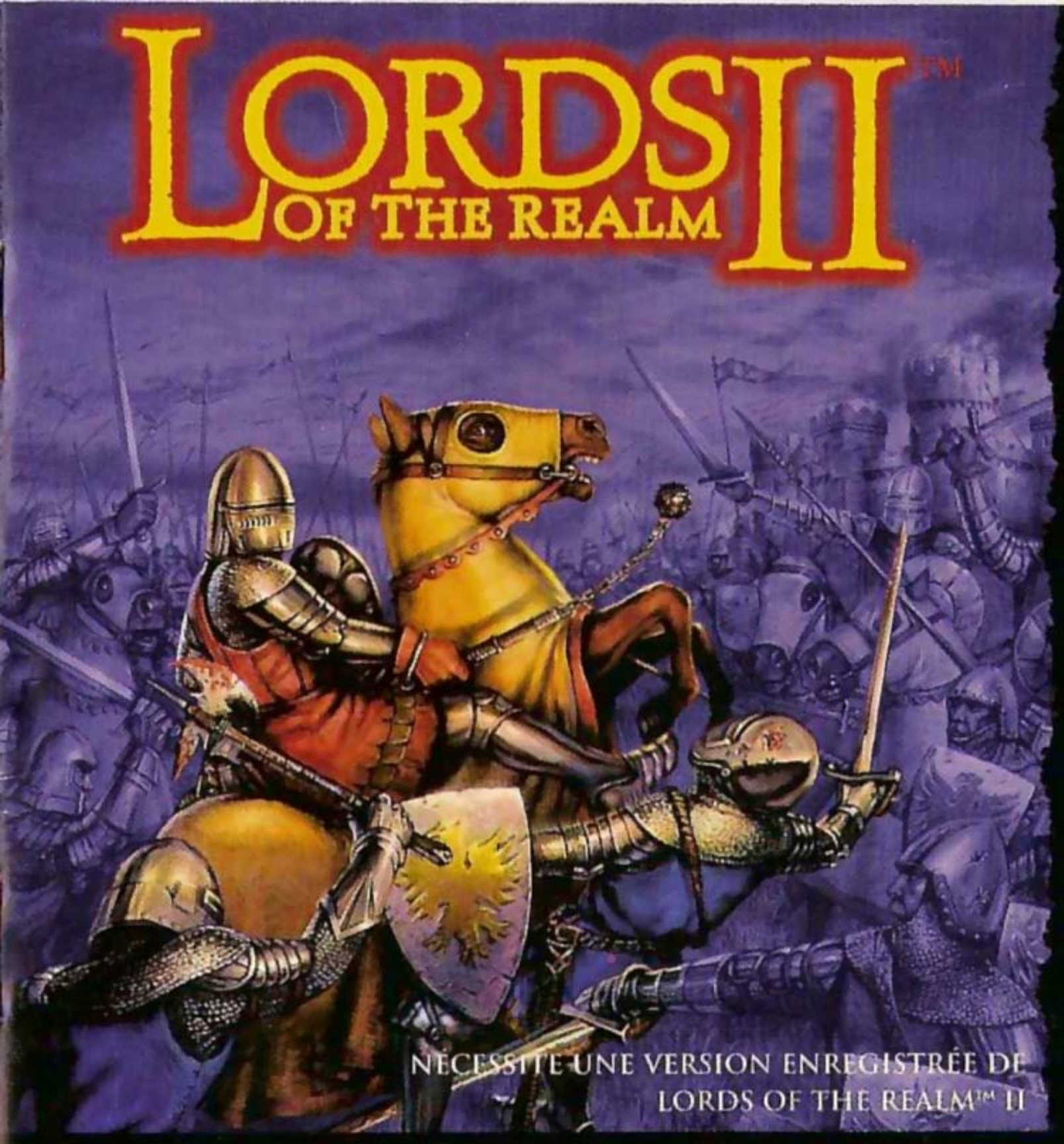
LORDS OF THE REALM II™

SIEGE PACK



NÉCESSITE UNE VERSION ENREGISTRÉE DE
LORDS OF THE REALM™ II

SIERRA®

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU	*David Lester*
avec	*Chris Beatrice*
	Simon Bradbury
	Eric Ouellette
PRODUCTEUR	*Eric Ouellette*
PROGRAMMATION	*Simon Bradbury*
DIRECTEUR CREATIF	*Chris Beatrice*
ARTISTES	*Adam Carriuolo*
	Dennis Rose
AUTEURS	*Hans Wang*
	Eric Ouellette
	Ken Parker
ASSURANCE QUALITE	
DIRECTEUR	*Steve Grammont*
TESTEUR PRINCIPAL	*Ken Parker*
ASSURANCE QUALITE	*Ken Parker*
	Edward Pugsley
	Hans Wang
	Jon Payne
CARTES DE JEU	*Doug Gonya*
	Edward Pugsley
	Ken Parker
CARTES DE BATAILLE	*Edward Pugsley*
	Jon Payne
	Doug Gonya
CONCEPTION DU MANUEL	*Jerome Cannella*

LORDS OF THE REALM II utilise la technologie vidéo Smacker. Copyright © 1994 by Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software.

