SOMMAIRE

Chapitre I : Bienvenue dans Empire Earth: The Art of Conquest 5
Installer Empire Earth: The Art of Conquest 5
Jouer à Empire Earth: The Art of Conquest 6
Les nouveautés 6

Espace (2200 après JC) 9

Chapitre II : Bâtiments, Unités, Merveilles et Calamités . . .11
Bâtiments spatiaux 11
Unités et améliorations 12
Autres nouvelles unités 13
Merveille : station spatiale orbitale 14
Calamité : pluie de météores 14

Chapitre III : Pouvoirs spéciaux des civilisations 17
Grèce antique 17
Empire assyrien 18
Rome byzantine 18
Carthage 18
Royaume d'Israël 18
Angleterre 19
Francs 19
Royaume d'Italie 19
Empire Ottoman 20
Espagne 20
France 20
Allemagne 20

Grande Bretagne 21
Italie 21
Russie 21
Etats-Unis 21
Chine 22
Novaya Russia 22
Forces rebelles 22
Corée 23
Japon 23

Chapitre IV: Héros 25
Hu Kwan Do 25
Khan Sun Do 25

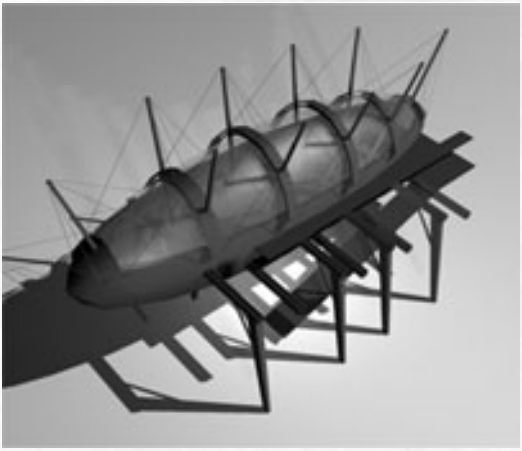
Chapitre V: Civilisations 27
Corée 27
Japon 28

Crédits 30

Support technique 32

Garantie 34

Index 39





Chapitre I
Bienvenue dans Empire Earth: The Art of Conquest

Bienvenue dans *Empire Earth: The Art of Conquest*, l'extension officielle de *Empire Earth*! Ce chapitre décrit l'installation de l'extension et présente les nouvelles fonctionnalités ajoutées par *The Art of Conquest*.

Installer *Empire Earth: The Art of Conquest*

Pour installer Empire Earth: *The Art of Conquest*, placez le CD-Rom du jeu dans votre lecteur de CD-Rom. Un écran d'installation devrait s'afficher. Cliquez sur le bouton Installer et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Si l'écran d'installation ne s'affiche pas, double-cliquez sur l'icône Poste de travail de votre ordinateur, puis sur l'icône de votre lecteur de CD-Rom. Dans la fenêtre qui s'affiche, double-cliquez sur le fichier Autoplay.exe. L'écran d'installation s'affiche et vous n'avez plus qu'à cliquer sur Installer.

REMARQUE : la version complète et originale du jeu *Empire Earth* doit être installée sur votre ordinateur avant que vous puissiez jouer à *The Art of Conquest*. L'extension ne fonctionnera pas si vous n'avez pas installé *Empire Earth* sur votre ordinateur.

Lorsque vous aurez installé l'extension, vous aurez la possibilité de lire le fichier lisez-moi de l'extension. Nous vous recommandons de lire ce fichier : il contient toutes les informations de dernière minute que nous n'avons pas pu ajouter dans ce manuel. Si des informations dans le fichier lisez-moi sont en contradiction avec le manuel, c'est le fichier lisez-moi qui est correct.

Jouer à *Empire Earth: The Art of Conquest*

Pour jouer à *Empire Earth* avec l'extension, assurez-vous que le CD-Rom de *Empire Earth: The Art of Conquest* est inséré dans votre lecteur de CD-Rom. Le jeu ne fonctionnera pas dans le cas contraire..

Les nouveautés

Empire Earth: The Art of Conquest ajoute de nombreuses fonctions, bâtiments et unités au jeu pour encore plus de plaisir à jouer à *Empire Earth*. Parmi les nouveautés :

- Une nouvelle ère qui vous emmène aux confins de l'espace.
- Trois nouvelles campagnes en solitaire, pour redécouvrir l'Empire Romain, la Seconde Guerre Mondiale et une campagne futuriste.
- Deux nouveaux héros pour vous aider dans votre quête pour la suprématie.
- Deux nouvelles civilisations à diriger.
- Des pouvoirs spéciaux propres à chaque civilisation.
- De nouveaux bâtiments, dont une nouvelle Merveille.
- De nouvelles unités, depuis les archers équipés de flèches enflammées au satellite espion.





