

<http://www.replacementdocs.com>

RIVER WORLD

PHILIP JOSÉ FARMER'S



Sommaire

Introduction	5
Spécificités techniques	6
La planète	
Les âges technologiques	
Les ennemis	
Les leaders	7
Les citoyens	
Les constructions	
L'interface	8
Les déplacements	
La vue subjective	
La vue de camera	
La carte	9
Sélectionner un ou plusieurs personnages	
Construire	
Extraire des ressources	10
La fabrication	
Fabriquer des armes et des outils	
Fabriquer des véhicules	
Equiper	11
Déplacements avec véhicules	
Les niveaux de vie	
Les combats	
Prendre possession d'un territoire	
Les dialogues	
Sauvegarder une partie	
Support technique	12

Vous êtes Sir Richard Francis Burton, célèbre explorateur anglais de l'époque victorienne. Vous êtes parti à la recherche des sources du Nil, vous êtes un des premiers occidentaux à avoir visité La Mecque, vous avez traduit les Mille et Une Nuits, et vous êtes mort le 19 décembre 1890. Alors pourquoi vous retrouvez-vous sur les rives de ce fleuve interminable ? Autour de vous se trouve toute l'humanité. Pourtant, vous n'êtes ni au paradis, ni aux enfers mais ressuscité sur RIVERWORLD, un monde bien réel créé de toutes pièces. Par qui ? Pourquoi ? C'est à vous de le découvrir. Explorez les territoires qui bordent le fleuve, rencontrez les humains qui ont marqué leur époque tels Jules César, Napoléon, ou Einstein. Vous aurez bien besoin de leur aide pour survivre. En effet, l'être humain est incorrigible. A peine revenu d'entre les morts, la lutte pour la vie reprend ses droits et certains sont bien décidés à prendre le contrôle de cette planète. La Reine Victoria, Ivan le Terrible où Chaka, le roi Zoulou, n'attendent pas. Ils possèdent déjà plusieurs territoires, construisent des armes et des véhicules pour conquérir ce nouveau monde.

Aux sources du fleuve se trouverait une immense Tour Noire où se cacheraient les Ethiques, les extra-terrestres qui ont aménagé cette planète. Ils dirigeraient la planète depuis cette tour, distribuant la nourriture aux hommes grâce aux pierres à graal, d'étranges machines indestructibles disposées au centre de chaque territoire. Si vous prenez le contrôle de l'une de ces machines le territoire alors vous appartient et sa population n'aura plus qu'à vous obéir. Remontez ainsi le fleuve en prenant possession des territoires, exploitez les ressources disponibles pour construire des bateaux pour aller plus vite, des armes pour attaquer ou vous défendre. Le premier qui atteindra la Tour Noire découvrira alors les secrets de RIVERWORLD.

....Spécificités techniques

Configuration	Processeur	RAM	CD-Rom
Minimum	Pentium 133	32	4X
Recommandée	Pentium 200	32	8X
Optimale	Pentium 233	32	8X

Configuration

Windows 95™

Carte vidéo SVGA 2 MB

Souris

Carte son

DirectX™ 5 (disponible à partir du CD-ROM)

Système compatible DirectX™ 5

60 Mo disponible sur le disque dur

Installation

Insérez le CD RIVERWORLD dans le lecteur de CD-ROM. La procédure d'installation se lancera automatiquement. Une option vous permet d'installer DirectX 5. Hot-line : 08 36 68 36 82 (2,23€/minute)

Menu principal

Jouer : pour démarrer une nouvelle partie, cliquez sur Start Game.

Charger une partie : lorsque vous cliquez sur Load Game, vous accédez aux parties préalablement sauvegardées.

Options : en cliquant sur Options, vous accédez à un nouvel écran dans lequel vous pouvez régler les options sonores et activer ou désactiver les reflets. Pour régler le volume de la musique ou des sons, il suffit de faire coulisser le curseur. Vous pouvez désactiver les reflets si le jeu vous paraît trop lent en cliquant sur le bouton correspondant.

Quitter : choisissez Quitter pour quitter RIVERWORLD.

Vérification de la compatibilité DirectX™ 5 de Microsoft :

Pour vérifier la compatibilité de votre système avec DirectX™ 5, procédez comme suit :

- Sous Windows 95, ouvrez le "Poste de Travail", double-cliquez sur le "Disque C:" (portant le nom de votre disque dur), ouvrez le dossier "Program Files", ouvrez le dossier "DirectX", puis le dossier "Setup" et double-cliquez sur le programme "Dxsetup.exe" pour l'exécuter.

- Vérifiez que les lignes Pilote d'affichage principal (carte graphique) et Périphérique de son principal (carte sonore) ont chacune la mention "Certifié"

- Vérifiez que le numéro de version commence par "4" et que la valeur suivante soit égale ou supérieure à "05"

Exemples :	" Pilote d'affichage principal	4.10.00.1555	Certifié "
	" Périphérique de son principal	4.38.00.0006	Certifié "

- Sans ces deux conditions, les fonctionnalités de DirectX™ 5 ne seront pas disponibles ou mal supportées.

Si certains de vos pilotes ne sont pas certifiés, vous devrez mettre à jour les pilotes des périphériques qui n'ont pas cette mention. Ces pilotes sont disponibles directement auprès des constructeurs de vos périphériques ou du fabricant de votre ordinateur. Le fabricant de votre matériel doit faire le nécessaire, pour que votre ordinateur soit compatible avec le standard DirectX5 de Microsoft.

Compatibilité avec les cartes accélératrices 3D :

Riverworld supporte également les cartes accélératrices 3D compatibles Direct3D et 3Dfx Glide.

Veillez donc vérifier, que votre carte accélératrice 3D est parfaitement configurée sur votre ordinateur. Pour plus d'informations, consultez la documentation de votre carte.

....La planète

RIVERWORLD se déroule dans l'univers imaginé par l'écrivain de science-fiction américain Phillip José Farmer. Le jeu se déroule sur 4 niveaux différents. Chaque niveau se compose de 20 territoires et est séparé du suivant par un obstacle naturel infranchissable.

Les territoires sont disposés le long du fleuve ainsi que sur quelques îles. La planète est peuplée par toute l'humanité ressuscitée. Sur chaque territoire se trouve une pierre à graal, machine ressemblant à un champignon qui distribue aux hommes la nourriture dont ils ont besoin. Si le joueur prend possession de la pierre à graal alors le territoire lui appartient.

Il n'y a apparemment aucune autre construction, le fleuve paraît sans fin et il est impossible de le traverser à la nage.

....Les âges technologiques

RIVERWORLD vous permet d'évoluer sur 11 âges technologiques se succédant sur les 4 niveaux du jeu. A chaque âge correspond une ressource que vous devez exploiter pour réaliser les constructions de l'âge.

1er niveau

Age du bois/ressource : le bois

Age de la pierre/ressource : la pierre

Age du bronze/ressource : le bronze

Age du fer/ressource : le fer

2e niveau

Age du fer/ressource : le fer

Age de la poudre/ressource : la poudre

Age du charbon/ressource : le charbon

Age électricité/ressource : l'électricité

3e niveau

Age de l'électricité/ressource : l'électricité

Age du pétrole/ressource : le pétrole

Age de l'uranium/ressource : l'uranium

4e niveau

Age de l'uranium/ressource : l'uranium

Age cyber/ressource : le cristal cyber

Age stellaire/ressource : l'énergie stellaire

....Les ennemis

A chaque niveau, vous êtes confronté à des ennemis différents qui sont représentés par les couleurs verte et bleu.

1er niveau : la Reine Victoria et Attila

2e niveau : le maître des templiers Hugues de Payens et le Doge Enrico Dandolo

3e niveau : le Tsar Ivan le Terrible et le roi Zoulou Chaka

4e niveau : Gengis Khan et le Pharaon Ramsès II

....Les leaders

Ce sont les personnages importants du jeu. Ils vous apportent les connaissances nécessaires à votre évolution technologique. Vous pouvez rencontrer 5 sortes de leaders :

Les ingénieurs : chaque ingénieur construira les bâtiments civils (dépôt, port civil, habitations, etc.) de l'âge technologique auquel il appartient. Certains ingénieurs sont indispensables. En effet, ils peuvent vous apporter les connaissances des âges technologiques suivants ou vous permettre de franchir les obstacles qui barrent la route entre chaque niveau du jeu.

