

ABANDONWARE
MANUELS un site abandonware France



INDEX

English	p. 3-9
Français	p. 10-17
Deutsch	p. 18-25
News	p. 26-27

www.cryo-interactive.com
tech.support@cryo-interactive.com
game.support@cryo-interactive.com
ring@arxel.com

Support technique francophone :
08.36.68.36.82 (2,23 FF / min)
3615 CRYO (2,23 FF / min)

Deutschsprachige Hotline :
cryosupport@maxupport.de
(05241) 953 539 (Montag - Sonntag 15h-20h)

MUSIC

Excerpts from the RING by Richard Wagner with the Vienna Philharmonic Orchestra under the direction of Sir Georg Solti
©1959 DECCA RECORDS COMPANY LTD.

Music available in the DECCA set Ref. 455 555 - 2

WITH THE KIND AUTHORISATION OF DECCA RECORDS AND POLYGRAM SPECIAL PROJECTS

MUSIQUE

Extraits du RING de Richard WAGNER interprétés par l'Orchestre Philharmonique de Vienne sous la direction de Sir Georg Solti
©1959 DECCA RECORDS COMPANY LTD.

Musique disponible sur coffret DECCA Ref. 455 555 - 2

AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE DECCA RECORDS ET DE POLYGRAM PROJETS SPECIAUX

MUSIK

Dieses Spiel enthält Auszüge der Aufnahmen Richard Wagner's Der Ring des Nibelungen mit den Wiener Philharmonikern unter der Leitung Sir Georg Solti's
© 1959 DECCA RECORDS COMPANY LTD.

Original-Musik erhältlich im DECCA Set, Ref. CD 455 555-2

Mit freundlicher Genehmigung von DECCA records Und Polygram Special Projects



From Opera to Game

In the beginning was the legend of the Eddas, the founding mythology of the Germanic people - an extraordinary "chanson de geste" relating the birth of the cosmos and laying bare the complexity of the human soul.

And then there is Richard Wagner, a towering figure of the 19th century. Wagner immersed himself in the Eddas. He transformed them, made them his own and then presented them, to an age imbued with an ardent, excessive spirit, in the form of an immense operatic work: the four days of the Cycle of the Ring, the legend of the Nibelungen, with which his name would forever be associated.

For the very first time, a musician wrote the "scenario" and libretto, designed costumes and scenery, and even dreamed up a theatre capable of staging his work. In short, Wagner imposed his own, intensely personal vision of the world on the long saga of The Ring.



From the Germanic Forests to the Realm of Science Fiction ? A Subjective Choice?

The Cycle of the Ring is formed by a long series of journeys back and forth between past and present in search of "former worlds" - the world preceding that of men for the Germans, the world of the Ancients and oral tradition for the authors of the Eddas, the world of ancestors for Wagner.

Faced with the world developed by Philippe Druillet - a flamboyant universe turned squarely towards the future - we have endeavoured to make use of the constant temporal bottomless pits.

Druillet's universe is that of "the after-world": in our adaptation, his search becomes a quest for all these vanished worlds. The earth has been left in ruins, and so too has our 20th century obsession for storing, keeping, filing away and preserving. But if the earth is no more than a distant memory, what shape does this memory take? An impalpable deposit, a tiny yet infinite treasure: the memory of a man, the brain of a "metascient" - ISH.

Much More Than a Character: ISH

One character will act as our guide through the Wagnerian labyrinth - our link, our motivation and our reward. ISH, the Metascient, the human survivor, who has been entrusted by a Goddess to search in the treshold of his memory for the threads of the legendary opera.

You are going to embody this Metascient from space and take control over four different key characters who will allow you to revive the great saga.

But beware: the cursed Ring will not unfold easily its secrets to you.



The Great Book of ISH, Excerpt

Future generations will luckily never experience the anxiety and emptiness that haunted us from birth. We were Earth's orphans. Poor indeed was humanity deprived of its planet, of its archives. Crushed under the tyranny of the FOUR, the universe itself, was of little consolation.

Today, one wonders how we could sacrifice our lives to this daunting task of reconstitution rather than trying to improve our sorry living conditions. Learn that nothing is worse for a man than being born without memories. And so we worked as desperate slaves of our own utopia, seeking the faintest traces of our culture, and thereby our very identity.

Thanks to "Mnemogenetics", a science for which the origins and creators we still ignore, we embarked in our own memories as pilgrims looking there for the heritage of humanity.

I don't know how we had the intuition that we would find ourselves again in rediscovering our legends. No doubt ERDA had patiently prepared the way. The Four let us pursue our efforts in exchange for the theatre performances; for them it seemed like an innocent way of keeping their populations entertained.

I understood only much later why I had been chosen to put back together the RING cycle. The Four saw it as an apology of power, vindication for the force that would convince me to take part in their game. I now recognise the subtle influence of ERDA in this error. As I played both parts of hero and villain, I was but an empty page upon which one would print humanity's faults and virtues. ERDA wanted me to understand Evil in order to fight it and to choose Good for myself so that I might know how to defend it.

May the generations to come remember that the greatest threat lies primarily in forget.

Any horror, any cataclysm can repeat itself.

Each and every one of us is a Keeper of the human temple.



Installing and Starting RING

Minimum System Requirements: PC Pentium 133, CD-Rom 8x, 16 MB RAM, video card supporting 65k, colours, Windows 95 or 98 , 250 MB free space on hard drive. Sound card highly recommended.

Pentium MMX: This version is already optimised. Nevertheless you can also obtain our specialy anti-alias patch on the web at www.cryo-interactive.com!

Installing RING: **Insert CD #6 in your CD-ROM drive.**

The installation programme will start automatically and install all necessary components. Follow the on-screen instructions. In the event your autorun function is disabled, please select setup.exe from CD #6.

Note on installing DirectX(tm) 6.0:

The installation program gives you the option of installing Microsoft **DirectX(tm) 6.0**. This version is necessary to play **RING** in optimal conditions. If you use an early version of DirectX(tm), the program will give you the option of installing this new version which is more stable. Once all components are installed, the program will ask you to restart your computer. This action is necessary in order for the installation to take full effect from the moment you start playing.

Starting RING: **Insert CD #1 in your CD-ROM drive.**

The installation program created a shortcut **RING** in the **Programs** file in your **Start** menu.

In order to start the game and view the introduction, select **INTRO** (highly recommended).
To play without viewing the introduction, select **RING_UK**.

For technical support: tech.support@cryo-interactive.com

For game hints: game.support@cryo-interactive.com

Comments, suggestions, questions about Wagner... : ring@arxel.com



How to play RING

THE GAME

In RING, a cursor appears at the centre of the screen whenever an action is possible.