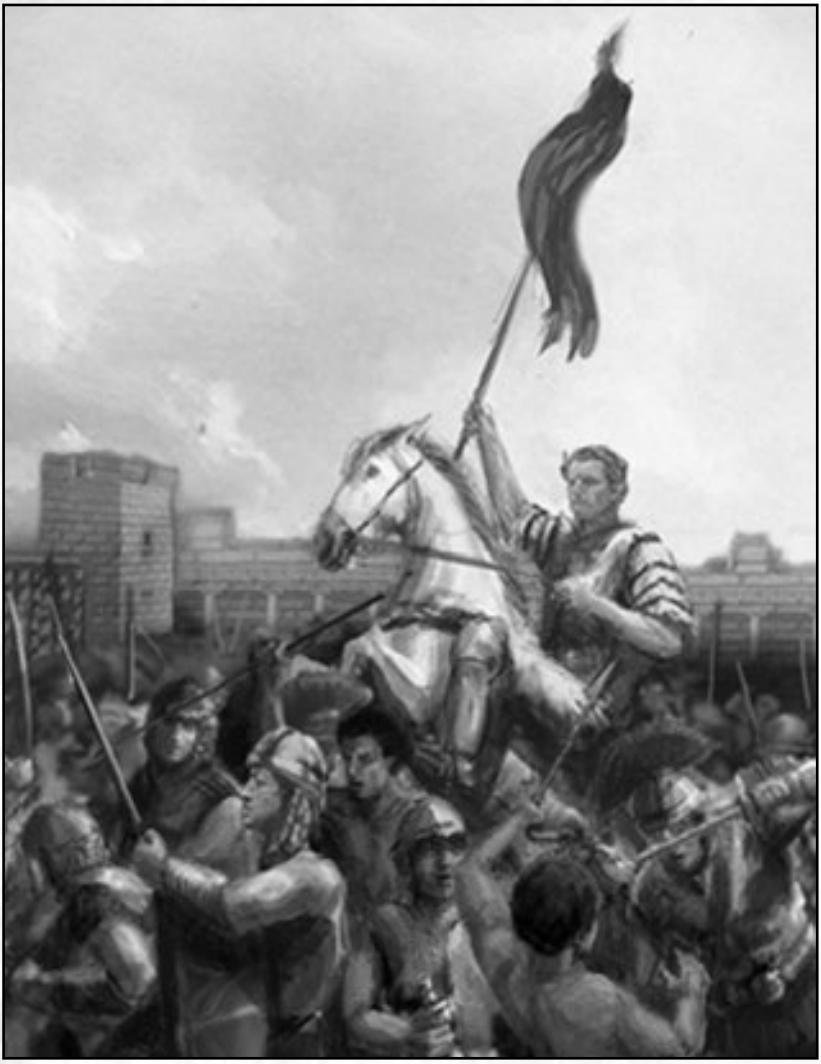
Espace (2200 après JC)

La seconde moitié du 21ème siècle fut le témoin de grands changements. La Chine devint une puissance impériale et en 2067, elle avait pris le contrôle de nombreuses petites nations indépendantes en Asie et en Asie du Sud-est. Une nouvelle nation, la Fédération Unie des Républiques Asiatiques, la FURA, était née.

Ayant du mal à nourrir une population en pleine explosion démographique, la FURA fut contrainte de trouver d'autres moyens de subsistance. La Terre était surpeuplée et les ressources se tarissaient de plus en plus rapidement, ne permettant pas de soutenir la croissance continuelle de la FURA. Celle-ci se tourna donc vers les étoiles pour subvenir à ses besoins.

Bientôt, le rêve de vivre dans l'espace devint une réalité. Des avancés scientifiques majeures permirent de rendre la terre désertique de Mars féconde et la planète rouge devint le grenier de l'Humanité.

La colonisation de Mars semblait le moyen parfait de venir à bout des problèmes de la FURA, mais rares sont les médailles qui n'ont pas de revers. Gérer les affaires de deux planètes n'était pas chose aisée.



Chapitre II
Bâtiments, Unités et Merveilles

Bâtiments spatiaux



Chantier spatial

Eres : 15
Production : vaisseaux spatiaux
Recherches : aucune
Zone d'effet : répare les vaisseaux dans la zone d'effet

Le Chantier spatial servait de lien entre la vie planétaire et l'espace. C'était la clé nécessaire et indispensable au développement de l'Homme dans l'espace. Des vaisseaux de toutes les tailles et de toutes les formes étaient construits dans les Chantiers Spatiaux, à l'instar des Porte-nefs, qui abritaient les chasseurs spatiaux, et des transports spatiaux, qui transportaient les biens et les personnes d'une planète à l'autre. Le Chantier Spatial permettait également de construire le Vaisseau amiral spatial, lourdement armé et blindé, et les Corvettes spatiales.



Tourelle spatiale

Eres : 15
Production : aucune
Recherches : aucune
Zone d'effet : aucune

Quand les Hommes commencèrent à coloniser l'espace, ils durent trouver de nouveaux moyens de défendre leurs frontières. Les ennemis pouvaient se cacher n'importe où dans l'immensité de l'univers et attaquer à tout moment. Les tourelles spatiales furent construites pour servir de première ligne

défensive. Ces petits bâtiments étaient suffisamment puissants pour éliminer du ciel les vaisseaux spatiaux ennemis.

Les tourelles spatiales sont construites par les citoyens et ne peuvent être placées qu'à la frontière entre la terre et l'espace.

Unités et Améliorations

Si le Chantier spatial est le principal bâtiment lié aux nouvelles technologies de l'ère spatiale, d'autres recherches importantes sont menées ailleurs. De nouvelles avancées sont ainsi à rechercher dans le Grenier ou l'Usine de chars, et ces innovations sont essentielles à la progression.

Ferme robotisée

La ferme robotisée révolutionna la production de nourriture. Les citoyens n'avaient plus besoin de cultiver et de récolter de la nourriture, ce qui les libérait pour d'autres tâches. La technologie des Fermes robotisées est recherchée dans le **Grenier**.

Batterie anti-missiles

Les missiles à tête nucléaire firent peser une sombre menace sur les citoyens jusqu'à l'invention des Batteries anti-missiles. Développée par les scientifiques des **Usines de chars**, la Batterie anti-missiles est le seul moyen de défense contre les missiles nucléaires (voir page 22 pour plus de renseignements sur les missiles nucléaires).

