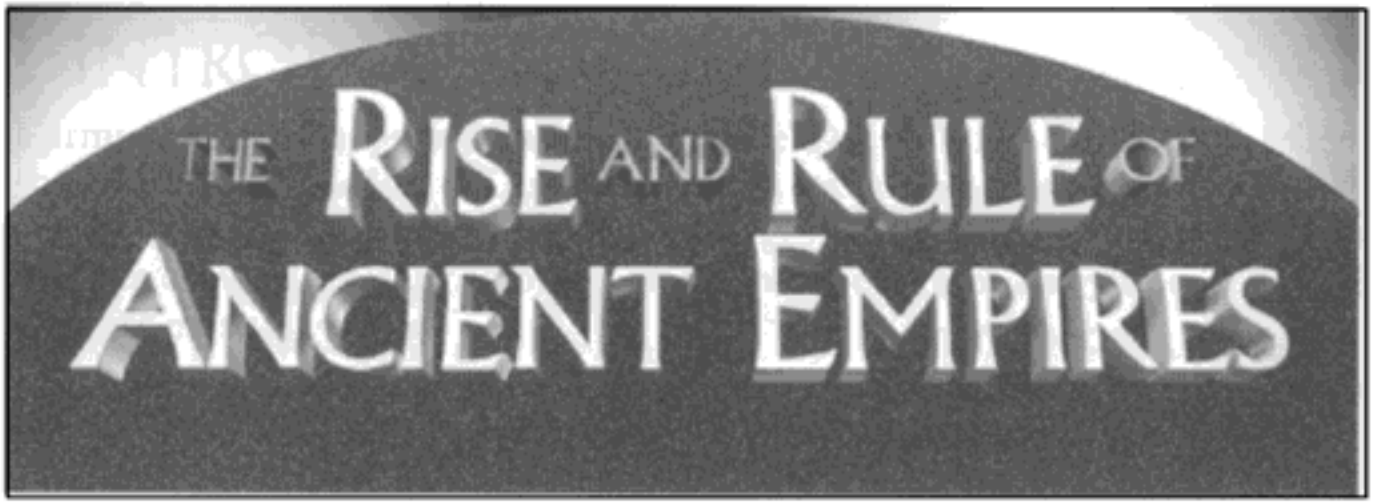
THE RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES



SIERRA®

STRATEGIE



MANUEL D'INSTALLATION DU JEU

Nous vous remercions d'avoir acheté ce jeu. Nous avons durement travaillé pour élaborer un produit soigné, et nous espérons qu'il vous procurera de nombreuses heures de plaisir.

Nous sommes fiers de la qualité de nos jeux, mais nous savons que rien n'est jamais parfait. Si vous avez des idées quant à son perfectionnement, nous serions ravis de les connaître. Veuillez prendre le temps de remplir la carte d'enregistrement incluse. Nous pourrons ainsi vous ajouter à notre liste de publipostage et vous tenir informés des nouveaux produits et des offres spéciales qui se présenteront.

Veuillez consulter votre supplément technique et brochure didacticielle, ainsi que le fichier sur le disque du jeu nommé LISEZMOI.TXT pour connaître les modifications éventuelles et les nouvelles fonctions ajoutées à **THE RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES** après que le présent manuel ait été mis sous presse.

THE RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES Copyright Sierra On-Line 1996

1. INTRODUCTION

L'armée grecque s'apprête à passer à l'attaque. Dix mille fers de lance étincellent sous le soleil du désert. Les sabots de la cavalerie piétinent le sol avec impatience. Les soldats au dur visage chargés de la catapulte préparent leurs lourdes armes à l'assaut. L'ordre de l'armée : capturer Babylone, joyau de l'empire perse.

Les soldats perses se tiennent en formation hors de l'enceinte de la cité. Ils sont à peine 2000. La cité a-t-elle été prise au dépourvu ? Ou ses vraies défenses se cachent-elles derrière ses murs ?

Le cor résonne. Les Grecs chargent.

"L'armée grecque a pris Babylone ! L'armée grecque a pris Babylone !" Les clameurs du messager brisent le silence du temple élevé sur l'Acropole d'Athènes, à des centaines de kilomètres du champ de bataille. L'empereur grec se détourne de ses offrandes aux dieux.

"Enfin, Babylone est mienne. La défaite de la Perse est proche !"

Il contemple la cité florissante à ses pieds. On déborde d'activité sous les tentes multicolores de la place du marché. Les murs de la cité renvoient l'écho du rythme fracassant de l'atelier. Au-delà des murs, la mer s'étend, parsemée çà et là de navires marchands en partance pour les lointaines destinations de l'empire grec.

L'empereur a commencé par diriger une petite tribu nomade. Il a construit son empire tentaculaire à partir d'une minuscule parcelle de terre près des rivages de la Méditerranée. Ses cités ont vaillamment résisté aux assauts des tribus barbares. Son armée a repoussé les attaques des empires rivaux, de l'Europe du Nord à la Chine. Ces succès ont donné confiance à l'empereur. Un jour, il a décidé de conquérir l'Egypte. Désormais, les grandes pyramides lui appartiennent.