Movement cursor



Cursor for interaction with an object or person



Neutral cursor
(Space bar)



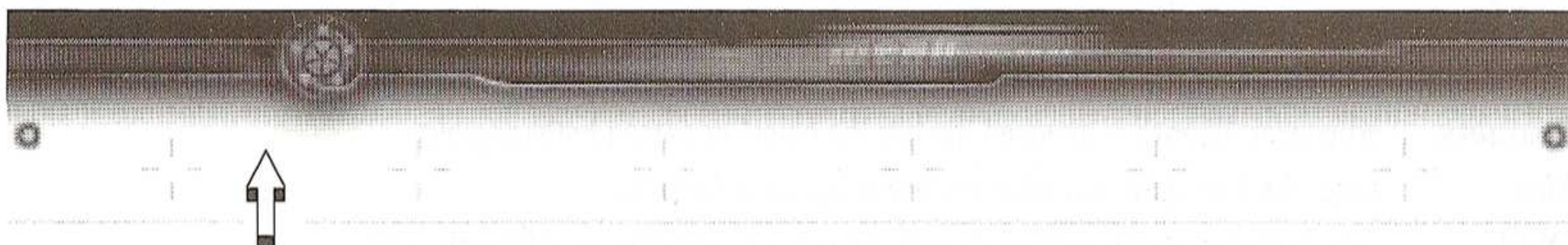
Cursor for returning to previous screen



Cursor for interaction with an object that can be moved

YOUR INVENTORY

Throughout your adventure, you can use objects to solve puzzles and mysteries. Use the right button of your mouse to bring down the inventory bar, which will appear in the upper segment of your screen. Click on the object to use it. The cursor will change accordingly.



Star icon for returning to the central hall on the asteroid.

THE MAIN MENU

Press once on the F12 key of your keyboard to bring up the Main Menu, comprised of the following functions:

Start a New Game	start the adventure from the beginning
Save Game	save a game underway
Load a Saved Game	load a saved game
Options	adjust sound level, turn subtitles on or off
Continue	continue playing the game underway
Quit	exit the game and return to Windows
Star Icon	go to the four adventures

SPECIAL POWERS

Each of the four main characters in RING has a special power:

Alberich



Brutality

Loge



Fire

Siegmund



Wolf instinct

Brunnhilde



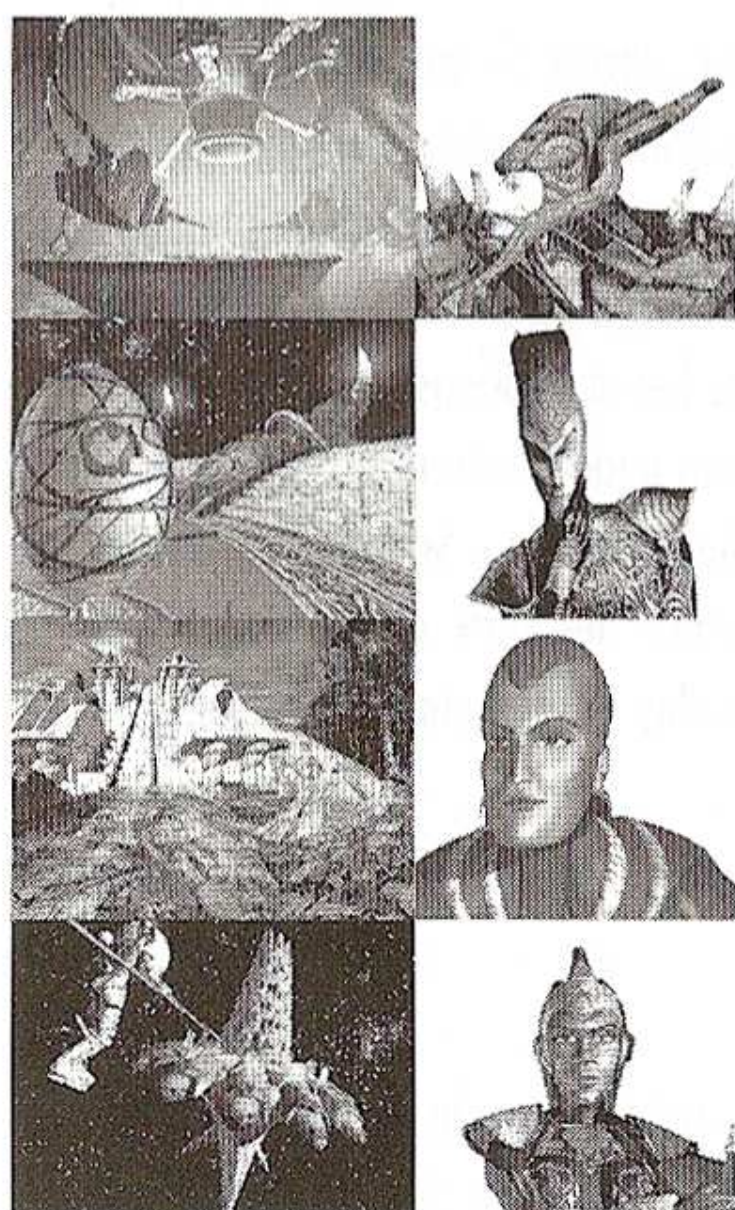
Magic lance

Brutality	Whenever Alberich is annoyed, he hits the object or person bothering him.
Fire	Loge, the Fire Spirit, exercises his power by using flammes.
Wolf	Siegmund has certain powers of wolf: he can see at night and follow his instinct.
Lance	Brunnhilde's magic lance has the power to throw lightening bolts.



ACCESS TO THE DIFFERENT WORLDS

One of the key innovations of RING is its non-linearity. The adventure is divided into four chapters which you can play out simultaneously or in whatever order you desire.



I. Alberich, the Nibelheim and the Rhine

The tyrant dwarf who who wants to seize back control of his kingdom and who must steal the Magic Gold from the Rhine maidens to do so.

II. Loge, Nibelheim2 and the Rock of the Gods

The Fire Spirit, enslaved by Wotan, must enter the Nibelheim, steal the ring from Alberich and bring back the ring to pay the giants to construct Walhalla.

III. Siegmund and the Enchanted Forest

Half man, half wolf, Siegmund must find the traces of his past and save his sister.

IV. Brunnhilde, the Valkyrie

Fleeing the wrath of her father, the Valkyrie must fight a terrible monster in the Necropolis.

The order in which these adventures are listed is recommended for players less familiar with adventure games. To start an adventure, go to the central hall in the asteroid and click on the image corresponding to the world you wish to play. Once you have started to play one world, you can go to another one at any moment by going back to the hall in the asteroid and by selecting a different world. To return to the asteroid, click on the star icon in the inventory menu.

Copyright © 1998 Cryo Interactive Entertainment - Arxel Tribe - Anne Carrière Multimédia. All rights reserved. Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.



AVERTISSEMENT

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre univers quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'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 votre médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance 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.

De l'opéra au jeu

Au commencement était la légende des Edda : la mythologie fondatrice du peuple des Germains, une prodigieuse chanson de geste narrant la naissance du cosmos et la complexité de l'âme humaine.

Et puis il y eut Richard Wagner, titan du XIXème siècle. Il a plongé dans les Edda, il les a transformées et en a pris possession, et a offert à son temps avide de fougue et de démesure une somme lyrique colossale : les quatre journées du cycle de l'anneau, la légende du Nibelungen, désormais indissociable de son nom.