Autres nouvelles unités

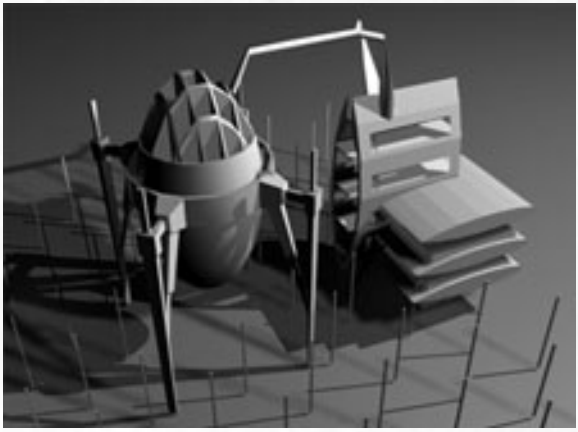
L'ère de l'espace n'est pas la seule ère qui bénéficie de nouvelles technologies. D'autres ères ont également vu se développer de fantastiques inventions.

Satellite espion

Le satellite espion, qui peut fournir des informations essentielles sur vos ennemis, est construit au **Capitole.** Il est envoyé en orbite, mais n'est pas armé. Le satellite espion devient disponible dès **l'Age numérique.**

Palissades

Les palissades sont des murs d'enceinte primitifs en bois, qui sont disponibles dès **l'Age du cuivre.** Elles ne sont évidemment pas aussi résistantes que les murs en pierre.



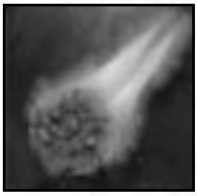
Merveille : Station spatiale orbitale

Les Martiens, tout autant que les autres êtres humains, ressentent un mélange d'appréhension et d'enthousiasme quand ils regardent les étoiles. En regardant le ciel, les Martiens peuvent voir la Terre, d'où proviennent leurs ancêtres, ainsi que de nombreuses planètes, lunes et étoiles familières. De tous les objets célestes, c'est néanmoins la Station spatiale orbitale qui provoque le plus d'émerveillement. Sa beauté impressionnante est un témoignage de ce que les Martiens peuvent accomplir.

La Station spatiale orbitale confère un bonus de moral à toutes les unités spatiales.

Calamité : Pluie de météores

Cible : Espace
Effet : Endommage les vaisseaux spatiaux



Vues depuis la surface d'une planète, les pluies de météores sont des spectacles superbes. Des étoiles filantes traversent alors les cieux à l'instar de feux d'artifice. Dans l'espace, en revanche, elles sont particulièrement dangereuses. Ces rochers spatiaux peuvent endommager grièvement les vaisseaux et ne font aucune différence entre les amis et les ennemis.

Les Prophètes peuvent invoquer cette calamité lors de **l'Ere spatiale.**


POLICE


820

Chapitre III
Pouvoirs spéciaux des civilisations

Au fil du temps, certaines civilisations se sont distinguées des autres par leurs talents particuliers. Chacune des civilisations de *Empire Earth: The Art of Conquest* bénéficie d'un pouvoir spécial unique. Ces pouvoirs sont variés : certains sont utiles au combat, tandis que d'autres confèrent des ressources supplémentaires. Ce chapitre présente le pouvoir spécial de chaque civilisation.

Grèce antique

Pouvoir : flèches enflammées
Disponibles durant les ères : 3 – 6
Les archers peuvent tirer des flèches enflammées au lieu des flèches normales. Les bâtiments touchés par des flèches enflammées peuvent prendre feu et l'incendie peut se propager aux bâtiments voisins. Tous les types d'archers peuvent tirer des flèches enflammées.

Babylone

Pouvoir : Tour des prêtres
Disponible durant les ères : toutes
L'époustouflante Tour des prêtres peut suffire à convertir les unités ennemies. Toutes les unités ennemies qui sont à portée de la Tour vont se convertir à votre civilisation. Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir les unités à convertir en priorité.



Empire assyrien

Pouvoir : esclavage

Disponible durant les ères : toutes

Lorsque l'Empire assyrien triomphe au combat, il peut réduire en esclavage une partie de la population ennemie. Un nouveau citoyen libre est créé à chaque fois que vous éliminez un certain nombre de citoyens ennemis. Pour que ce pouvoir soit actif, vous devez avoir un Capitole et votre population ne doit pas dépasser la limite autorisée.

Rome byzantine

Pouvoir : assurance

Disponible durant les ères : toutes

Les Romains de Byzance étaient des gens prudents et ils trouvèrent des moyens de réduire les risques. Ils inventèrent le concept de l'assurance. Lorsqu'une unité est éliminée, tout n'est pas perdu. Une partie des ressources nécessaires à son entraînement vous sont rendues.

Carthage

Pouvoir : reconnaissance

Disponible durant les ères : toutes

Une civilisation capable de faire traverser les Alpes à des éléphants est forcément très habile dans l'art de la reconnaissance du terrain. Les Carthaginois disposent de la compétence Reconnaissance, qui leur permet de traverser les forêts et les montagnes. Les unités produites dans les Casernes et tous les citoyens bénéficient de cette compétence.

Royaume d'Israël

Pouvoir : émissaires

Disponible durant les ères : toutes

Les prêtres du Royaume d'Israël sont camouflés et peuvent traverser les territoires ennemis sans être remarqués, ce qui facilite grandement leur mission de conversion.

Autriche

Pouvoir : adaptation
Disponible durant les ères : 8 – 15
Lorsque les prêtres autrichiens convertissent un hôtel de ville ou une colonie, l'Autriche gagne bien plus qu'un simple territoire. A chaque fois qu'un hôtel de ville ou une colonie est convertie, l'Autriche apprend l'un des pouvoirs de la civilisation adverse.

Angleterre

Pouvoir : exploration
Disponible durant les ères : toutes
Les explorateurs anglais furent parmi les premiers à conquérir des terres dans le Nouveau Monde, mais aussi partout ailleurs. Les hôtels de ville et les capitoles anglais bénéficient en conséquence d'un champ de vision plus important.