Le Vieux Manuel

PACK D'EXTENSION SIÈGE POUR LORDS OF THE REALM II

TABLE DES MATIÈRES

I	Introduction
II	Consignes d'installation
III	Les nouveautés
IV	Autres changements
V	Disputer des escarmouches
VI	Utiliser l'éditeur de cartes de bataille et jouer avec des cartes personnalisées
VII	Utiliser le système SIGS (Sierra's Internet gaming system)
VIII	A propos de compatibilité

Le Vieux Manuel

I INTRODUCTION

Nous vous remercions d'avoir acheté l'extension Siege Pack pour Lords of the Realm II. Nous y avons ajouté plusieurs nouveautés qui, nous l'espérons, donneront encore plus de piment au jeu !

II CONSIGNES D'INSTALLATION

Le CD d'extension Siege Pack pour Lords of the Realm II fonctionne uniquement sous Windows 95. La version Windows 95 de Lords of the Realm II doit être installée sur votre ordinateur pour que vous puissiez installer le Siege Pack.

Etape n°1 : Placez le CD du Siege Pack dans votre lecteur CD-ROM. Vous aurez besoin du CD Lords II original pour démarrer le jeu. Si la fonction de lecture automatique de Windows 95 est activée, une fenêtre s'ouvre automatiquement à l'écran. Sélectionnez « Installer » pour commencer l'installation. Suivez ensuite les instructions apparaissant à l'écran pour effectuer l'installation.

Etape n°2 : Si la fonction lecture automatique n'est pas activée, ouvrez le dossier « Poste de travail » sur votre bureau et sélectionnez la lettre correspondant à votre lecteur CD-ROM. Dans la fenêtre qui apparaît alors à l'écran cliquez deux fois sur l'icône de Setup. Suivez les instructions apparaissant à l'écran pour effectuer l'installation.

Après l'installation, pour lancer le jeu, insérez le CD dans votre lecteur CD-ROM. Si la fonction de lecture automatique est activée, le jeu démarrera automatiquement ; sinon, cliquez sur le bouton Démarrer et sélectionner « Lords of the Realm II » à partir du dossier Sierra.

Le vieux Manuel

III LES NOUVEAUTÉS

• Support Internet rapide. Plusieurs modes de jeu possibles sur Internet : une seule bataille, un siège ou une partie complète. Connectez-vous avec des amis ou aller chercher des adversaires dans le monde entier en utilisant les fenêtre de discussions du système SIGS (Sierra Internet Gaming System).

• De nouveaux châteaux. 10 nouveaux châteaux ont été ajoutés pour le mode escarmouche. Jouez contre l'intelligence artificielle, ou jouez à plusieurs sur Internet (SIGS), en réseau ou par modem.

• 20 cartes de batailles disponibles en mode escarmouche. Jouez contre des adversaires humains ou contre l'intelligence artificielle.

• Scores et niveaux de difficulté. De quoi êtes-vous capables ? Choisissez un niveau de difficulté supérieur pour vous poser de plus grands défis et augmenter votre score. Lorsque vous jouez à plusieurs, choisissez un niveau de difficulté supérieur à celui de votre adversaire pour équilibrer les batailles et les sièges.

• Nouvel éditeur de cartes de batailles. Créez vos propres cartes de batailles personnalisées et jouez contre l'intelligence artificielle ou à plusieurs. Vous pouvez bénéficier de deux nouveaux types de terrain pour établir vos plans personnalisés :

Poix : L'huile bouillante s'est révélée tellement efficace lorsque les châteaux sont assiégés que de nombreux seigneurs ont cherché une arme comparable à utiliser sur les champs de bataille. Imbibez le terrain avec de la poix, enflammez-la avec vos archers et forcez vos ennemis à affronter des murs de flammes. Seulement, faites attention à ne pas laisser vos hommes tomber dans leur propre piège...

Pieux : Les arbres poussent là où sont tombées les graines... les rivières coulent là où l'on trouve déjà de l'eau...les ponts sont construits là où l'on passait à gué... les rochers se trouvent là où les glaciers les ont laissés. Jusqu'ici vos hommes se sont servis des protections naturelles qu'ils rencontraient. Maintenant ils peuvent construire leurs propres

Le vieux Manuel

obstacles. Utilisez des pieux pour entraver tout mouvement sur les terrains qui seraient, sinon, restés à découvert.