Pour la première fois, un musicien écrivait " scénario " et livret, dessinait costumes et décors, concevait même un théâtre pour recevoir son œuvre. Dans la longue histoire de l'anneau venait de s'inaugurer le choc de sa confrontation avec un univers individuel.

Des forêts germaniques à la science-fiction, un parti pris ?

Le cycle de l'anneau est tissé d'une longue suite d'aller et retour entre passé et présent, à la recherche des " mondes d'avant ". Le monde d'avant les hommes pour les Germains, le monde des Anciens et de la tradition orale pour les auteurs des Edda, le monde des ancêtres pour Wagner.

Face à l'univers flamboyant, résolument tourné vers le futur, développé par Philippe Druillet, nous avons voulu jouer de ces incessantes mises en abîme temporelles. Le monde de Druillet est celui de " l'après " : à travers nous, ce sont tous ces univers disparus qu'il cherche à son tour. La terre a volé en éclats, et avec elle la volonté obsessionnelle du XXème siècle de stocker, garder, archiver, préserver. Mais si la terre n'est plus qu'un souvenir, qu'en est-il des souvenirs de la terre ?

Un dépôt impalpable, le plus infime et le plus infini des trésors : la mémoire d'un homme, le cerveau d'un métascient, ISH.



Bien plus qu'un personnage : ISH

Dans la " jungle " wagnérienne, un personnage va être notre guide, notre lien, notre motivation et notre récompense : ISH, le métascient, le survivant humain, qui doit se charger de retrouver aux confins de sa mémoire les traces de l'opéra légendaire.

Vous allez incarner ce " metteur en scène " d'un autre monde, et prendre le contrôle de quatre personnages clés qui fous vous feront revivre cette grande saga. Mais attention, l'anneau maudit ne livrera pas facilement ses secrets.



GRAND LIVRE DE ISH, fragment

Les générations à venir ne connaîtront heureusement jamais ce sentiment d'angoisse et de manque qui nous étreignait dès la naissance. Nous étions orphelins de la terre. Pauvre humanité sans planète, sans archives. L'univers, écrasé par la tyrannie des Quatre, n'offrait que peu de consolation.

Aujourd'hui, on s'étonne que nous nous soyons tous sacrifiés sans remords à ce travail de reconstitution plutôt que tenter d'améliorer nos conditions de vie. Apprenez que rien n'est plus pénible à l'homme que de naître sans mémoire. Alors, nous travaillâmes comme des forcenés, esclaves appliqués de notre propre utopie : retrouver les traces de notre culture, et à travers elle de notre identité.

Inlassablement, grâce à la mnémogénétique, une science dont nous ne savions pas quand ni par qui elle avait été créée, nous partions en pèlerins dans nos propres mémoires à la recherche du patrimoine de l'humanité.

Je ne sais pas d'où nous était venue l'intuition que nous nous retrouverions en redécouvrant nos légendes. Erda sans doute, de sa voix silencieuse, avait préparé le chemin. Les Quatre nous laissaient poursuivre notre labeur en échange des spectacles : ils y voyaient un moyen inoffensif de distraire les neuf peuples.

Je ne compris que beaucoup plus tard pourquoi je me vis confier la tâche de reconstituer la Tétralogie du RING. Les Quatre y voyaient un récit de pouvoir, une apologie de la force qui me convaincrait de rentrer dans leur jeu. Je reconnais la subtile influence d'ERDA dans cette erreur. Tour à tour héros et tyran, je jouais le rôle d'une page vierge où allaient s'imprimer les travers et les vertus de l'humanité. ERDA voulait que je connaisse le mal pour pouvoir le combattre et que de moi-même je choisisse le bien pour savoir le défendre.

Que les générations à venir s'en souviennent, la menace réside essentiellement dans l'oubli. Toute horreur, tout cataclysme peut se reproduire, nous sommes tous individuellement les gardiens du temple humain.



Installation et démarrage de RING

Config. minimum : PC Pentium 133, CD-Rom 8x, 16 Mb Ram ou sup., carte graphique 65k Windows 95 ou 98 , 250 Mb d'espace libre, carte son.

Pentium MMX : La présente version est déjà optimisée. Vous pouvez cependant obtenir notre patch spécial anti-alias sur www.cryo-interactive.com !

Installation de RING : Insérez le **CD 6** dans votre lecteur de CD-ROM.

Le programme d'installation démarrera automatiquement et installera tous les composants dont vous avez besoin. Suivez les instructions s'affichant à l'écran.

Note sur l'installation de DirectX(tm) 6.0

Le programme d'installation vous proposera d'installer **DirectX(tm) 6.0**. Cette version est requise pour pouvoir jouer à **RING** dans de bonnes conditions. Si vous possédez une version antérieure de DirectX(tm), le programme vous proposera d'installer cette nouvelle version qui est plus stable. Une fois tous les composants installés, le programme vous demandera de redémarrer votre ordinateur. Cette opération est nécessaire afin de profiter pleinement de toutes les fonctionnalités du programme dès sa première prise en main.

Lancer RING : Insérer le **CD 1** dans le lecteur de CD-ROM.

Le programme d'installation a créé un raccourci **RING** dans le dossier **Programmes** de votre menu **Démarrer**.

Pour commencer le jeu et voir l'introduction, sélectionnez **INTRO** (vivement conseillé).

Pour jouer au jeu sans l'introduction, sélectionnez **RING_FR**.

Support technique : 08.36.68.36.82 (2,23 FF/min) - 3615 CRYO (2,23 FF/min)
tech.support@cryo-interactive.com - game.support@cryo-interactive.com

Vos réactions sur ce jeu : ring@arxel.com



Comment jouer à RING

LE JEU

Dans RING, un curseur apparaît au centre de l'écran lorsqu'une action est possible.



Curseur de déplacement



Curseur d'interaction simple
avec un objet ou un personnage



Curseur neutre
(Barre espace)



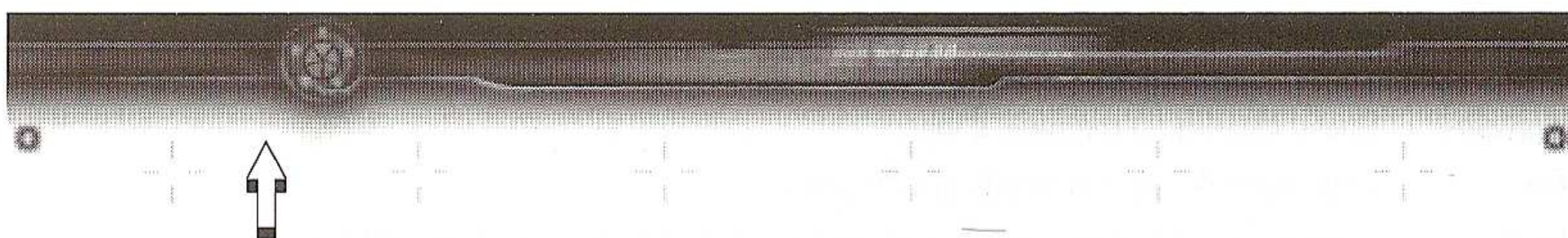
Curseur de retour en arrière



Curseur d'interaction
avec un objet pouvant
être manipulé

L'INVENTAIRE

Tout au long de votre aventure, vous devrez utiliser des objets pour résoudre des énigmes. Utilisez le bouton droit de la souris pour faire apparaître l'inventaire; celui-ci s'affiche en haut de l'écran. Cliquez sur l'un des objets pour l'utiliser. Le curseur se modifie.