CRÉDITS

CONCEPTEUR
Gregor Koomey

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
David Lester

PRODUCTEUR
Gregor Koomey

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Chris Beatrice

RESPONSABLE DE L'ASSURANCE QUALITÉ
Steve Serafino

PROGRAMMATEURS
Mike Gingerich
Tony Hosier
Dean Lawson

MUSIQUE & SON
Keith Zizza

ARTISTES
Heidi Mann
Scot Forbes
Bob Curtis
Chris Beatrice

TESTEUR PRINCIPAL
Ken "Spidey" Parker

TESTEURS
Edward Pugsley
Joe McGuire
Phil Conrad

TESTEURS SUPPLÉMENTAIRES
Eric Leaf
Steve Hitt
Tony Clayton

DOCUMENTATION
Lauren Clark Durling

HISTOIRE
Jennifer Hawthorne

Uses Smacker Video Technology, Copyright 1996 by Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software.

La conquête de l'empire perse est imminente. Pourtant, le doute assombrit son esprit. Les Perses possèdent-ils une nouvelle arme dévastatrice ? Ces cités sont-elles splendides au point que les Grecs supplient l'empereur perse de devenir leur chef ? Mais finalement, ces préoccupations n'altèrent pas la soif de conquête de l'empereur.

"Envoyez 10000 hommes en renfort à Babylone, ordonne-t-il au messager. Et dites à l'armée de ne prendre aucun repos tant qu'elle n'aura pas conquis jusqu'à la plus petite cité perse".

INSTALLATION ET CHARGEMENT

Le programme d'installation de THE RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES copie automatiquement une partie du jeu sur votre disque dur. La partie installée accède ensuite aux informations requises placées sur le CD du jeu. Pour cette raison, le CD doit être inséré dans le lecteur de CD-ROM quand vous jouez. Vous pouvez installer le jeu depuis Windows 3.1 et Windows '95.

• INSTALLATION SOUS WINDOWS 3.1

1. Insérez le disque **RISE AND RULE** dans votre lecteur de CD-ROM.

2. Lancez Windows, s'il ne fonctionne pas déjà.

3. Cliquez sur Fichier et sélectionnez Exécuter.

4. Sur la ligne de commande, tapez la lettre de votre lecteur de CD-ROM, suivie de :\SETUP. Par exemple, si la lettre de votre lecteur de CD-ROM est D, tapez D:\SETUP, puis appuyez sur Entrée.

5. Suivez les instructions d'installation affichées à l'écran. Le programme d'installation de Sierra vérifie que votre système a la configuration requise pour exécuter **RISE AND RULE**, puis crée le répertoire SIERRA\Ancient, installe les fichiers de jeu, et crée un groupe de programmes doté d'une icône de jeu.

6. Une fois le jeu installé, vous pouvez lire le fichier "Lisezmoi.txt". Ce fichier vous fournira des renseignements sur les modifications et les ajouts apportés au jeu après que le présent document ait été mis sous presse.

7. Pour jouer à Rise and Rule, cliquez deux fois sur l'icône de jeu.

• INSTALLATION SOUS WINDOWS '95

1. Insérez le disque **RISE AND RULE** dans votre lecteur de CD-ROM. Une boîte de

lecture automatique (Autoplay) apparaît sur votre bureau Windows. Sélectionnez l'option d'installation et suivez les instructions affichées à l'écran.

2. Pour jouer, insérez le disque compact Rise and Rule dans votre lecteur de CD-ROM et cliquez sur le bouton Exécuter.

Par quoi commencer ?

Pour découvrir **The Rise and Rule** of Ancient Empires, nous vous conseillons de suivre le didacticiel inclus dans ce manuel. Ce **didacticiel** débute par la configuration du jeu, puis vous guide pas à pas pour les premières phases de jeu. Il décrit aussi les fonctions proposées dans les trois écrans où le jeu se déroule : la vue de la cité, la vue de la carte de défilement, et la vue du monde.

Ce jeu offre des **bulles d'aide** extensive. Lorsque vous placez le pointeur de votre souris sur n'importe quel élément de l'écran - bâtiments, armées, boutons d'action, écrans d'information, etc., une bulle apparaît et décrit brièvement cet élément et/ou sa fonction. Par exemple, si vous pointez la souris sur le marché d'une de vos cités, une bulle s'affiche, intitulée "MARCHE". Elle est suivie d'une autre bulle indiquant "aide : commerce" et "unité : marchand".

Le manuel en ligne vous familiarise également avec de nombreux aspects du jeu. Pour accéder à l'aide du manuel en ligne, cliquez sur le menu Aide en haut de l'écran et choisissez l'option appropriée. De plus, à certains points du jeu, des messages s'affichent, débattant des actions et événements clés au moment où ils surviennent et proposant des conseils sur la marche à suivre.

Egalement utile pour démarrer, la Carte de référence incluse dans le jeu. Cette carte montre la configuration des trois vues du jeu et affecte une légende aux icônes qui s'affichent dans chaque vue.