Francs

Pouvoir : croisés
Disponible durant les ères : 4 – 6
Les croisés combattaient avec le courage qu'inspire la foi. Ces soldats de Dieu cherchaient à libérer la Terre Sainte. En plus de leurs capacités de combat, les croisés peuvent également convertir leurs ennemis. Les cavaliers, les fantassins armés d'épées courtes et longues et les chevaliers sont tous des croisés.

Royaume d'Italie

Pouvoir : métallurgie
Disponible durant les ères : toutes
Pendant des siècles, les alchimistes ont tenté de transformer des matériaux vils en or. Les alchimistes du Royaume d'Italie ont découvert le secret de la pierre philosophale. Cette civilisation peut aussi bien utiliser l'or que le fer pour créer des unités.

Empire ottoman

Pouvoir : expansionnisme
Disponible durant les ères : toutes
Au pic de sa puissance, l'immense Empire ottoman s'étendait de Bagdad à la Hongrie. Les citoyens créent immédiatement des hôtels de ville et pas de simples colonies.

Espagne

Pouvoir : conquistadors
Disponible durant les ères : 6 – 9
Les conquistadors espagnols écrasèrent dans le sang toutes les populations indigènes d'Amérique centrale et d'Amérique du sud. Les unités montées espagnoles deviennent des conquistadors et disposent d'un champ de vision accru.

France

Pouvoir : camouflage
Disponible durant les ères : toutes
Grâce à ce pouvoir, toutes les unités qui restent inactives et immobiles un certain temps deviennent automatiquement camouflées. Lorsqu'elles recommencent à agir, elles perdent leur camouflage.

Allemagne

Pouvoir : Bundeswehr
Disponible durant les ères : 9 – 12
La Bundeswehr fut tout d'abord une forme de milice après la deuxième guerre mondiale. La Bundeswehr permet de transformer immédiatement tout citoyen en unité militaire, à un certain prix.

Grande Bretagne

Pouvoir : Commando SAS
Disponible durant les ères : 11 – 15
Ces commandos spécialement entraînés peuvent traverser les zones aquatiques et poser des bombes sur les bâtiments.

Italie

Pouvoir : parachutistes
Disponible durant les ères : 11 – 15
Les avions peuvent lâcher des parachutistes de combat. Pour construire un avion parachutiste, cliquez sur le bouton avion parachutiste dans un aéroport. Placez ensuite un point de destination à l'endroit où doivent être largués les parachutistes.



Russie

Pouvoir : mineurs
Disponible durant les ères : toutes
Pour aider à la collecte de ressources, vous pouvez affecter plus de citoyens aux mines d'or et de fer, ainsi qu'aux carrières de pierre.

Etats-Unis

Pouvoir : marché
Disponible durant les ères : 10 – 15
Lorsque vous construisez un marché, les Etats-Unis peuvent acheter et vendre des marchandises. Pour acheter des marchandises, sélectionnez le Marché et choisissez la ressource à acheter. Le prix d'achat est affiché, y compris une prime de transaction. Pour vendre, sélectionnez le Marché et choisissez la ressource à vendre. Une prime de transaction est déduite du montant de la vente. Vous pouvez acheter des marchandises tant que vous avez de l'or et vous pouvez vendre toutes les ressources dont vous disposez.

Chine

Pouvoir : flux tendu

Disponible durant les ères : toutes

Grâce à la production en flux tendu, les unités peuvent être créées instantanément si vous acceptez d'en payer le coût. Pour activer la production en flux tendu, cliquez sur le bouton flux tendu et choisissez l'unité à construire.

Novaya Russia

Pouvoir : base missiles

Disponible durant les ères : 13 – 15

A la base missiles, vous disposez d'une nouvelle arme très puissante : le missile nucléaire. Le missile nucléaire peut traverser l'espace et survoler les terres. Le seul moyen de contrer un missile nucléaire consiste à construire une batterie anti-missiles (voir page 12).

Forces rebelles

Pouvoir : dissimulation

Disponible durant les ères : 13- 15

Grâce à ce pouvoir, des parties d'une ville peuvent être dissimulées. Pour dissimuler une partie de la ville, sélectionnez le capitole et cliquez sur le bouton Dissimuler. Le bâtiment et toutes les unités dans la zone sont dissimulés, pour autant que vous ayez assez de mana.

Corée

Pouvoir : fanatisme
Disponible durant les ères : toutes
Toute unité produite dans les casernes et les capitoles peut devenir des fanatiques. Lorsque le fanatisme est invoqué, toutes les unités voient leur caractéristiques d'attaque augmenter, mais leurs points de vie réduits. Quand la frénésie fanatique s'estompe, la caractéristique de combat revient à la normale, mais les points de vie ne remontent pas.

Japon

Pouvoir : cyber-ninja
Disponible durant les ères :15
Le cyber-ninja est une unité militaire furtive qui peut poser des "bombes logiques". Lorsqu'une bombe logique est placée sur un bâtiment, il est désactivé temporairement. Le Ninja est une unité camouflée qui peut également utiliser son épée si un ennemi approche trop. Le cyber-ninja est produit dans les casernes.





Chapitre IV
Les héros

Une nouvelle ère, c'est également de nouveaux héros. L'ère spatiale dispose donc des personnages remarquables suivants.

Hu Kwan Do

Doté d'une intelligence hors du commun, Hu Kwan Do a développé sa société, Hu Kwan Do Electronics and Communications, pour en faire une des toutes premières firmes mondiales. Avec la croissance de sa société, Hu Kwan Do prit de plus en plus d'importance politique et, rapidement, il devint le leader de la Chine. Mais ses ambitions étaient plus vastes et il étendit sa domination à toute l'Asie, pour fonder la Fédération Unie des Républiques Asiatiques, la FURA, sur laquelle sa famille devait régner pendant plusieurs générations.

Hu Kwan Do est un guerrier.