Pictogramme de retour à la chambre des mondes.

Le menu principal

Une pression sur la touche F12 de votre ordinateur fait apparaître le menu principal :

" Commencer une nouvelle partie "	permet de recommencer l'aventure à zéro
" Sauver une partie "	permet de sauver la partie en cours
" Charger une partie "	permet de charger une partie sauvegardée
" Options "	permet de régler le son, les sous-titres
" Continuer "	permet de continuer la partie en cours
" Quitter le jeu "	permet de revenir à Windows
Pictogramme de retour	permet d'accéder aux quatre aventures

Les pouvoirs spéciaux

Chaque personnage de RING a un pouvoir spécial :

Alberich



Brutalité

Loge



Feu

Siegmund



**Instinct
du loup**

Brunnhilde

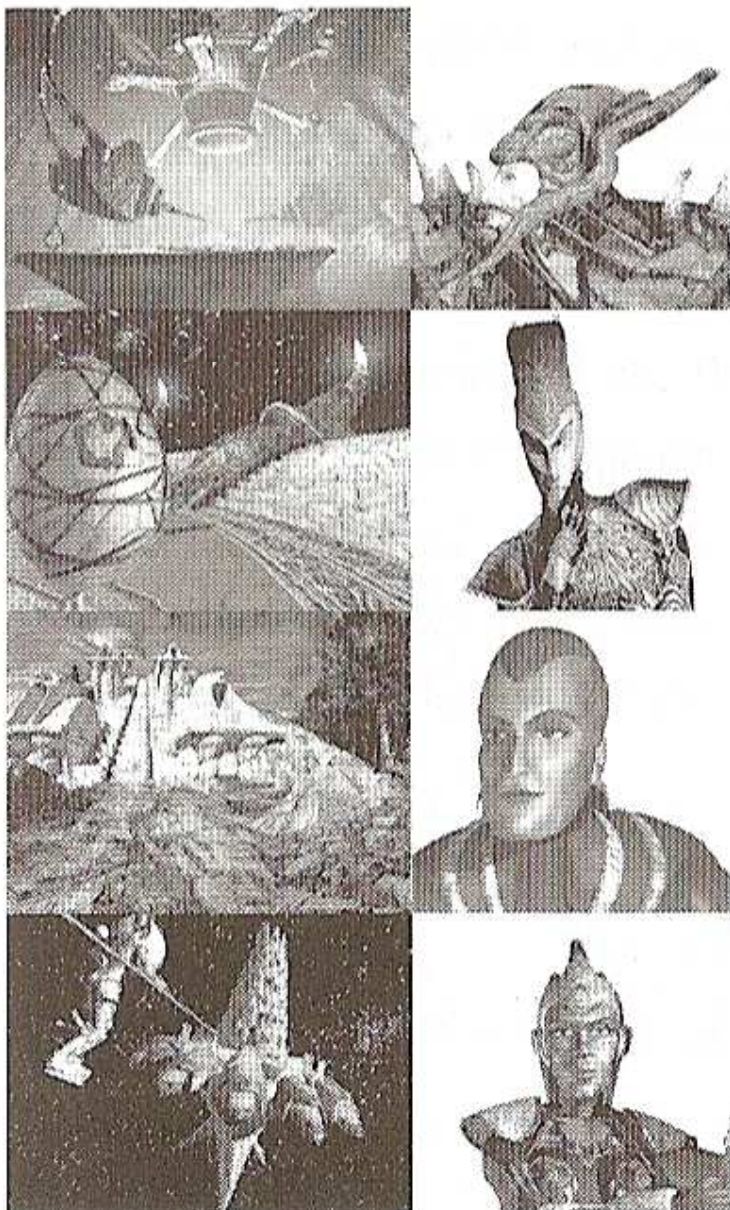


**Lance
magique**

Brutalité	Quand Alberich est contrarié, il tape.
Feu	Loge, esprit du feu, commande aux flammes.
Loup	Siegmund a certains pouvoirs du loup: il peut voir la nuit, et se fier à son instinct.
Lance	La lance magique de Brunnhilde a le pouvoir de lancer des éclairs.

L'accès aux mondes

Une des principales originalités de RING est sa complète non-linéarité. L'aventure est divisée en quatre chapitres que vous pourrez jouer dans l'ordre que vous désirez, ou même simultanément.



I. Alberich, le Nibelheim et le Rhin

Le nain tyran, voulant reprendre le pouvoir en son royaume, doit voler l'Or magique aux filles du Rhin

II. Loge, Nibelheim2 et le Rocher des Dieux

L'esprit du feu, asservi par Wotan, doit aller au Nibelheim, voler l'anneau à Alberich et ramener aux géants leur tribut.

III. Siegmund, la forêt magique

Moitié homme, moitié loup, Siegmund doit retrouver la trace de son passé et sauver sa sœur.

IV. Brunnhilde, la Walkyrie

Fuyant le courroux de son père, la Walkyrie doit affronter un monstre terrifiant dans la Nécropole.

L'ordre dans lequel ces aventures sont citées est conseillé aux joueurs non expérimentés. Pour commencer une aventure, il vous suffit de vous rendre dans la salle de l'astéroïde et de cliquer sur l'image de votre choix. Une fois dans un des mondes, vous pouvez à tout moment revenir sur l'astéroïde et repartir vers l'univers de votre choix. Pour cela, cliquez sur l'icône ERDA du menu.

Copyright © 1998 Cryo Interactive Entertainment - Arxel Tribe - Anne Carrière Multimédia. Tous droits réservés.
Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.



EPILEPSIE - WARNUNG

**Vor jeder Verwendung eines Videospiels von Ihnen selbst
oder Ihrem Kind aufmerksam zu lesen.**

Manche Personen neigen zu epileptischen Anfällen oder verlieren beim Anblick gewisser blinkender Lichtarten oder Lichtquellen unserer täglichen Umgebung das Bewußtsein. Diese Personen setzen sich der Gefahr von Anfällen aus, wenn sie gewisse Fernsehbilder anschauen oder auch gewisse Computerspiele spielen. Solche Phänomene können selbst dann auftreten, wenn die betroffene Person keine diesbezügliche medizinische Vergangenheit hat oder niemals einen epileptischen Anfall hatte. Wenn Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie in Gegenwart von Lichtstimulationen bereits mit Epilepsie verbundene Symptome gezeigt haben, wenden Sie sich vor jeder Verwendung an Ihren Arzt. Wir raten den Eltern, Ihren Kindern gegenüber aufmerksam zu sein, wenn sie Computerspiele spielen. Wenn Sie selbst oder Ihr Kind folgende Symptome aufweisen: Schwindel, Sehstörungen, Anspannung der Augen oder der Muskeln, Bewußtlosigkeit, Orientierungsstörung, ungewollte Bewegung oder Konvulsion, hören Sie sofort mit dem Spiel auf und wenden sich an Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen, die bei Verwendung eines Videospiels auf jeden Fall zu treffen sind:

- Halten Sie sich nicht zu nahe am Bildschirm auf. Spielen Sie in ausreichender Entfernung zum Monitor und so weit die Anschlußschnur es erlaubt.
- Computerspiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm spielen. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder es Ihnen an Schlaf mangelt.
- Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Machen Sie während des Spiels einmal stündlich Pausen von zehn bis fünfzehn Minuten.