Le didacticiel, les bulles d'aide et l'aide en ligne, ainsi que la Carte de référence, vous permettent de bien comprendre le fonctionnement du jeu.

Interface du jeu

Pour jouer à Rise and Rule, une souris est indispensable. Quand les instructions du manuel et de l'aide en ligne vous disent de "cliquer sur" ou de "sélectionner" quelque chose, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris, sauf si l'on vous indique expressément d'utiliser le bouton droit.

La plupart des fonctions du jeu sont accessibles via des boutons activés par souris. Ces boutons sont dotés d'icônes représentant leur fonction. Les "Points sensibles" sont des zones de l'écran qui appellent des informations lorsque vous cliquez dessus. Par exemple, si vous cliquez sur une cité ou une armée dans la carte de défilement, des informations relatives à cet élément apparaissent sur le panneau au bas de l'écran.

ANNEXE

Quelques consignes à suivre avant de lancer une partie multijoueur :

JEU EN RESEAU

(1) Assurez-vous que les pilotes de réseau appropriés, si applicables, sont correctement installés et chargés.
(2) Sélectionnez l'option Multijoueur, puis Jeu en réseau.
(3) Si vous êtes l'ordinateur MAITRE, sélectionnez l'option CREER pour créer la partie multijoueur.
(4) Si vous êtes l'un des systèmes distants, sélectionnez l'option REJOINDRE, et vous pourrez engager une partie multijoueur.

JEU PAR MODEM

(1) Vérifiez que les programmes de modem appropriés, si applicables, sont correctement installés et chargés.
(2) Sélectionnez l'option Multijoueur, puis Jeu par modem.
(3) Si vous êtes l'ordinateur MAITRE, sélectionnez l'option CREER pour créer la partie multijoueur. Cette action mettra l'ordinateur en mode "Attente appel".
(4) Si vous êtes le système distant, sélectionnez le bouton Rejoindre, et cela vous permettra de composer le numéro de téléphone des machines maîtres.

PARTIE EN RÉSEAU :

Rise and Rule of Ancient Empires accueille jusqu'à quatre joueurs par partie sur un réseau, via le protocole IPX. Votre réseau doit supporter le protocole IPX et disposer des pilotes de périphériques appropriés chargés pour pouvoir jouer. Si vous n'êtes pas certain que votre ordinateur remplit ces conditions, demandez de l'aide à votre administrateur réseau.
Avant de commencer un jeu en réseau, les joueurs doivent décider qui sera le maître. Le maître est la personne qui crée la partie en réseau que les autres

joueurs rejoignent. Pour commencer un jeu en réseau, choisissez l'option multijoueur dans le menu de départ. La boîte de dialogue suivante vous offre l'option de jouer une partie en réseau ou en série. Choisissez la partie en réseau. Ensuite, le maître doit choisir de créer une nouvelle partie et il doit donner un nom à la partie en réseau. Une fois la partie créée, les autres joueurs doivent voir le nom de la partie apparaître dans la liste. Si la partie n'apparaît pas, choisissez le bouton Rafraîchir, pour mettre à jour la liste des parties. Une fois le nom de la partie affiché, sélectionnez-le avec votre souris puis choisissez l'option Rejoindre le jeu. Quand tous les joueurs ont rejoint la partie, le maître doit choisir de démarrer la partie.

JEU EN SÉRIE :

RISE AND RULE supporte le jeu en tête à tête via une connexion par modem.

Avant de lancer une partie en série, les joueurs doivent décider qui sera le maître. Le maître est la personne qui crée la partie que l'autre joueur rejoindra. L'esclave est le joueur qui appelle pour établir la connexion à la partie du maître. Pour commencer un jeu en série, les joueurs doivent choisir l'option Multijoueur. La boîte de dialogue suivante vous donne le choix entre une partie en réseau ou en série. Choisissez l'option Jeu en série. Ensuite, le maître choisit de créer une nouvelle partie, puis est invité à donner un nom à la partie en série. Ceci étant fait, l'esclave doit à son tour choisir Jeu en série. Le jeu esclave offre l'option de composer un numéro ou de créer un jeu, choisissez de composer un numéro. Vous serez ensuite invité à entrer le numéro de téléphone que vous voulez composer. Entrez le numéro de modem de votre maître et sélectionnez le bouton Composer. Le jeu esclave compose alors le numéro du maître, se connecte à son modem et autorise le joueur esclave à joindre le jeu du maître.

Pour plus d'informations concernant les jeux multijoueur, veuillez consulter le fichier lisezmoi.txt dans le répertoire racine du CD-ROM.

SERVICE CONSOMMATEUR

REPONSES A TOUTES VOS QUESTIONS

7 JOURS / 7 - 24H/ 24

INDICES/ASTUCES
Serveur vocal interactif
36 68 46 50*
et à partir du 18 octobre 1996
08 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
et à partir du 18 octobre 1996
Tél. : 01 46 01 46 50 Fax : 01 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

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.



© 1996 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.

S534012CZ062ZZ Français

SIERRA®

STRATEGY

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG