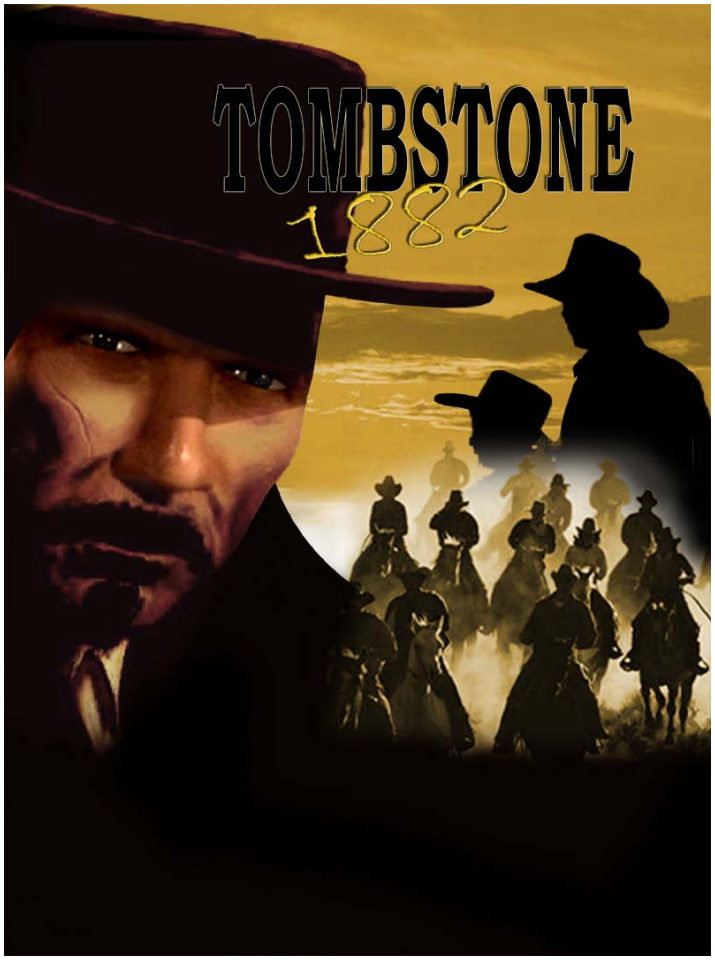
TOMBSTONE
1882

# Licence d'utilisation de ce progiciel SDLL

**Article 1 : Acceptation des conditions**

Par le seul fait d'installer le progiciel contenu sur le support, le client s'engage à respecter les conditions d'utilisation figurant ci-après.

**Article 2 : Licence d'utilisation**

En acquérant le support inclus, le client bénéficie d'une licence d'utilisation du progiciel contenu sur ce support. Cette licence donne uniquement le droit d'effectuer une seule installation du progiciel, et de le faire fonctionner conformément à sa destination, sur le matériel prévu.

Ce progiciel livré dans sa version code-objet est directement lisible par l'ordinateur.

Cette licence est valable pour la durée légale de la protection du progiciel.

**Article 3 : Limites du droit d'utilisation**

Le client ne détient sur le progiciel que le droit d'utilisation de la version objet.

Il s'engage donc à ne pas le reproduire, en totalité ou en partie. Le logiciel étant fourni sur un support numérique garantissant sa préservation, le support original tient lieu de copie de sauvegarde au sens de l'article L 122-6-1 du code de la propriété intellectuelle.

Le client s'engage également à ne pas chercher à le modifier, le compléter, l'adapter à un autre système d'exploitation, à le décompiler (ingénierie inverse) ou à le traduire.

Le progiciel est conçu pour l'usage strictement privé du client, qui s'interdit donc formellement de consentir des sous-licences, de le louer, de le prêter, de le commercialiser en tout ou partie ... De manière générale, il est strictement interdit d'en faire l'objet ou l'instrument d'une utilisation qui bénéficie à un tiers, que ce soit à titre gratuit ou onéreux.

Ces restrictions concernent le progiciel pris dans son ensemble mais également dans toutes ses composantes : ainsi, les photographies, images, cliparts, sons, textes et tous autres éléments contenus dans le progiciel, restent la propriété de leurs créateurs.

Tout usage du progiciel, toute opération technique sur le progiciel, non prévus par la présente licence est une contrefaçon, délit pénal sanctionné de peines d'amende et d'emprisonnement.

**Article 4 : Logiciels en shareware ou logiciels contributifs**

Les logiciels commercialisés sous l'appellation de " shareware " sont exclusivement prévus pour vous permettre de les évaluer ou de les tester. Ils sont d'ailleurs le plus souvent constitués de versions incomplètes.

SDLL n'est pas l'auteur de ces logiciels et vous cède exclusivement le support comportant les versions d'évaluation.

Si vous décidez effectivement de les utiliser, vous devez vous enregistrer directement auprès de l'auteur mentionné pour chaque shareware, dans les délais et les conditions (notamment financières) qu'il exige.

A défaut de remplir ces conditions, vous serez considéré comme contrefacteur.

**Article 5 : Garantie**

Dans le cas où le client constaterait une défectuosité du support, il dispose d'un mois à compter de son achat pour en faire retour à SDLL.

Pour bénéficier de cette garantie, le client doit obligatoirement adresser à ses frais, à SDLL, le support accompagné du bon de garantie que vous trouverez à la fin du manuel (papier ou électronique) ou de la carte d'enregistrement (si celle-ci n'a pas déjà été envoyée).

SDLL retourne alors à ses frais, au client, à l'adresse indiquée sur le bon de garantie ou la carte d'enregistrement, un nouveau support.

Quand un protocole informatique de sécurité est implanté dans le logiciel, ce protocole présente certaines limitations. Aussi, il est de la responsabilité du client de déterminer si le logiciel correspond a ses besoins réels. Le progiciel étant livré en l'état, il n'est fourni par SDLL aucune autre garantie et, notamment pour les relations du client avec son hébergeur internet.

"AVERTISSEMENT. Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et n'ont aucun caractère exhaustif voire certain. A titre d'exemple non limitatif, ce produit peut vous proposer une ou plusieurs adresses de sites Web qui ne seront plus d'actualité ou dont le contenu aura changé au moment où vous en prendrez connaissance.

Aussi, ces informations ne sauraient engager la responsabilité de l'Editeur. La société SDLL ne pourra être tenue responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans ce produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient des informations et indications fournies ainsi que de leur utilisation ".

# Avertissement sur l'épilepsie

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME 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.

**Configuration requise**

Voici la configuration minimale requise pour ce jeu :

- Windows 95/Windows 98
- Pentium II 300 MHz
- 32 Mo de RAM
- Carte graphique 3D 8 Mo
- 150 Mo d'espace disque disponible
- Lecteur de CD-ROM 4x
- Souris
- Carte son recommandée mais pas obligatoire

**Instructions d'installation**

L'installation de ***Tombstone 1882*** est simple et ne vous prendra que quelques minutes. Insérez simplement le CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM. Il est recommandé de fermer les autres programmes avant de démarrer l'installation.

**Bienvenue**
Merci d'avoir acheté ce produit. Nous souhaitons d'abord vous souhaiter la bienvenue dans ***Tombstone 1882*** et espérons que vous apprécierez ce retour dans le Far West américain. Dans un territoire où l'argent et les armes sont synonymes de pouvoir, vos compétences stratégiques seront mises à l'épreuve. Serez-vous à la hauteur de vos ambitions ? Prenez votre chapeau. C'est le moment de le savoir !

**L'histoire à ce jour**
Nous sommes en 1882 et la "Ruée vers l'argent" bat son plein à Tombstone ! Les prospecteurs et les desperados ont afflué vers le sud-est de l'Arizona pour prendre leur part. La croissance rapide, le non-respect des lois et la justice des cow-boys du Far West sont un mode de vie.

Dans le jeu, vous aussi vous avez réussi à vous faire une place dans l'anarchie de Tombstone, obtenant un lopin de terre et enrôlant quelques personnes pour vous aider. Aussi, sécurisez votre propriété et ouvrez l'œil, car pendant que vous bâtissez votre fortune, vos voisins souhaitent votre mort.

**Démarrage**
Après avoir lancé le jeu et visionné l'introduction, vous accédez au menu principal. ***Tombstone 1882*** propose un système de menu convivial contrôlé par la souris et qui vous permet de suivre un lien vers de nouveaux écrans ou de retourner à un écran précédent. Le jeu est facile à aborder et les options de menu offrent des astuces fournissant des informations complémentaires.

**Menu principal**
Le menu principal propose six options :

**Choisissez le camp des gentils !**
Alliez-vous aux Earp et battez-vous pour la justice ! Cette option vous permet de débuter une nouvelle partie ou de charger une partie enregistrée. Une fois la sélection effectuée dans l'écran suivant, cliquez sur En route pour Tombstone !

**Hé non, je suis un méchant !**
Alliez-vous au gang Clanton et multipliez les larcins pour atteindre les sommets ! Cette option donne également accès à un nouvel écran permettant de débuter une nouvelle partie ou de charger une partie enregistrée. Pour démarrer, cliquez sur En route pour Tombstone !

**Premiers pas d'un cow-boy à Tombstone**
Ce didacticiel est la meilleure façon pour un débutant d'apprendre les ficelles du métier. Ici, vous apprendrez ce qu'il faut savoir pour survivre à ***Tombstone***. Prenez le temps de consulter les principaux éléments du jeu. Cette rubrique fournit des descriptions détaillées des différents bâtiments et unités disponibles dans le jeu. Lorsque vous serez prêt à commencer, testez vos compétences.

**Paramètres**
Pour exploiter au maximum le jeu, il est possible que vous souhaitiez modifier certains paramètres afin de les adapter aux spécifications de votre système. Vous pouvez modifier les paramètres Commandes, Graphisme et Son.

**Panthéon**
Consultez ici vos meilleurs scores. Clanton ou Earp, les meilleurs se trouvent ici.

Le Panthéon indique le niveau actuel des joueurs et également leur réussite, en calculant leur pourcentage de succès.

**Chevauchez dans le coucher de soleil**
Tout bon cow-boy a l'occasion de chevaucher dans le coucher de soleil. Lorsque vous êtes prêt à quitter le jeu, avancez et sélectionnez cette option.

## Principaux éléments du jeu

***Tombstone 1882*** comporte des éléments clés auxquels il faut se familiariser.

**Bois et argent**
Il s'agit de votre économie. Vous aurez besoin de bois et d'argent pour bâtir et embaucher. Les fermiers doivent donc couper des arbres et exploiter les mines sans plus attendre !

**Bâtiments**
Les bâtiments que vous devrez utiliser durant votre carrière de cow-boy sont les suivants :

Maison
Mine
Grange
Armurier
Étable
Banque
Tour de guet

Les bâtiments peuvent être attaqués et détruits. Si un bâtiment est endommagé, vous ne pourrez pas le réparer, alors essayez de défendre vos bâtiments les plus importants. Par ailleurs, lorsqu'un bâtiment est mis en cendres, son contenu est également détruit. L'exception à la règle est la banque : l'assaillant vole tout l'argent entreposé dans la banque !

Tombstone 1882 - © 2003 by IncaGold GmbH (Switzerland). All rights reserved. 

**Maison**
Ce bâtiment peut héberger jusqu'à 5 hommes, flingueurs ou fermiers. Vous pouvez engager un fermier en sélectionnant la maison et en cliquant sur le bouton Enrôler un fermier dans l'angle inférieur droit de l'écran. Si un fermier se blesse, il est conseillé de le renvoyer à la maison afin qu'il se soigne.

Les maisons du Far West sont de frêles constructions et peuvent être détruites assez facilement. Si vous avez besoin de plus de cinq hommes, construisez de nouvelles maisons.

Points de défense : 300. Coût de construction : 500 unités de bois.

**Mine**
L'argent est extrait dans les mines. L'argent vous permet de payer la construction de bâtiments haut de gamme et d'enrôler des hommes armés, donc essayez de garder une réserve d'argent. Essayez également de prendre le contrôle d'au moins une mine. Pour ordonner à un homme d'aller à la mine, sélectionnez-le à l'aide du bouton gauche de la souris et effectuez un clic droit sur la mine.

Si vous avez une banque, le mineur y stockera son argent plutôt que dans la grange. Si la banque est pleine, l'argent sera placé dans la grange.

Les mines sont généralement dotées initialement de 3000 unités d'argent. Utilisez-les avec sagesse, car vous ne pourrez pas ouvrir d'autre mine. Notez également que les mines sont fragiles et peuvent être détruites. Il s'agit d'un élément clé de votre économie, alors défendez-les farouchement.

Points de défense : 200 Coût de construction : N/A

**Grange**
La grange est un bâtiment d'entreposage pour le bois et l'argent. Tout le bois coupé sera transporté vers la grange la plus proche afin d'y être stocké. À moins que vous disposiez d'une banque, l'argent extrait sera également entreposé dans la grange.

La capacité maximale d'une grange est 2000 unités de bois et 2000 d'argent, donc vous devrez éventuellement construire une autre grange pour obtenir plus d'espace de stockage.

La grange est une structure assez robuste. Comme elle doit stocker une grande quantité de bois et d'argent précieux, elle peut supporter des dégâts assez importants.

Points de défense : 500 Coût de construction : 1000 unités de bois

**Armurier**
Chez l'armurier, vous pouvez enrôler des tireurs ou des carabiniers. Réfléchissez au type de dont vous avez réellement besoin. Un carabinier peut toucher une cible à grande distance mais son engagement vous coûtera plus cher. Le tireur porte deux pistolets et fait plus de dégâts à courte portée.

L'armurerie est l'un des bâtiments les plus importants dans le jeu. Il est très solide, avec des fondations robustes et des murs épais, qui font de lui le bâtiment le plus difficile à détruire.

Tombstone 1882 - © 2003 by IncaGold GmbH (Switzerland). All rights reserved. 

Points de défense : 700 Coût de construction : 750 unités de bois et 500 d'argent

**Étables**
Pour construire les étables, vous devrez d'abord bâtir une armurerie. Les étables hébergent les cavaliers, qui se déplacent plus vite que les hommes à pied. Les cavaliers peuvent être équipés de fusils ou de carabines et retourner dans les étables pour se rétablir après les fusillades. Une étable peut accueillir jusqu'à cinq cavaliers et chevaux.

Les cavaliers forment les unités les plus puissantes dans le jeu, mais attention, leurs étables sont faciles à incendier !

Points de défense : 300 Coût de construction : 1000 unités de bois et 500 d'argent + armurerie

**Banque**
La banque est un lieu d'entreposage pour l'argent. Elle est bien conçue, peut contenir 10 000 unités d'argent et vous offre 3 % d'intérêts sur votre épargne. Super !

Attention cependant : si vos rivaux détruisent votre banque, ils s'empareront de tout l'argent ! Toutefois, avec une certaine protection, la banque devrait être difficile à voler. Employez quelques hommes de main pour surveiller les environs de la banque et compliquer la tâche à vos rivaux.

Points de défense : 500 Coût de construction : 1000 unités de bois et 750 d'argent

**Tour de guet**
La tour de guet est un système de défense avancé pour votre colonie. Vous pouvez placer une seule unité dans la tour, des tireurs ou des fusiliers. Cela vous confère une bonne assise défensive et complique tout raid ennemi dans vos terres. Pour équiper une tour de guet en personnel, sélectionnez un tireur, puis effectuez un clic droit sur la tour de guet.

La tour de guet est une construction fragile mais elle est facile à défendre.

Points de défense : 250 Coût de construction : 1000 unités de bois et 250 d'argent

**Unités**
Il y a plusieurs unités dans ***Tombstone 1882***. Chacune est dotée de ses propres capacités uniques. Apprenez quand et comment utiliser au mieux chaque unité.

Fermier
Tireur
Fusilier
Cavalier
Homme de main

**Fermier**
Le fermier vit dans une maison et effectue quotidiennement la collecte du bois et de l'argent, utilisés pour bâtir des structures et des armes.

Comme les fermiers ne sont équipés que de hachettes et de scies, ils ne peuvent pas attaquer à distance et occasionnent peu de dégâts dans les face-à-face.

Tombstone 1882 - © 2003 by IncaGold GmbH (Switzerland). All rights reserved. 

Points de dégâts : 10
Points de défense : 50
Coût d'enrôlement : gratuit

**Tireur**
Les tireurs portent deux six-coups. Ils ont une importante puissance de feu et sont très importants dans leur rôle de protection ou en tant que membres d'un raid.

Points de dégâts : 30
Points de défense : 75
Coût d'enrôlement : gratuit

**Fusilier**
Équipé d'un fusil longue portée, un fusilier peut être encore plus fatal qu'un tireur. Toutefois, il occasionne moins de dégâts et son enrôlement coûte plus cher.

Points de dégâts : 5
Points de défense : 90
Coût d'enrôlement : 50 unités d'argent

**Cavalier**
Le cavalier est le cow-boy armé le plus puissant. Il peut porter des pistolets ou une carabine. Il peut se déplacer à grande vitesse et est très habile avec ses armes. Aussi, si vous croisez un cavalier ennemi, commencez à faire votre prière.

Points de dégâts : 65
Points de défense : 150
Coût d'enrôlement : 100 unités d'argent

**Hommes de main**
Les hommes de main travaillent seulement sur contrat. Leur enrôlement coûte cher, mais ils n'ont pas besoin d'être hébergé dans une maison. On les trouve souvent à la banque, proposant leurs services en tant que gardes.

L'inconvénient est qu'ils n'ont nulle part où aller pour se remettre de leurs blessures. Ce sont de rudes combattants, dont les services sont chers.

Points de dégâts : 45
Points de défense : 90
Coût d'enrôlement : 200 unités d'argent

## Informations sur le jeu

Pour réussir dans ce jeu, il est important de conserver un suivi de vos informations, affichées dans les trois volets principaux de l'écran.

### Barre supérieure

En haut de l'écran se trouve une barre en bois affichant des informations générales sur le clan. Elle est toujours visible et affiche des informations telles que le nombre total d'unités et la quantité totale de bois et d'argent stockée.

Cette barre contient également des boutons permettant de construire des bâtiments.

**Barre inférieure**
La barre dans la partie inférieure de l'écran n'apparaît que lorsque vous sélectionnez un bâtiment ou une unité et fournit des informations sur l'unité sélectionnée. Le nom, l'âge et la santé de vos hommes sont affichées. Si un bâtiment est sélectionné, cette barre inférieure indique le type de bâtiment et sa condition, et comporte tous les boutons d'enrôlement disponibles.

**Alertes**
Les alertes apparaissent sous forme de fenêtres contextuelles lorsque des événements importants se déroulent. Par exemple, si votre grange est assaillie, le jeu vous en informera.

## Commandes
Les commandes de ***Tombstone 1882*** sont aussi simples que possible :

**Commandes de base**
Les boutons de commande du jeu fonctionnent comme suit :

| | |
|---|---|
| Sélectionner un personnage ou bâtiment | Bouton gauche de la souris |
| Touche utilisée pour une sélection multiple | Maj |
| Destination/cible du (des) personnage(s) sélectionné(s) | Bouton droit de la souris |

**Commandes de caméra**

| | |
|---|---|
| Zoom avant | A |
| Zoom arrière | Z |
| Rotation gauche | Maj+Flèche gauche |
| Rotation droite | Maj+Flèche droite |
| Marche avant | Flèche haut |
| Reculer | Flèche bas |
| Déplacer vers la gauche | Flèche gauche |
| Déplacer vers la droite | Flèche droite |

**Aide**

| | |
|---|---|
| Aide | F1 |
| Objectifs de la mission | F2 |

Vous pouvez modifier ces touches dans le menu Paramètres du jeu.

**Sélectionner vos hommes**
Pour sélectionner l'un de vos hommes, cliquez dessus à l'aide du bouton gauche de la souris.

**Déplacer vos hommes**
Pour déplacer l'un des membres de votre clan, cliquez dessus à l'aide du bouton gauche de la souris, puis effectuez un clic droit sur la destination.

**Couper du bois**
Disposer d'assez de matériau de construction est l'une des clés du succès, il est donc important de commencer à couper du bois sans tarder. Pour demander à l'un des membres de votre clan de couper du bois, sélectionnez-le à l'aide du bouton gauche de la souris, puis effectuez un clic droit sur un arbre. Le fermier se dirigera vers l'arbre et commencera à le couper. Il coupera autant de

bois qu'il peut en porter, avant de le livrer à la grange la plus proche. Tant que vous ne lui affectez pas d'autre tâche, il continuera ses allers et retours entre la forêt et la grange.