Von der Oper zum Spiel

Am Anfang standen die Legenden der Edda: der uralte Gründungsmythos des germanischen Volkes - ein einzigartiges Heldengedicht über die Entstehung des Kosmos und die Komplexität der menschlichen Seele.

Dann kam Richard Wagner, der Komponist des 19. Jahrhunderts. Er befasste sich intensiv mit den sagenhaften Erzählungen der Edda, veränderte sie und machte sich ihre Inhalte zu eigen. Mit einem monumentalen Opernwerk bot er seinen Zeitgenossen eine Darstellung des üppigen Überschwangs, nach dem die zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts verlangte: Den viertägigen Ring-Zyklus, die Legende der Nibelungen, von diesem Zeitpunkt an untrennbar mit seinem Namen verbunden.

Zum ersten Mal schrieb ein Komponist nicht nur Szenario und Text, sondern entwarf auch Kostüme und Bühnenbild - er erträumte sogar ein Theater, das seinem Werk gerecht werden würde. Kurz gesagt, ergänzte Wagner die historische Sage des Rings um seine ganz persönliche Vision dieser Welt.

Von den Wäldern Germaniens zur Science Fiction - Ein logischer Schritt?

Der Ring-Zyklus besteht aus einer langen Reihe von Reisen zwischen Zukunft und Gegenwart auf der Suche nach "früheren Welten": der alten Welt des germanischen Volks, der Welt der Urahnen und der mündlichen Überlieferung der Autoren der Eddas, der Welt der Vorfahren Wagners.

Angesichts der Welt, die der Illustrator Philippe Druillet schuf, eines barocken, unmittelbar zukunftsorientierten Universums, haben wir versucht, die Abgründe unserer Zeit in das Spiel, das Sie nun spielen werden, einzubringen. Druillets Welt ist die des "Danach": In unserer Adaption wird die Suche des Helden eine Suche nach all den untergegangenen Welten.

Die Erde liegt in Trümmern, genau wie die Besessenheit unseres 20. Jahrhunderts, zu erfassen, bewahren, archivieren und erhalten. Doch wenn die Erde selbst eines Tages nichts mehr als eine ferne Erinnerung ist, welche Form wird diese Erinnerung dann haben? Ein kleines Überbleibsel, ein winziger, doch unerschöpflicher Schatz: die Erinnerung eines Menschen, der Geist eines "Metascient" - ISH...



Weit mehr als nur ein Spielcharakter: ISH

Durch das Wagner'sche Labyrinth wird uns ein Hauptcharakter leiten - unsere Verbindung, unsere Motivation und die Belohnung unserer Erfolge. Dieser Charakter ist ISH, der "Metascient", der überlebende Mensch, der durch eine Göttin mit der Aufgabe betraut wurde, in den Tiefen seiner Erinnerung die Bruchstücke der legendären Oper zu finden.

Sie werden in die Rolle dieses galaktischen Metascient schlüpfen und die vier Helden des Abenteuers zu neuem Leben erwecken - und mit ihnen diese uralte Sage. Aber Vorsicht: der Fluch des Rings gibt seine Geheimnisse nicht so einfach preis.



DAS GROßE BUCH ISH, Auszug

Die Generationen der Zukunft werden sie zum Glück nie erleben, die Furcht und schreckliche Leere, die uns von Geburt an verfolgte.

Wir waren die Waisen der Erde. Wahrhaft verloren ist die Menschheit ohne Planet, ohne Zuflucht. Das einst unendliche Weltall, zusammengedrückt in der Faust der Tyrannei der Vier, vermag uns in unserem bedauernswerten Zustand nur wenig Trost zu spenden.

Heute mag sich mancher fragen, wie wir allein für die Rekapitulation unserer ureigenen Geschichte so große Opfer auf uns nehmen konnten, anstatt vielleicht zu versuchen, unsere wahrhaft unmenschlichen Lebensbedingungen zu verbessern. Ihr müßt jedoch verstehen, daß einem Menschen nichts schlimmeres widerfahren kann, als ohne Erinnerungen aufwachsen zu müssen.

Und so arbeiten wir als verzweifelte Sklaven am Aufbau unserer eigenen Utopie. Wir folgen den Spuren unserer vergangenen Kultur - und somit der eigenen Identität.

Uermüdlich pilgern wir durch das endlos weite Feld der verstreuten Erinnerungen auf der Suche nach dem Wesen der Menschheit. Keiner hier weiß mehr von der Herkunft oder den Schöpfern der Memogenetik, die uns immer aufs neue unsere Geistesreisen ermöglicht.

ERDA hat uns die ganze Zeit über sicher geleitet, oft ohne daß wir uns ihrer Anwesenheit überhaupt bewußt gewesen wären.

Ich kann nicht sagen, woher ich so sicher bin, daß wir auch in Zukunft weiter an der Wiederentdeckung unserer Legenden arbeiten werden. Zweifellos ist es ERDA, die in aller Stille unsere Schritte lenkt.

Die Vier dulden unsere Anstrengungen eher amüsiert, stellen sie für die Tyrannen doch kurzweilige Schauspiele dar. Für Sie bedeutet es nicht mehr als ein harmloses Unterhaltungsprogramm für die letzten neun Völker des Universums.

Erst so viel später verstand ich, warum gerade ich auserwählt worden war, um den unsagbar alten Zyklus des Rings wiederzuerwecken.

Für die Vier war es einfach ein Ausdruck Ihrer Macht, ein Ausgleich für die Gewalt, der mich überzeugen sollte, in diesem Spiel mitzuspielen. Mir entging nicht der subtile Einfluß, den ERDA dabei hatte.

Indem ich die Herausforderung annahm, den Spuren des Rings zu folgen, nacheinander als Held und Tyrann, war ich wie ein leeres Blatt, auf dem die Fehler und Eigenschaften der Menschheit geschrieben werden sollten.

ERDA wollte, daß ich das Böse verstehe, um es zu bekämpfen und das Gute für mich wähle, um es verteidigen zu können.

Mögen die Generationen der Zukunft sich stets erinnern, daß die größte Bedrohung im Vergessen liegt.

Jeder Horror und Schrecken kann sich wiederholen. Jeder einzelne von uns ist auch Wächter des Tempels der Menschheit.



"Der Ring des Nibelungen" - Installation und Spielstart

Mindest-Systemvoraussetzungen: PC Pentium 133, 16 MB RAM, 250 MB freier Festplattenspeicher, 8 x CD-Rom, Grafikkarte für 65000 Farben, Windows™ 95 oder 98, Soundkarte dringend empfohlen.

Pentium MMX: Diese Version ist bereits optimiert für MMX. Sie können unser Anti-Alias Paket jedoch auch aus dem Internet erhalten, und zwar bei www.cryo-interactive.com.

Um RING zu installieren: **legen Sie CD #6 in Ihr CD-ROM Laufwerk ein.**

Das Installationsprogramm wird in der Regel automatisch starten, Sie fragen, in welcher Sprache Sie RING spielen möchten und dann alle benötigten Komponenten auf Ihrem Rechner installieren. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm.

Falls die Autorun-Funktion auf Ihrem PC deaktiviert sein sollte und das Installationsprogramm nicht von allein startet, wählen Sie bitte die Datei setup.exe von CD #6.

Hinweis zur Installation von DirectX™ 6.0:

Das Installationsprogramm gibt Ihnen die Möglichkeit, **DirectX™ 6.0** zu installieren. Diese Version von DirectX™ wird benötigt, um **RING** unter optimalen Bedingungen spielen zu können. Sollten Sie eine ältere Version benutzen, wird das Installationsprogramm Ihnen anbieten, diese durch die neuere Version von DirectX™ zu ersetzen, die stabiler ist. Sobald alle Komponenten installiert sind, wird das Programm Sie auffordern, Ihren Computer neu zu starten. Dies ist notwendig, um alle Einstellungen der Installation voll nutzen zu können, wenn Sie mit dem Spiel beginnen.

Spielstart von Der RING des Nibelungen: **Um Der RING des Nibelungen zu starten, legen Sie CD #1 in Ihr CD-ROM Laufwerk ein.**

Das Installationsprogramm hat automatisch einen Schnellstarteintrag in das Verzeichnis **Programme** Ihres **Start-Menüs** eingefügt.

Um das Spiel zu starten und das eindrucksvolle Intro anzuschauen (was wir nur wärmstens empfehlen können), wählen Sie die Option **Ring/Intro**.

Um das Spiel ohne Intro zu starten, wählen Sie **RING Deutsch**.

Übrigens: Für störungsfreien Spielspaß empfehlen wir, vor dem Spielstart Ihren Bildschirmschoner zu deaktivieren.



So spielen Sie Der RING des Nibelungen

DAS SPIEL

In Der RING des Nibelungen zeigt der sich verändernde Cursor in der Mitte des Bildschirms die jeweils möglichen Spielzüge an.



Bewegungscursor



Cursor zur Interaktion mit einem Objekt oder eine Person



Cursor zur Interaktion mit einem Objekt, das bewegt werden kann.



Neutraler Cursor



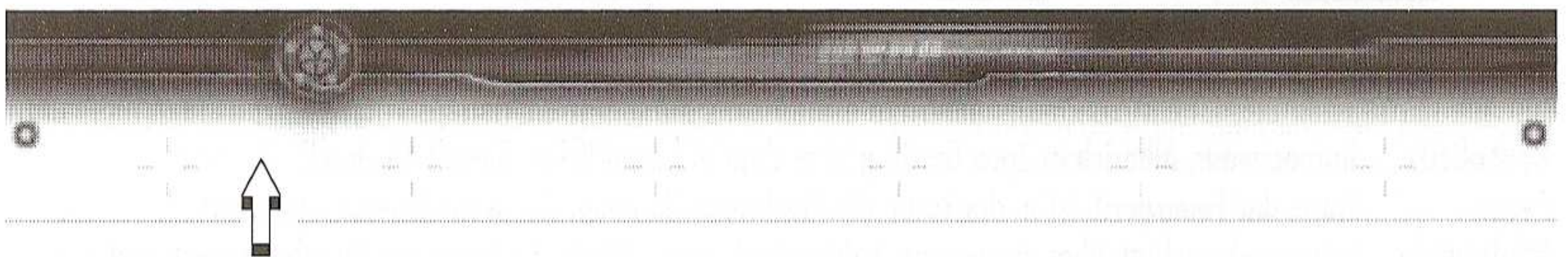
Cursor zur Rückkehr vom Interaktions-Bildschirm



IHR INVENTAR

Während Ihrer Abenteuerreise durch die Welten des RINGs gibt es viele Objekte, die Sie benutzen können, um Puzzles und Rätsel zu lösen. Benutzen Sie die rechte Maustaste, um die Inventarleiste zu öffnen, die am oberen Rand Ihres Bildschirms erscheint. Klicken Sie einfach auf das Objekt, das Sie benutzen möchten. Der Cursor wird sich entsprechend verändern, und Sie können versuchen, das Objekt zur Lösung eines Puzzles oder Rätsels zu verwenden.

Wenn Sie so viele Objekte eingesammelt haben, daß der Platz in der Leiste nicht mehr ausreicht, um alle auf einmal anzuzeigen, bewegen Sie den Mauszeiger einfach über die grün erscheinenden Punkte am rechten oder linken Rand der Inventarleiste, um zwischen den Objekten zu scrollen.



Wenn Sie Ihre Inventarleiste geöffnet haben und zum Spiel zurückkehren möchten, schließt ein weiterer Rechtsklick Ihrer Maus die Leiste, so daß Sie weiterspielen können.

Das Hauptmenü

Klicken Sie auf das Wort Menü am oberen Bildschirmrand oder drücken Sie einfach die Taste F12 auf Ihrer Tastatur, um zum Hauptmenü zu gelangen, das folgende Funktionen enthält:

Neues Spiel	Ein Adventure ganz neu starten
Einstellungen	Einstellung der Soundoptionen und Aktivierung bzw. Deaktivierung der Untertitel
Laden	Laden eines zuvor gespeicherten Spiels
Speichern	Zwischenspeicherung eines Spielstandes*
Fortsetzen	Fortsetzen des unterbrochenen Abenteuers
Spielstatus	Anzeige Ihrer Fortschritte in den verschiedenen Abenteuern
Beenden	Spielende und Rückkehr zu Windows

*Beim Speichern Ihres Spielstandes sichert RING für Sie automatisch das Adventure, Datum und Uhrzeit sowie einen Screenshot der zuletzt gespielten Szene. Außerdem haben Sie noch eine Zeile zur Verfügung, in der Sie persönliche Anmerkungen zum optimalen Wiederfinden jedes Spielstandes eintragen können.

Übrigens: Ein Klick auf das Rad-Icon in Ihrer Inventarleiste am oberen Bildschirmrand bringt Sie direkt zurück in die Zentralhalle auf dem Asteroiden.