• Nouvelles cartes de pays. Luttez pour devenir Haut Roi d'Australie, d'Amérique Centrale, d'Amérique du Sud, du Japon, de l'Empire Romain, des Etats-Unis ou du monde entier.

• Essayez de reconquérir l'Angleterre sur la carte révisée de la Grande-Bretagne. Nous avons également ajouté plusieurs cartes «fantaisie» pleines d'imagination et de nouveaux défis. Vous trouverez aussi notre première carte urbaine, pour laquelle nous nous sommes basés sur le modèle extravagant de Boston (ville familière à l'équipe d'Impressions) . En tout, nous avons réalisé 20 nouveaux royaumes que vos troupes pourront parcourir. Chacun de ces royaumes est le fruit original des esprits alambiqués de nos testeurs et de nos concepteurs et ils ont tous été crées en vue de parties multijoueurs.

IV AUTRES CHANGEMENTS

• Nouvelles campagnes. Six des nouvelles cartes de comté s'enchaînent dans une campagne où la difficulté croît constamment. Pour jouer choisissez « un seul joueur », « jouer maintenant », puis « nouvelle campagne ».

• Mode siège contre intelligence artificielle amélioré. Bien qu'aucune intelligence artificielle ne puisse vous offrir un défi à la mesure d'un adversaire humain, c'est en assiégeant un château que vous vous rendrez compte à quel point vos adversaires informatiques sont redoutables.

• Diplomatie améliorée. Attention ! Ne mettez pas vos adversaires en colère où ils pourraient venir piller vos champs et attaquer vos villageois. Les joueurs qui pensaient pouvoir impunément ignorer les aspects diplomatiques dans Lords 2 vont devoir y réfléchir à deux fois.

Le Vieux Manuel

• Plus d'événements aléatoires. Comme si la peste, les vaches folles et les attaques des loups ne suffisaient pas à vous empêcher de dormir, il vous faudra faire face à toute une série de nouveaux problèmes. N'ayez crainte : pour compenser ces désagréments nous avons également inclus de nouveaux bonus.

• Nouvelles cartes de bataille. Nous avons doublé le nombre de champs de bataille originaux pour conserver le plaisir du jeu à chaque nouvelle partie.

V. UTILISER L'ÉDITEUR DE CARTES DE BATAILLES

Vous devriez être capable d'utiliser l'Editeur sans même avoir à lire ces instructions. L'interface est simple et évidente et le processus de création des cartes est logique et intuitif. Si, toutefois, vous êtes coincés, cette section devrait vous aider à vous en sortir.

• Démarrer l'Editeur : (Nota - Votre carte vidéo doit supporter le mode 65 000 couleurs « 16 bits » pour faire fonctionner l'éditeur de cartes de batailles).
L'éditeur de cartes de batailles de Lords II se trouve dans le répertoire Lords2. Double-cliquez sur Map12.exe pour lancer le programme. Vous pouvez également accéder à l'éditeur en cliquant sur le menu Démarrer et en sélectionnant l'éditeur de cartes de batailles dans le dossier Sierra. En entrant dans l'éditeur de cartes, un menu vous propose les options suivantes : accéder à l'écran d'édition, créer un nouvel jeu de cartes, charger un jeu de cartes, enregistrer un ensemble de cartes, ou quitter l'éditeur.

• Construire une carte de bataille :
Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton « nouvel ensemble de cartes ». Cette option vous permet de commencer à créer un ensemble de cartes. La barre de menu au bas de l'écran affiche votre position sur les axes X et Y par rapport à l'ensemble du champ. Elle indique également le numéro attribué à la carte que vous êtes en train d'éditer ainsi que le nom complet de ladite carte (voir Légende). Vous

Le vieux Manuel

pouvez créer et intégrer jusqu'à 20 cartes dans un seul fichier ou ensemble de cartes. Les flèches sur les quatre côtés de l'écran indiquent les directions vers lesquelles vous pouvez vous déplacer. Ces flèches disparaissent lorsque vous atteignez la limite du territoire sur lequel vous jouez.

Sur le côté droit de votre écran se trouvent les différents éléments que vous pouvez placer sur la carte. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour placer un élément, cliquez avec le bouton droit pour le supprimer :

Herbe : place un simple pâturage dans la prairie.

Arbres : place des arbres que rien ne peut traverser (ni les hommes, ni les flèches).

Eau : place des étendues d'eau.

Pont : place un pont enjambant un cours d'eau. Les ponts ne peuvent être placés que verticalement, et de haut en bas.

Rochers : à pieds, ils sont infranchissables, mais les flèches les survolent sans difficulté.

Buissons : Comme pour les rochers, seules les flèches peuvent les traverser.

Poix : (nouveau) place de la poix sur le sol qui s'enflamme lorsque la flèche d'un défenseur y met le feu.

Pieux : (nouveau) place un obstacle infranchissable possédant les mêmes propriétés que les Rochers et les Buissons.