Khan Sun Do

Descendant du grand héros Hu Kwan Do, Khan Sun Do marcha sur les traces de son ancêtre pour devenir un grand leader. Il appartenait à l'une des premières générations d'êtres humains nés sur Mars, et le sens d'appartenir à une autre race que les Terriens devint son principal argument de ralliement.

Khan Sun Do est un stratège.



Chapitre V
Civilisations

Corée

Il y a plus de 4000 ans, le royaume de Choson fut fondé par Tangun. Pendant les 2000 ans qui suivirent, plusieurs royaumes et états se développèrent avant de disparaître de la péninsule de Corée, jusqu'à ce que le roi T'aejong parvienne à unifier les différentes factions en un seul royaume.

Plusieurs dynasties ont laissé une trace en Corée, de la dynastie Koryo à la dynastie Choson. En 1910, la succession dynastique prit fin lorsque le Japon colonisa la Corée. Les Coréens souffrirent du joug japonais jusqu'à la fin de la Deuxième Guerre Mondiale, à l'issue de laquelle la Corée recouvra sa liberté. Mais cela ne devait pas durer et la Guerre de Corée débuta en 1950.

Économie	**Collecte de ressources**
	Mine d'or 15%
	Civilisation
	Bonus Combat en montagne 20%
	Limite pop 15%
Militaire	**A distance**
Infanterie	Armure 20%
	Pts de vie 25%
	Obusiers et canons AC
	Construction 30% plus rapide
	Armes de siège et DCA mobile
	Portée 20%
	Cadence de tir 25%

	Chars
	Attaque + 20%
	Cybers – Combat
	Attaque + 20%
Air	**Chasseurs**
	Attaque + 20%
	Pts de vie + 25%
Espace	**Chasseurs spatiaux**
	Attaque + 20%
	Construction 30% plus rapide
	Vitesse + 20%
	Vaisseaux spatiaux
	Attaque + 20%

Japon

A l'instar de plusieurs nations, le Japon fut dirigé par une puissante famille une bonne partie de son histoire. La famille Yamato émergea au troisième siècle pour prendre le contrôle du Japon, et allait diriger le pays pendant près d'un millénaire. Vers la fin du règne des Yamato, le pays fut divisé entre plusieurs seigneurs de guerre, chacun régnant sur une région du Japon. Le pays fut réunifié au 16ème siècle, et le gouvernement limita grandement les contacts avec le monde occidental.

Le Japon allait connaître plusieurs siècles de paix et d'un relatif isolement, jusqu'à ce que des problèmes économiques le conduisent à renouer avec l'Occident. Le Japon devint rapidement une puissance industrielle et militaire. Après sa défaite à l'issue de la Deuxième Guerre Mondiale, le Japon reprit sa place dans le concert des nations en tant que puissance économique majeure.

Economie	**Collecte de ressources**
	Mine de fer + 15%
	Citoyens et bateaux de pêche
	Vitesse + 20%
	Civilisation
	Limite pop + 15%
Militaire	**A distance**
Infanterie	Armure + 20%
	Vitesse + 20%
	Chars
	Construction 30% plus rapide
	Vitesse + 20%
	Cybers – Combat
	Construction 30% plus rapide
	Coût 20% inférieur
	Cybers – Ultra
	Coût 20% inférieur
Espace	**Chasseurs spatiaux**
	Pts de vie + 25%
	Vaisseaux spatiaux
	Construction 30% plus rapide
	Coût 20% inférieur
	Vitesse + 20%

CRÉDITS

Mad Doc Software

L'équipe :

Chris Bold
Rex Bradford
John Cataldo
Ken Davis
Scott Downey
David J. Fielding
Mark Graham
Nick Greco
Xinbo Kan
Dan McClure
Tom Murray
Matthew Nordhaus
Gary Strawn
Tara Teich
Karen Wolff

Art supplémentaire, Paul Bernstein

Direction exécutive :

Dr. Ian Lane Davis and Shaun McDermott

Remerciements :

Christine et Max, Wei Li, Leah, Audrey Graham, Emma Grace, Ellie Viv, Clinton Red Merlin et LST 820, Sophi, Murphy, Sandy, Gene Mauro, Bob Deluca, Jim Martin, Lenore Celia and Bert Paley, Jim Thorp & Tom de Everett Mills.

Sierra Entertainment

Producteur : Jon Payne
Producteur exécutif : Eric Hayashi
Vice Président développement : Rod Nakamoto
Responsable AQ : Chad Martin
Assistant responsable AQ : Tharlie Richardson
Testeur AQ : Mike Racioppi
Directeur Marketing : Charles Grover Holtzclaw
Chef de marque : Steve Beinner
Marketing international : Béatrice Henrion
Responsable RP : Adam Kahn
VP Marketing : Barbara Schwabe
Chef de marque (Amérique du nord) : Alex Rodberg
Chef de marque (Europe) : Béatrice Henrion
Directrice RP senior : Kathy Miller
Responsable programmation groupe technologie : Mike Nicolino
Programmeurs groupe technologie :
Bill Dewey, Brent LaPoint, Brian Rothstein, Brendan Vanous, Dean Webster
Administratif : Beth Adams

Remerciements :
Mike Ryder, Julie Pitt, Cathy Johnson

Documentation : Lisa Gagnon

Licences

Utilise Miles Sound System.
Copyright © 1991-2002 Rad Game Tools, Inc.

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 Lisez-moi) qui se trouve sur le CD d'installation 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 :

(00 33) 0 891 670 800 (0,22 euros /mn)

fax: (00 33) 01 30 67 90 65

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 ne trouviez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, lundi au vendredi de 8 heures à 21 heures et les week-end et jours fériés de 10 à 18 heures.

SERVICE CONSOMMATEURS

Vous souhaitez en savoir plus sur nos CD ROM éducatifs, de jeux, de vie pratique ?