Spezialkräfte

Jeder der vier Spielhelden in Der RING des Nibelungen hat eine besondere Gabe:



Alberich
Brutalität



Loge
Feuer



Siegmund
Wolfsinstinkt



Brünnhilde
Magische Lanze

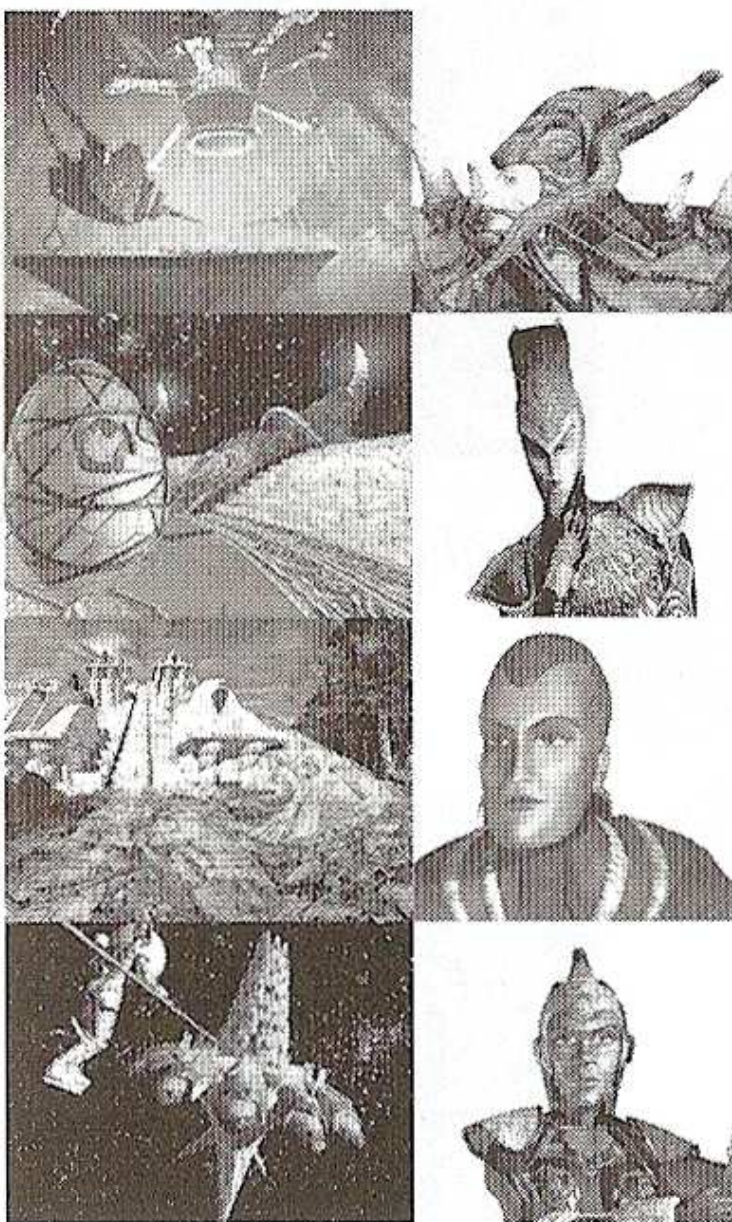
Brutalität	Immer, wenn Alberich in Zorn Gerät, gibt er dem in körperlicher Gewalt Ausdruck.
Feuer	Loge, der Feuergeist, ist in der Lage, die Macht der Flammen für seine Zwecke zu nutzen.
Wolfssicht	Siegmund verfügt über bestimmte Fähigkeiten eines Wolfs: Er kann im Dunklen sehen und seinen Instinkten folgen.
Lanze	Brünnhilde schleudert mit Ihrer magischen Lanze mächtige Blitzschläge.



Zugang zu den verschiedenen Welten

Eine der Haupteigenschaften des RING ist seine Nicht-Linearität. Das Adventure teilt sich in vier abgeschlossene Kapitel, die Sie gleichzeitig oder in völlig beliebiger Reihenfolge spielen können.

Sollten Sie mit der Geschichte des Rings und der Nibelungen bisher weder aus der Oper noch der berühmten Sage vertraut sein, so werden Sie sich nach dem Durchspielen dieser vier Abenteuer bestens auskennen.



I. Alberich, das Nibelheim und der Rhein

Der tyrannische Zwerg, der die Macht über sein unterirdisches Königreich zurückerlangen will und dazu das magische Gold aus den Händen der Rheintöchter stehlen muß.

II. Loge, Nibelheim 2 und der Götterfels

Der Feuergeist, von Wotan versklavt, muß ins Nibelheim reisen, um Alberich den Ring wieder zu entreißen, der den Riesen Fafner und Fasolt als Preis für den Bau Walhallas versprochen war.

III. Siegmund und der Zauberwald

Halb Mann, halb Wolf, muß Siegmund die Spuren seiner Vergangenheit zurückverfolgen und seine verschollene Schwester retten.

IV. Brünnhilde, die Walküre

Auf der Flucht vor dem furchtbaren Zorn des Vaters flieht die Walküre in die Nekropole, um dort die hohe Ordnung wiederherzustellen und sich einem schrecklichen Untier im Kampf zu stellen.

Die Reihenfolge, in der wir diese vier Abenteuer aufgelistet haben, empfehlen wir den Spielern, die noch nicht allzuviel Erfahrung mit Adventures gesammelt haben.

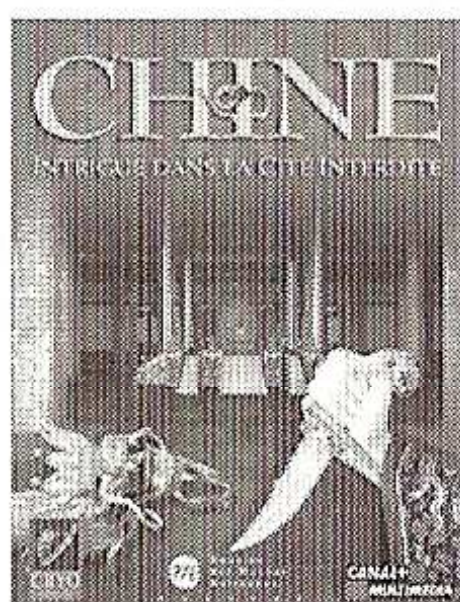
Um ein Adventure zu starten, begeben Sie sich in die Zentralhalle auf dem Asteroiden und klicken das Bild an, das für die Welt steht, die Sie spielen möchten. Wenn Sie eines der Abenteuer begonnen haben, können Sie jederzeit ein anderes beginnen, indem Sie zurück in die Halle auf dem Asteroiden gehen und eine andere Welt wählen. Um zum Asteroiden zurückzukehren, klicken Sie einfach auf das Rad-Icon in der Inventarleiste am oberen Bildschirmrand.

Copyright © 1998 Cryo Interactive Entertainment - Arxel Tribe - Anne Carrière Multimédia. Alle Rechte vorbehalten. Kopieren oder Übertragung des Spiels ist strengstens verboten. Unerlaubte Vermietung oder öffentliche Vorführung dieses Spiels verstößt gegen geltendes Urheberrecht.

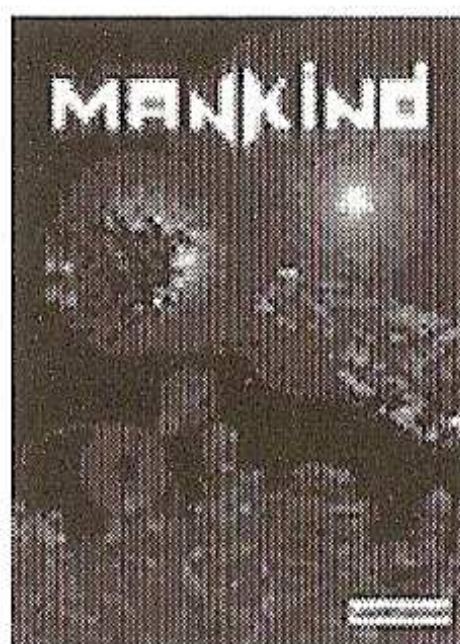


DISCOVER THESE NEW GAMES FROM CRYO

www.cryo-interactive.com



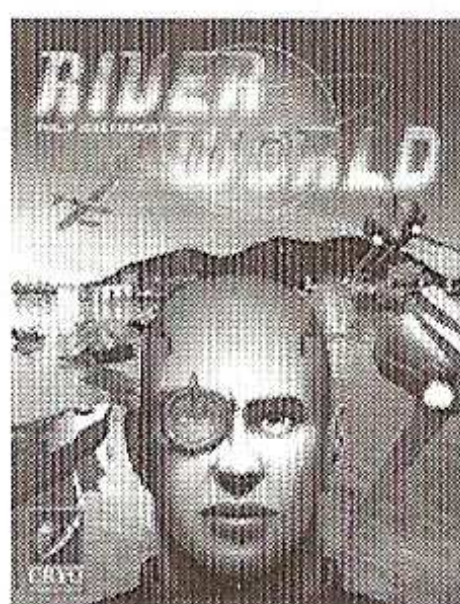
Adventure



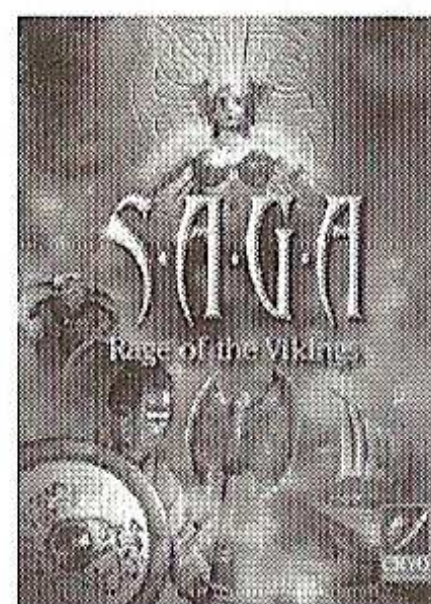
Internet Strategy



Investigation - Internet



Strategy



Strategy

COMING SOON: RING II

26



ABANDONWARE
MANUELS un site
Abandonware France

**YOU'VE PLAYED THE GAME.
NOW ENJOY THE COMPLETE RECORDING!**

DECCA

The definitive Solti RING on 14 audio CDs

- Newly remastered using state-of-the art noise reduction techniques.
- Winner of countless prizes including Gramophone and Grammy awards.
- Your references :
Complete set :
14 CDs 455 555-2
Das Rheingold :
2 CDs 455 556-2
Die Walküre :
4 CDs 455 559-2
Götterdämmerung :
4 CDs 455 569-2
Siegfried : 4 CDs 455 564-2



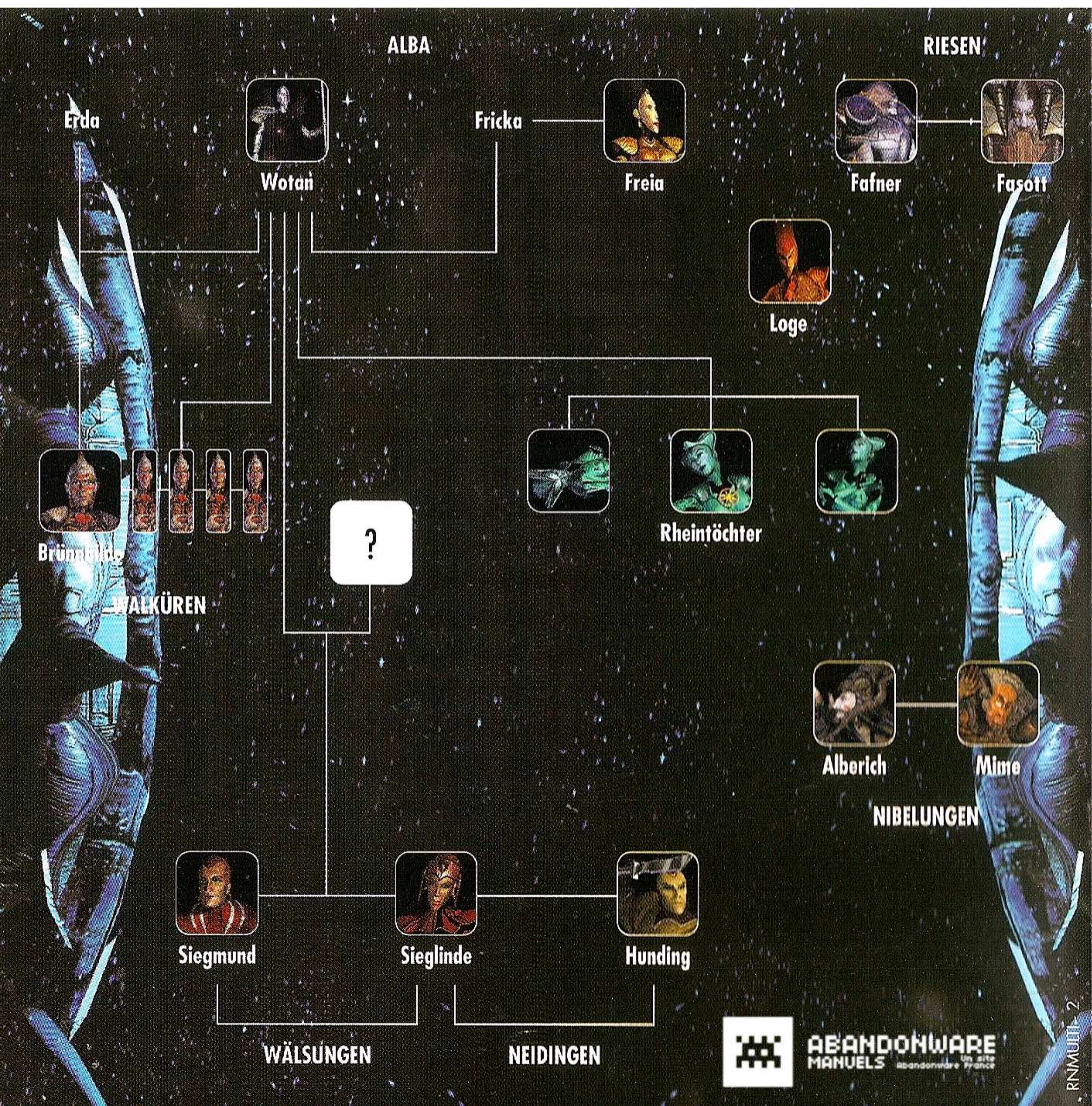
**'One of the great
achievements
of the
gramophone'**

Penguin Guide to CDs

**WAGNER
DER RING
DES NIBELUNGEN
SIR GEORG SOLTI**

On sale at a retailer near you.





ABANDONWARE
MANUELS
un site abandonware France