Attaquant : place une armée d'attaquants signalée par un drapeau rouge. (Nota :les drapeaux ne peuvent être plantés que sur terrain plat).

Défenseur : place une armée de défenseurs signalée par un drapeau bleu (Nota : les drapeaux ne peuvent être plantés que sur terrain dégagé).

• Vous pouvez choisir trois tailles de pinceau pour placer les éléments sur votre carte. Sélectionnez Petit pinceau, Pinceau moyen ou Pinceau large selon vos besoins.

Le Vieux Manuel

• Effectifs des troupes :
Ceci vous permet d'affecter un nombre de départ à chaque type de troupe pour les attaquants et les défenseurs sur la carte que vous utilisez. Vous pouvez attribuer à chaque camp les mêmes effectifs pour que la bataille se dispute à forces égales ou favoriser l'un des camps en lui donnant un plus grand nombre de troupes.

• Légende :
Vous permet d'attribuer au fichier contenant vos cartes personnalisées un nom complet, un nom abrégé et une brève description. Ces noms apparaîtront sur l'écran de Configuration de l'Escarmouche lorsque vous vous mettrez à jouer.

• Vue d'ensemble :
Permet d'activer ou de désactiver l'affichage d'une carte miniature dans le coin supérieur gauche de votre écran. Celle-ci vous donne un meilleur aperçu des endroits sur lesquels vous placez des éléments et vous permet de mieux visualiser votre zone immédiate de travail.

• Menu Principal :
Vous ramène à l'écran contenant le menu initial.

• Enregistrer et Charger des cartes :
Charger un jeu vous permet de charger un fichier SKR afin de pouvoir l'éditer (vos cartes personnalisées sont enregistrées avec cette extension, SKR signifiant *skirmish*, escarmouche).

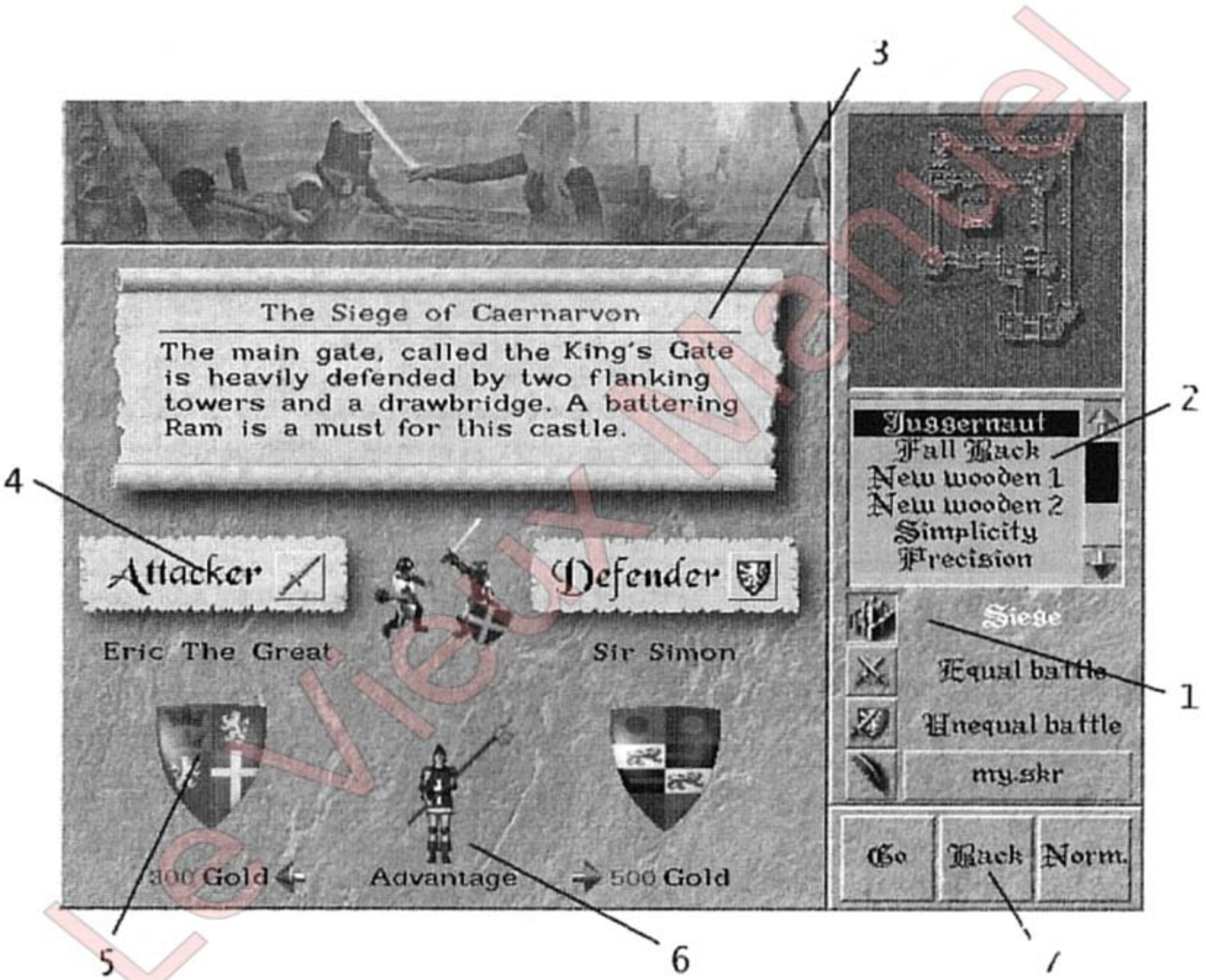
• Enregistrer un jeu :
Vous permet d'enregistrer l'ensemble de cartes personnalisées sur lequel vous êtres en train de travailler. Votre fichier sera enregistré comme fichier SKR. Votre fichier sera enregistré par défaut dans le dossier Lords II.

• Jouer avec une carte personnalisée :
Après avoir sauvegardé un ensemble de cartes (fichier SKR), il peut vous prendre l'en-

Le vieux Manuel

vie de le donner à un ami pour que vous puissiez jouer à deux avec ces cartes. Les deux joueurs doivent copier le fichier SKR dans le répertoire racine de Lords II. Chargez Lords II et sélectionnez Escarmouche. Sur l'écran Escarmouche appuyer sur le bouton pour sélectionner la carte avec laquelle vous désirez jouer. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour quitter le menu de sélection. Choisissez ensuite PERSO pour personnaliser vos ressources ou JOUER pour commencer à jouer.

Le Vieux Manuel



Levibut Manuel

VI JOUER EN MODE ESCARMOUCHE

Le mode Escarmouche est l'élément fondamental du Siege Pack pour Lords II. Nous avons été sollicités par moult nobles seigneurs qui souhaitaient disputer des batailles rapides, contre un adversaire humain, sans passer trop de temps à concevoir une stratégie longuement mûrie. Voilà qui devrait les satisfaire. Lords of the Realm II figure désormais parmi les meilleurs jeux sur Internet.
Pour disputer une escarmouche, lancez votre jeu normalement. Choisissez le mode « Un seul joueur » ou « multijoueur ». Sélectionnez ensuite le mode Escarmouche.
Après avoir entré votre nom et choisi votre couleur, le nouvel écran de Configuration de l'Escarmouche apparaîtra. Reportez-vous aux captures d'écran pour vous familiariser avec toutes les options disponibles.

1. Tout d'abord, choisissez le type d'escarmouche que vous voulez disputer. Un siège oppose une armée attaquante à un château. Une bataille égale se joue avec deux armées de forces égales. Dans une bataille inégale, deux armées s'affrontent ; la plus faible est celle du défenseur, mais ses positions défensives sont déjà élaborées, tandis que l'armée attaquante, de force supérieure, doit venir à bout de ces moyens de défenses. Le dernier bouton ne sert que pour les batailles que l'utilisateur a lui-même créées. Voir paragraphe V pour les instructions permettant de créer vos propres scénarios d'escarmouche.

2. Lorsque vous avez décidé du type d'escarmouche, cette fenêtre vous indique les scénarios disponibles. Lorsque vous faîtes défiler ces scénarios, vous apercevez une représentation de taille réduite de la carte de bataille sélectionnée.

3. Cette fenêtre de texte contient une brève description du scénario qui apparaît en surbrillance dans la fenêtre 2.

4. Lorsque vous disputez des sièges, des batailles inégales ou des scénarios personnels, cliquez sur cette vignette pour choisir le joueur en position d'attaquant et celui en position de défenseur. Remarquez que les batailles égales n'offrent pas d'option attaque/défense.

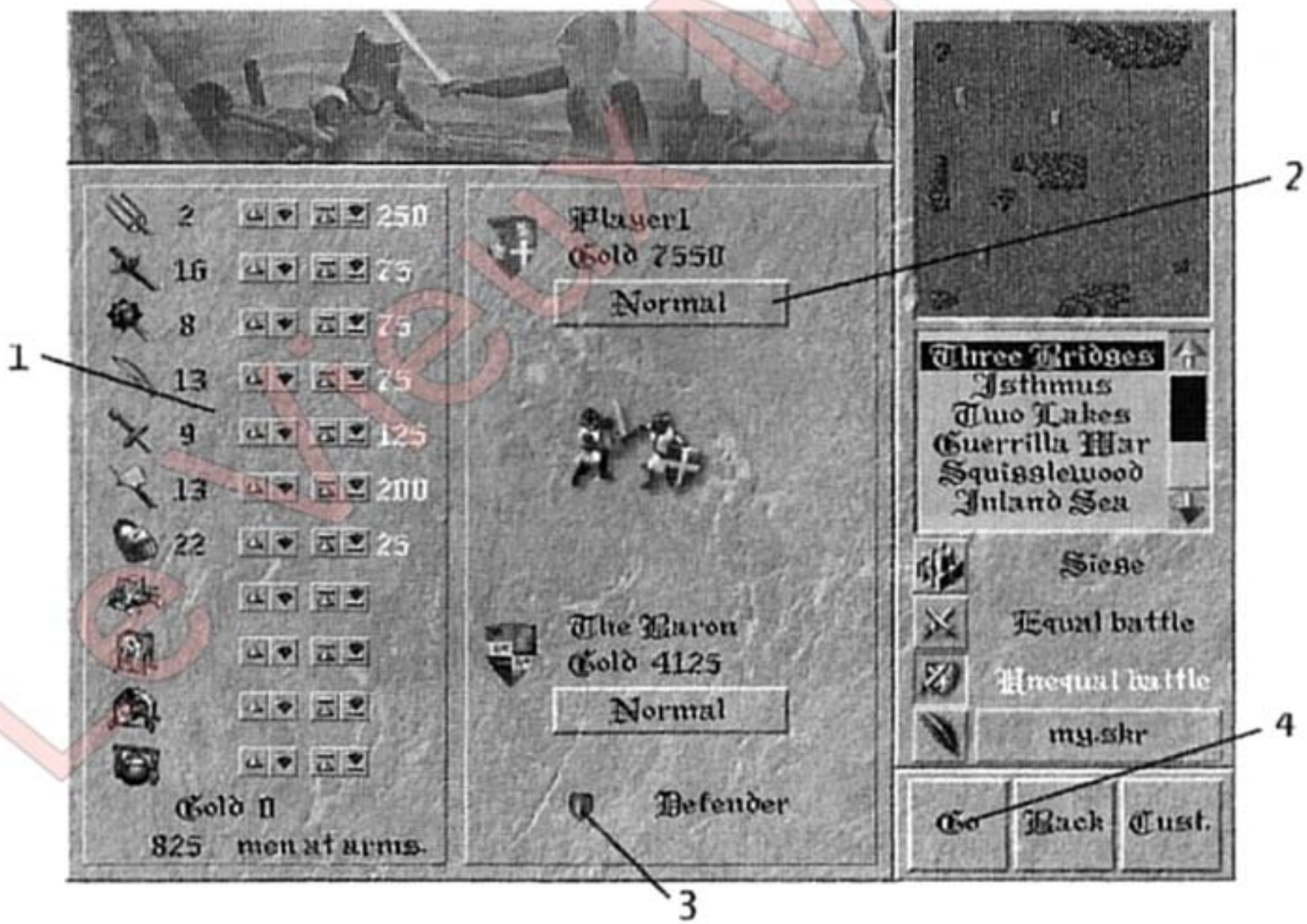
Le Vieux Manuel

5. Ce blason indique la couleur de chacun des joueurs.

6. Utilisez ces flèches pour attribuer un avantage à l'un ou l'autre des joueurs. Les joueurs bénéficiant d'un avantage (en or disponible pour la composition de leur armée) se verront attribuer un score inférieur, tandis que le score des joueurs acceptant un désavantage sera crédité d'un nombre de points équivalent. Un graphique représentant un lancier, entre les flèches, pointe sa lance vers le camp qui a l'avantage.

7. Utilisez ces boutons lorsque vous êtes satisfait des options choisies.

« Jouer » lance l'escarmouche en prenant l'armée par défaut. Lorsqu'un joueur « invité » (celui qui rejoint une partie en cours) clique sur « Jouer », ce bouton vire au rouge sur



Le Livret Manuel

les moniteurs des deux joueurs pour leur signaler que l'invité est prêt à rentrer dans le jeu. L'escarmouche démarre lorsque le maître de jeu clique sur « Jouer ». « Retour » permet de quitter le mode escarmouche. « Perso » ramène les deux joueurs à l'écran de personnalisation des armées. Reportez-vous à l'image d'écran suivante pour avoir des détails sur la manière de personnaliser votre armée.

Le panneau sur la droite est identique à celui de l'écran de Configuration de l'Escarmouche et vous permet de modifier le scénario choisi.

1. Le panneau de gauche contient toutes les commandes vous permettant de personnaliser votre armée. Les icônes à l'extrémité gauche indiquent les types de troupe ; vous les reconnaîtrez sans doute si vous avez l'habitude de jouer à Lords II. Ils représentent, dans l'ordre d'apparition, des paysans, des arbalétriers, des soldats armés de massues, des soldats armés d'épées, des lanciers, des archers, des chevaliers, des catapultes, des tours de siège, des béliers et de l'huile bouillante. Les chiffres apparaissant à côté de ces icônes indiquent, pour chaque type, le coût unitaire en or. Dans les deux colonnes suivantes, les flèches vous permettent d'augmenter ou de diminuer le nombre de troupes pour chacun des types en fonction des moyens financiers dont vous disposez. Les flèches non soulignées rajoutent ou retranchent des unités une par une. Les flèches soulignées vous permettent d'acheter ou de vendre tous les hommes. La dernière colonne vous indique les effectifs pour tous les types de troupes constituant votre armée. (Remarquez que les engins de siège ne sont disponibles que lorsque vous assiégez un château.)

Le vieux Manuel

2. Le panneau central affiche des informations d'ordre général concernant chaque armée.
Vous pouvez ainsi connaître la quantité d'or totale dont dispose votre adversaire, avoir une estimation de la puissance globale de son armée, mais la composition de ses forces est tenue secrète jusqu'à ce que l'escarmouche commence. Le bouton au-dessous de votre indicateur d'or vous permet de choisir vos niveaux de difficulté. En passant d'un niveau de difficulté à un autre, vous constaterez que les effectifs de vos troupes ainsi que la quantité d'or dont vous disposez varient sensiblement : plus le niveau est difficile, plus vos forces sont faibles. Les niveaux de difficulté supérieurs augmentent votre score tandis que des niveaux plus faciles le diminue.

3. Ce bouton fait basculer la position de défenseur d'un joueur à l'autre. Il est actif dans tous les scénarios à l'exception des batailles égales.

4. L'utilisation des boutons « Jouer » et « Retour » a été décrite pour l'écran de Configuration de l'Escarmouche. En cliquant sur « Normal », vous retournez à cet écran et les types d'armées par défaut sont restaurés.

VII UTILISER LE SIERRA'S INTERNET GAMING SYSTEM (SIGS)

En utilisant le Sierra's Internet gaming system (SIGS), vous pouvez disputer sur le Web des parties de Lords of the Realm II contre des joueurs du monde entier. Les joueurs doivent posséder une connexion Internet PPP supportant WinSock32. Si vous n'êtes pas sûr de remplir ces conditions, contactez votre fournisseur d'accès Internet.

• Installer le Sierra's Internet gaming system (SIGS) :
Les drivers SIGS auraient dû être installés lorsque vous avez installé Lords of the Realm II. Si cela n'a pas été fait à ce moment là, il vous faudra réinstaller le jeu.

Le vieux Manuel

Se connecter au Sierra's Internet gaming system (SIGS) :

1. Le SIGS fonctionne normalement avec n'importe quel fournisseur de service Internet offrant un véritable accès 32 bit. C'est pourquoi, le SIGS ne pourra pas être utilisé avec America On-Line, Prodigy, WOW et quelques autres.

2. Connectez-vous à votre fournisseur de service Internet.

3. Pour commencer une session SIGS, sélectionnez « Multijoueur » puis l'option SIGS.

4. Votre système ira se connecter aux serveurs SIGS. Le SIGS en lui-même est gratuit. (Les frais pour la durée de connexion Internet au serveur SIGS dépendent de votre fournisseur d'accès.) Si vous êtes un NOUVEAU MEMBRE (NEW MEMBER), la première fois que vous visitez le site et que vous téléchargez le logiciel SIGS, il vous sera demandé d'entrer votre nom, un mot de passe ainsi que d'autres informations. Vous pouvez soit noter quelque part votre nom d'utilisateur et votre mot de passe, soit demander au SIGS de les retenir à votre place en pointant l'option « Save password » (« Enregistrer le mot de passe ».)

• Rejoindre ou démarrer une partie :

1. Après vous être enregistré auprès du SIGS, vous arriverez à l'écran « Gaming Rooms » « Espaces de Jeux ». Vous pouvez alors rejoindre un espace correspondant au type de partie que vous souhaitez disputer ou choisir «Create a Room» « Créer un espace » si vous souhaitez lancer vous-même une partie. Allez voir la fenêtre de discussion (chat) SIGS pour avoir des renseignements sur les parties sur le point de commencer. Choisissez « Campaign room » « Espace de campagne » si vous désirez disputer une partie complète de Lords of the Realm II. Choisissez « Skirmish Room » « Espace Escarmouche » si vous ne voulez jouer qu'en mode batailles et sièges.

2. Lorsque vous trouvez une partie à laquelle vous avez envie de participer, cliquez simplement dessus puis cliquez sur « Join Game » « Rejoindre une partie ». C'est le Maître de ce jeu qui décidera si vous pouvez participer ou non. (Surtout ne vous vexez pas si

Le Vieux Manuel

vous n'êtes pas accepté - certaines personnes préfèrent simplement jouer en comité privé).Vous avez également la possibilité de choisir « Create Game » « Créer une partie » et d'inviter d'autres personnes à se joindre à vous.