- 1 seul numéro :(00 33) 01 30 67 90 53
- 1 adresse postale : Vivendi Universal Games France - 32,Av de l'Europe • Bât Energy 1 (2e étage) • 78 941 VELIZY-VILLACOUBLAY CEDEX • France
- 1 adresse e-mail :**infoconso@sierra.fr**
- 2 adresses Internet : **www.sierra.fr** : le site 100% jeu. Une mine d'informations sur tous nos produits, un catalogue complet et actualisé, un forum technique, des trucs et astuces, un espace rencontres pour dialoguer avec d'autres utilisateurs.

Retrouvez sur **www.vivendi-universal-interactive.fr** toutes les informations sur nos logiciels éducatifs, les dictionnaires, les encyclopédies et les CD Roms de vie pratique.

SITE INTERNET

Participez sur notre site aux forums techniques, téléchargez les derniers patchs, trouvez tous les trucs et astuces de nos meilleurs hits, faites nous part de vos suggestions.

http://www.sierra.fr

e-mail : **support.technique@vup-interactive.com**

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

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

Vivendi Universal Games France
32 avenue de l'Europe
Immeuble Energy 1
78941 VELIZY-VILLACOUBLAY Cedex

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

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.

GARANTIE

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE CONTRAT DE LICENCE DESTINE A L'UTILISATEUR FINAL AVANT D'INSTALLER CE PROGRAMME INFORMATIQUE.

Ce programme informatique, tout document imprimé, toute documentation en-ligne ou électronique et toute copie et tout produit dérivé de ce programme et de ces documents (le « Programme ») sont la propriété de Sierra Entertainment Inc. de ses filiales, de ses concédants et/ou de ses fournisseurs. Toute utilisation de ce Programme est régie par les termes du Contrat de licence de l'utilisateur final présenté ci-dessous (la « Licence »). Toute utilisation, reproduction, représentation, redistribution du Programme non conforme aux termes de la Licence est strictement interdite.

CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL

1. Licence d'utilisation limitée

Sierra Entertainment Inc. (« le Concédant ») vous accorde par le présent contrat une licence et un droit limités et non exclusifs pour utiliser une (1) copie du Programme sur un ordinateur domestique ou portable, une console de jeux (portable ou de salon) ; licence et droit que vous acceptez en installant ce Programme. Vous ne devez pas mettre le Programme en réseau ni l'installer ou l'utiliser sur plus d'un ordinateur à la fois, sauf indication contraire express dans la documentation applicable à laquelle vous devez vous référer si :

(a) le Programme contient un Editeur de niveaux (« Editeur ») vous permettant de créer des niveaux personnalisés ou autres éléments destinés à votre usage personnel en relation avec le Programme (« Nouveaux éléments »).

(b) le Programme dispose d'une fonction multijoueur.

Ce Programme est fourni sous licence, il n'est pas vendu. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur ce Programme.

2. Droits de propriété

Tous les titres, droits de propriété et droits de propriété intellectuelle de ce Programme et des éléments contenus dans ce Programme et toute copie de ce Programme (y compris, mais pas seulement, tout titre, code informatique, thème, objet, personnage, nom de personnage, histoire, dialogue, expression, lieu, concept, ouvrage artistique, animation, son, composition musicale, effet sonore ou visuel, mode opérationnel, droit moral, toute documentation relative et tout « module indépendant » inclus dans le Programme) sont la propriété du Concédant ou de ses concédants.

Ce Programme est protégé par les lois relatives aux droits d'auteur applicables en France, les conventions et les traités internationaux relatifs aux droits d'auteur et toute autre loi applicable. Tous les droits sont réservés. Le Programme peut contenir des éléments sous licence et les concédants du Concédant peuvent prendre des mesures pour protéger leurs droits dans le cas où le présent Contrat serait enfreint.

3. Responsabilités de l'utilisateur final

A. En vertu du présent contrat de licence, vous n'êtes pas autorisé à, en tout ou partie, copier, photocopier, reproduire, traduire, procéder à des opérations de rétro-ingénierie, extraire le code source, modifier, désassembler, décompiler, créer des produits dérivés inspirés du Programme ni supprimer aucune identification du nom du propriétaire sur le Programme sans l'autorisation écrite préalable du Concédant.

B. Le Programme vous est concédé sous licence en tant que produit unique. Il est interdit de séparer ses divers composants pour une utilisation sur plusieurs ordinateurs.

C. Vous êtes autorisé à utiliser le Programme pour votre usage personnel mais vous n'avez pas le droit :

(i) de vendre, octroyer une part d'intérêt ou transférer des reproductions du Programme à des tiers de quelque manière que ce soit, ni de donner le Programme en location, en crédit-bail ou en sous-licence à des tiers sans l'autorisation écrite préalable du Concédant ;

(ii) de publier et/ou distribuer les images et éléments informatiques, sons, fichiers, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de données ou tout autre élément contenu du Programme (y compris, mais pas seulement, pour la revente de documents imprimés, pour votre usage personnel ou professionnel [prospectus et brochures, par exemple] et sur vos sites web professionnels et personnels) ;

d'utiliser toute image informatique ayant un lien avec des personnes ou des entités identifiables d'une manière laissant suggérer leur association ou leur adhésion avec un produit ou un service, quel qu'il soit ;
(iii) d'exploiter le Programme ou n'importe lequel de ses composants, images et éléments informatiques, fichiers sons, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de donnée ou tout autre élément contenu dans le Programme, à des fins commerciales, notamment l'utiliser dans un cybercafé, un centre de jeux vidéo, ou tout autre lieu public ;
(iv) d'héberger ou fournir des services de mise en relation pour le Programme ou émuler ou rediriger les protocoles de communication utilisés par le Concédant pour la fonction réseau du Programme, à travers l'émulation de protocole, la suppression, la modification ou l'ajout de composants au Programme, l'usage d'un programme utilitaire ou tout autre technique connue actuellement ou qui sera développée plus tard, pour tout usage, y compris, mais pas seulement, le jeu en réseau via Internet, le jeu en réseau sur des réseaux de jeux commerciaux ou non commerciaux ou faisant partie de réseaux collectifs sans l'autorisation écrite préalable du Concédant.