**Extraire de l'argent**
L'argent est une ressource importante pour le financement de bâtiments tels que les banques et les étables. Et les flingueurs demanderont également un paiement sous forme de lingots d'argent. Pour extraire de l'argent, cliquez sur un fermier, puis effectuez un clic droit sur une mine. Le fermier extraira autant d'argent qu'il peut en porter et le transportera dans une grange ou une banque. Il retournera ensuite à la main et continuera son travail jusqu'à ce que vous donniez un autre ordre.

**Construire des bâtiments**
Pour construire des bâtiments, vous devez disposer de suffisamment de bois et d'argent. Pour connaître le coût de chaque construction, reportez-vous au chapitre "Éléments clés" de la rubrique "Bâtiments".
Lorsque vous disposez d'une quantité suffisante de bois et d'argent, cliquez sur l'icône du bâtiment de votre choix dans la barre de menus supérieure.

**Enrôler des personnes**
Pour faire face au clan adverse, vous devrez engager de nombreux hommes. Vous pouvez les enrôler dans les maisons (fermiers), les armureries (tireurs et fusiliers), les étables (cavaliers) et les banques (hommes de main). L'opération est très simple, il suffit de cliquer deux fois : une première fois sur le bâtiment, puis, dans la barre qui apparaît en bas, un second clic sur le bouton Enrôler.

Par exemple, si vous souhaitez engager un fermier, cliquez sur une maison. Une barre apparaît alors en bas de l'écran. À droite de cette barre, vous verrez l'icône d'un fermier. Appuyez dessus pour enrôler un autre fermier. N'oubliez pas que l'enrôlement de certaines personnes coûte très cher. Veillez à disposer de la liquidité suffisante. Gardez également à l'esprit que chaque bâtiment ne peut héberger qu'un certain nombre de personnes. Une fois le bâtiment plein, vous devez en construire un autre.

**Combattre**
Les fusillades représentent une partie essentielle du jeu, comme c'était le cas à l'époque du Far West. Le principe des combats est simple : sélectionnez votre homme à l'aide du bouton gauche de la souris, puis sélectionnez la cible d'un clic droit. Vous pouvez assaillir des hommes comme des bâtiments.

**Sélectionner plusieurs hommes (avancé)**
Si vous appuyez sur la touche Maj en sélectionnant une unité, vous pouvez effectuer une sélection multiple. Vous pouvez ensuite affecter une même tâche à plusieurs unités. Par exemple, admettons que vous souhaitiez que deux fermiers coupent du bois : tout en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez sur les deux fermiers, puis effectuez un clic droit sur un arbre. Les deux fermiers se dirigeront vers le même arbre pour le couper.

**Astuces pour *Tombstone 1882***
Construisez une maison et une étable. Cela forme la fondation de votre économie et vous permet de recueillir du bois et de l'argent. Accumulez alors des ressources en vue d'enrôler une protection. Les armureries vous permettent d'engager des tireurs et des fusiliers. Les étables vous permettent d'enrôler des cavaliers, tandis que vous pourrez engager à la banque des hommes de main à court terme. Gardez à l'esprit que chaque maison peut héberger jusqu'à cinq hommes. Fabriquez plus de maisons si vous avez besoin d'hommes !

Tombstone 1882 - © 2003 by IncaGold GmbH (Switzerland). All rights reserved. 

Si vous craignez les assauts, envisagez de construire et d'affecter du personnel dans une tour de guet à un emplacement stratégique. Les tours de guet doublent la portée de vos armes et offrent une défense formidable décourageant la plupart des assaillants.

Au fur à mesure que vous vous faites votre place dans le Far West, n'oubliez pas les objectifs de votre mission. Ce sont des facteurs décisifs dans l'issue de la partie. Lors de la partie, votre adversaire construit également son succès, alors réfléchissez à la meilleure stratégie pour atteindre vos objectifs, et essayez de résister à la tentation de perdre du temps à des diversions inutiles.

**Crédits**

Developed by IncaGold, © 2002, 2003 by IncaGold GmbH (Switzerland)

3D Engine: Twilight 3D OY – www.twilight3d.com