3.Dés que les joueurs sont assez nombreux pour faire une partie, le Maître clique sur Go pour que le jeu démarre.

4. Le reste de votre partie devrait se dérouler normalement.

5. Lorsque vous quittez une partie, vous retournerez au SIGS.A partir de là, vous pouvez rejoindre de nouveaux espaces ou de nouvelles parties.

• Aide du SIGS :
Pour de plus amples informations, consulter l'option d'Aide en ligne sur les écrans SIGS. Sur Internet, vous pouvez trouver des réponses aux questions les plus fréquemment posées (FAQ) à l'adresse suivante : http://www.sierra.com

VIII A PROPOS DE COMPATIBILITÉ

Pour jouer contre quelqu'un qui n'a pas le Siege Pack, il lui faut d'abord télécharger la version 2.0 de Lords II à partir du site Web de Sierra France. http://www.sierra.fr

Le vieux Manuel

SERVICE CONSOMMATEURS

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut:
vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme.

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :
d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisezmoi) qui se trouve sur le CD #1 du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire....)
d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé **24h sur 24, 7 jours sur 7 au :**

01 46 01 46 50

Pour **le prix d'une communication normale,** ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous le désirez, vous pourrez recevoir un guide contenant les réponses aux questions courantes par fax. Si vous ne trouviez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents du lundi au vendredi de 10 à 19 heures.

Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

La correspondance chiffre/lettre suivante vous permettra de vous déplacer plus rapidement au sein de ce service :

2:	3:	4:	5:	6:	7:	8:	9:	0:
A, B, C	D, E, F	G, H, I	J, K, L	M, N	P, R, S	T, U, V	W, X, Y	O, Q, Z

Le vieux Manuel

SITE INTERNET

Vous pouvez retrouver la plupart des services du support technique, télécharger un patch ou nous contacter par email. Connectez-vous sur le site Sierra à l'adresse suivante :

http://www.sierra.fr

INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au :

08 36 68 46 50

Ce service fonctionne **24h /24 et 7j /7.** Il n'est accessible que de la France Métropolitaine.
(2,23 FF la minute, tarif en vigueur au 21 septembre 1995)

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

COKTEL SIERRA
Parc Tertiaire de Meudon
25 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEUR.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

Le vieux Manuel

Retournez au plus vite votre bon de garantie

pour bénéficier de tous les avantages **Sierra/Coktel**.

1 **1 Abonnement gratuit pendant 1 an* à Multimédia News** :
Notre magazine trimestriel pour tout savoir de l'actualité des jeux et éducatifs **Sierra/Coktel**.

2 **Une hot line gratuite :** Un serveur vocal est à votre disposition **7j/7 24/24 au 01 46 01 46 50** pour répondre à vos questions techniques. Votre appel pourra être transmis aux techniciens présents du lundi au vendredi de 10h à 19h.

3 **La garantie contre tout défaut éventuel :**
Tout disque défectueux vous sera échangé **jusqu'à 90 jours** après l'achat.

**Votre abonnement est valable 1 an en France métropolitaine à compter de la réception de votre Carte de Garantie il sera renouvelé gratuitement pour une période de 1 an dès réception d'une nouvelle Carte de Garantie.*

Merci de compléter les informations suivantes en Majuscules.

"En application de la loi informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant. Ces informations peuvent être exploitées par des sociétés partenaires de Coktel/Sierra".

NOM :

Prénom : ***N° de client :***

Adresse :

Ville : *Code postal :*

Pays : *Date de naissance:*

Système :

PC Win95 ☐ PC Win 3.1 ☐ Mac ☐ Autres ☐

Périphérique :

Imprimante : Oui ☐ Non ☐ Modem: Oui ☐ Non ☐

Accès Internet : Accès simple ☐ AOL ☐ Compuserve ☐ Autres ☐

Merci de cocher la case correspondante

Email: @

Votre achat : **Merci d'indiquer le titre complet** Date d'achat :

Produit acheté :

Nom du magasin : Ville :

Le vieux Manuel

renvoyez-vite votre carte de garantie pour bénéficier
des avantages coktel-sierra

Ne pas
Affranchir

CORRESPONDANCE-RÉPONSE

VALABLE DU :
09/01/1995 AU 08/01/1998

A utiliser seulement en
France métropolitaine et
dans les départements
d'Outre-Mer

Coktel Vision
Autorisation N° 809
92366 Meudon-la-Forêt Cedex
France

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

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

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

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."

Le vieux Manuel

Sortie été 97









Vous êtes le créateur, saurez-vous rester le maître?

OUTPOST 2

http://www.sierra.fr

1997 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.

SIERRA®

S0010102 FRANÇAIS