4. Transfert du Programme
Vous êtes autorisé à transférer définitivement tous les droits que vous confère cette Licence, à condition que le bénéficiaire accepte les termes de cette Licence et que vous supprimiez le Programme de votre ordinateur domestique ou portable.

5. Résiliation
Cette Licence est valable jusqu'à sa résiliation. Vous pouvez résilier la Licence à tout moment en détruisant le Programme et tout Nouvel élément. Le Concédant peut, à sa discrétion, résilier la Licence en cas de non respect, de votre part, des termes et conditions contenus dans ce contrat. Dans ce cas, vous devez immédiatement détruire le Programme et tout Nouvel Elément.

6. Contrôles à l'exportation
Il est interdit de ré-exporter, de télécharger ou d'exporter le programme, de quelque manière que ce soit, à destination d'un pays (ni d'un ressortissant ou d'un résident d'un tel pays) sur lequel les Etats-Unis ont imposé un embargo commercial, ou de toute personne figurant sur la liste des Specially Designated National ou de la Table of Denial Orders du ministère des finances américain (U.S. Treasury Department). En installant ce Programme, vous acceptez la disposition qui précède et vous signalez et certifiez que vous ne résidez pas ou que vous ne dépendez pas d'un tel pays et que vous n'êtes pas un ressortissant ni un résident d'un tel pays ou figurant sur une telle liste.

7. Service Après Vente / Support Technique.
Le Concédant s'engage à fournir un Service Après Vente et un Support Technique pour le Programme jusqu'à ce que ce dernier ne soit plus publié. Le Programme sera considéré comme n'étant plus publié un an suivant la date à laquelle le Programme aura cessé d'être fabriqué et / ou distribué par le Concédant ou ses licenciés. Le Service Après Vente pourra être fourni par le Concédant ou l'un de ses représentants par téléphone ou courrier électronique (e-mail). Le Support Technique pourra être fourni par le Concédant ou l'un de ses représentants par téléphone, e-mail ou courrier. Sauf s'il est prévu autrement dans les manuels ou sur les packagings du Programme, rien de ce qui est prévu aux présentes ne saurait obliger le Concédant à mettre à disposition un service téléphonique gratuit pour une durée illimitée afin d'assurer le Service Après Vente et le Support Technique.

8. Durée de la partie « En-ligne » du Programme.
Si ce Programme contient une partie « En-ligne » permettant son utilisation sur Internet par le biais de serveurs et logiciels mis en œuvre ou autorisés par le Concédant. Le Concédant s'engage à mettre lesdits serveurs et logiciels nécessaires à une telle utilisation du Programme jusqu'à ce que le Programme ne soit plus publié, tel que défini ci-dessus. Au delà de cette période, le concédant pourra librement décider de continuer à fournir les serveurs et logiciels nécessaires à la mise en œuvre de la partie « En-ligne » du Programme ou pourra autoriser tout tiers de son choix à fournir un tel service. Cependant les termes de la présente Licence n'obligent en aucun cas le Concédant à fournir les serveurs et logiciels nécessaires à l'utilisation « En-ligne » du Programme au delà de cette période.

9. Garantie limitée
LE CONCEDANT REFUTE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S). LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS « EN L'ETAT » SANS AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS

Garantie

LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE, D'ADEQUATION A UN BESOIN OU UN USAGE PARTICULIER, OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON.

Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur de Niveaux et des Manuels relèvent de votre responsabilité.
Toutefois, l'Editeur garantit que le support qui contient le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de deux ans à dater de l'achat du Programme.
Cependant pour bénéficier de cette garantie, vous devez informer l'Editeur du défaut de conformité au plus tard dans les deux mois suivant sa constatation.
Dans le cas où le support se révèlerait défectueux pendant cette période et sur présentation d'une preuve d'achat du Programme défectueux, l'Editeur pourra choisir 1) de corriger tout défaut, 2) de vous fournir un produit de valeur équivalente, ou 3) de vous rembourser.
Certains états/juridictions n'autorisent pas la limitation de durée d'une garantie implicite. La limitation ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à votre situation.
La présente limitation de garantie ne fait pas obstacle aux éventuelles garanties légalement prévues.
Dans le cas où vous souhaitez effectuer un échange du produit ou vous faire rembourser, notamment si le produit est défectueux ou si vous souhaitez obtenir les contacts nécessaires dans le territoire qui vous concerne, merci de bien vouloir vous référer à la « Procédure Support Technique » jointe à la présente Licence.

10. Limitation de responsabilité
LE CONCEDANT, SES PARENTS, SES FILIALES, SES AFFILIES, SES CONCEDANTS NE SAURAIENT EN AUCUN CAS ETRE TENUS RESPONSABLES POUR LES PERTES ET LES DOMMAGES, DE QUELQUE NATURE QU'ILS SOIENT, RESULTANT DE L'UTILISATION DU PROGRAMME OU DE L'EDITEUR, NOTAMMENT LES PERTES DE PROFIT, LES INTERRUPTIONS DE TRAVAIL, LES ECHECS ET DYSFONCTIONNEMENTS INFORMATIQUES ET TOUT AUTRE DOMMAGES OU PERTES DE NATURE COMMERCIALE.

Certains pays n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs ou autorisent des limitations sur la durée d'une garantie implicite. Les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent donc ne pas s'appliquer à votre situation et être soumises aux spécificités de droit applicable localement.

11. Mesures équitables
Par la présente, vous acceptez que le non respect des termes de la Licence entraînerait un préjudice irrémédiable pour le Concédant et en conséquence, vous acceptez que le Concédant soit habilité, sans obligation, garantie ou preuve de dommages, à mettre en oeuvre les mesures équitables autorisées aux termes des clauses de rupture de la Licence, en plus des autres lois auxquelles le Concédant peut avoir recours.

12. Divers
La Licence sera réputée avoir été faite et exécutée en France et tout conflit en relevant devra être résolu conformément au droit français. Cette Licence ne peut être amendée, altérée ou modifiée que par un document écrit spécifiant l'amendement, l'altération ou la modification, exécuté par les deux parties.
Dans le cas où l'une des dispositions de la Licence serait jugée non exécutoire par une cour ou un autre tribunal d'une juridiction compétente, cette disposition sera appliquée dans la mesure autorisée par la loi et les autres dispositions de la Licence resteront entièrement applicables.
Les termes et conditions d'une licence imprimée sur papier fournie avec le Programme prévalent sur les termes et conditions d'une licence incluse dans le Programme et pouvant être affichée sur l'écran d'un ordinateur.
Par la présente, vous reconnaissez avoir lu et compris la présente Licence et vous acceptez que le fait d'installer le Programme implique que vous acceptez d'être lié par les termes et conditions de la présente Licence. Vous reconnaissez et acceptez également que la présente Licence constitue l'accord entier et exclusif passé entre le Concédant et vous et qu'elle remplace tout accord antérieur ou contemporain, qu'il soit oral ou écrit, et toute autre communication entre le Concédant et vous, y compris tout contrat de licence écrit ou aide en ligne contradictoire accompagnant le Programme.

PROCEDURE SUPPORT TECHNIQUE

Attention : *Le support technique n'est assuré que pour une utilisation dans un cadre privé conforme aux termes de la licence jointe aux présents produits et que vous avez acceptés. Par conséquent, le Support Technique ne pourra en aucun cas être assuré pour des utilisations commerciales ou professionnelles du produit.*

Procédure d'échange des supports CD-ROM ou DVD-ROM défectueux

Si, pendant la période de garantie décrite dans la Licence Utilisateur, vous constatez que les CD-ROM ou DVD-ROM sont défectueux ou rayés, le Support Technique pourra effectuer l'échange gratuitement. Il vous suffit de renvoyer les éléments suivants :

- les disquettes, CD-ROM ou DVD-ROM défectueux
- une copie du ticket de caisse daté

Ne pas oublier d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où il est possible de vous contacter en journée (1).

Au delà de cette période de garantie, si vous souhaitez obtenir des CD-ROM ou DVD-ROM de remplacement (d'un support rayé ou défectueux), merci de nous renvoyer les CD-ROM ou DVD-ROM défectueux, et d'accompagner votre envoi d'un chèque d'un montant de 6,09 euros par support défectueux à l'ordre de Vivendi Universal Interactive Publishing France.

Ne pas oublier d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où il est possible de vous contacter en journée (1).
Adressez votre courrier au support technique.*

Procédure d'échange des manuels

Si vous avez déchiré ou perdu votre manuel ou documentation, nous vous les remplacerons aux conditions suivantes:
Merci de nous renvoyer une photocopie de la disquette de jeu #1 du CD-ROM ou DVD-ROM et d'accompagner votre envoi d'un chèque d'un montant de 4,57 euros.
Ne pas oubliez d'inclure dans le courrier votre nom, votre adresse complète, ainsi qu'un numéro de téléphone où il est possible de vous contacter en journée (1).
Adressez votre courrier au support technique*

1) Merci de ne pas renvoyer de produit pour remboursement sans accord préalable du Support Technique : nous serions dans l'obligation de vous retourner le produit à vos frais.
2) Les coordonnées du Support Technique sont dans le manuel.
3) Il est recommandé de procéder à cet envoi par lettre recommandée. Les frais d'expédition ne sont pas remboursés.
Le Support Technique décline toute responsabilité en cas de non-réception des produits en raison d'incidents postaux.

(1) En application de la loi informatique et Libertés du 06/01/1978, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant. Ces informations peuvent être exploitées par des sociétés partenaires de Vivendi Universal Interactive Publishing Intl. S. A.

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."

INDEX

A
Adaptation 19
Assurance 18

B
Batterie anti-missiles 12
Bundeswehr 20

C
Calamité 14
Camouflage 20
Civilisations (pouvoirs) 17
- Grèce antique 17
- Empire assyrien 18
- Autriche 19
- Babylone 17
- Rome byzantine 18
- Carthage 18
- Chine 22
- Angleterre 19
- France 20
- Francs 19
- Allemagne 20
- Grande Bretagne 21
- Italie 21
- Japon 23
- Royaume d'Israël 18
- Royaume d'Italie 19
- Corée 23
- Novaya Russia 22
- Empire ottoman 20
- Forces rebelles 22
- Russie 21
- Espagne 20
- Etats-Unis 21

Chantier spatial 11
Conquistadors 20
Corée 27
Croisés 20
Cyber-ninjas 23

D
Dissimulation 22

E
Emissaires 18
Esclavage 18
Expansionisme 20
Exploration 19

F
Fanatisme 23
Ferme robotique 12
Flèches enflammées 17
Flux tendu 22

H
Héros 25
Hu Kwan Do 25

I
Installation de l'extension 5 – 6

J
Japon 28

K
Kwan Sun Do 25

M
Marché 21
Merveille 14
Métallurgie 19
Mineurs 21
Missile nucléaire 12, 22

P
Palissades 13
Parachutistes 21

R
Reconnaissance 18

S
SAS 21
Satellite espion 13
Station spatiale orbitale 14

T
Tour des prêtres 17
Tourelle spatiale 11