Les militaires : chaque militaire construira les bâtiments à usage militaire (chantier naval militaire, tour de garde, armurerie, etc.) de l'âge auquel il appartient.

Les explorateurs : un explorateur va chercher pour vous un personnage dont vous avez besoin.

Les marchands : chaque marchand peut construire le marché dans lequel vous pouvez échanger des ressources des différents âges technologiques.

Les diplomates : un diplomate a la possibilité de négocier une alliance où de stopper la guerre entre vous et un de vos ennemis.

... Les citoyens

Ce sont les personnages de base du jeu. Ceux qui vivent sur les territoire vous appartenant travaillent pour vous, ils exploitent vos ressources et aident à la construction des bâtiments. Vous pouvez décider d'en faire des guerriers ou des travailleurs en les équipant avec des armes ou avec des outils.

... Les constructions

Chaque âge technologique offre de nouvelles constructions appartenant aux catégories ci-dessous.

Dépôt : stockage de la ressource, construit par un ingénieur.

Habitation : maison pour le repos des personnages, construit par un ingénieur.

Atelier de fabrication des outils : fabrication d'outils de construction, construit par un ingénieur.

Armurerie : fabrication des armes portées, armures et boucliers, construit par un militaire.

Chantier naval civil : fabrication de bateaux à usage de transport civil, construit par un ingénieur.

Chantier naval militaire : fabrication de bateaux de combat, construit par un militaire.

Usine civile : fabrication de véhicules de transport terrestre, construit par un ingénieur.

Usine militaire : fabrication de véhicules de combat terrestre, construit par un militaire.

Tour de garde : protection du territoire, construit par un militaire.

Chantier aérien : fabrication d'avions de combat, construit par un militaire.

Arme portée et protection : kits d'armes et d'armures fabriqués par l'armurerie.

Bateaux militaires : navires de combats fabriqué par le chantier naval militaire.

Bateaux de transport civil : bateaux de transports fabriqué par le chantier naval civil.

Véhicule de transport terrestre : véhicule fabriqué par l'usine civile.

Véhicule de combat terrestre : véhicule fabriqué par l'usine militaire.

Avion de combat : avion fabriqué par le chantier aérien.

D'autres constructions spécifiques vous sont proposées à mesure que vous progressez dans votre quête.

... L'interface

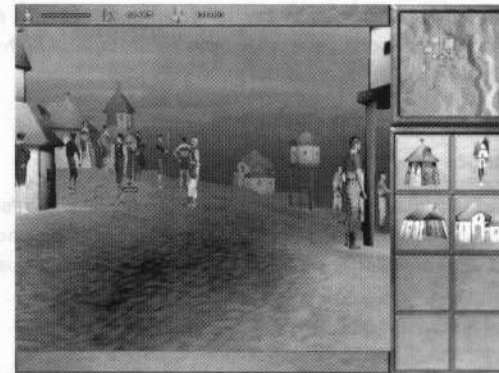
Ecran de jeu 3D : au centre de votre écran, c'est la vue de 3D de l'endroit où vous vous trouvez.

La carte : en haut à droite de votre écran se trouve une carte 2D du territoire sur lequel vous êtes.

Interface générale : à droite de votre écran, elle vous permet de sélectionner.

Barre d'information supérieure : en haut de votre écran, elle indique vos stocks de ressources.

Barre d'information inférieure : en bas de votre écran, elle indique les spécificités de vos sélections.



... Les déplacements

RIVERWORLD vous propose deux modes de déplacement : un en vue subjective et un autre en vue de camera.

... La vue subjective

Le mode vue subjective vous permet de vous déplacer rapidement en vous guidant avec la souris. Pour avancer, il suffit d'appuyer sur le bouton gauche de la souris. Pour tourner sur la droite, déplacez la souris sur la droite. Pour tourner sur la gauche, déplacez la souris sur la gauche.

Vous pouvez aussi vous déplacer avec les touches flèches de votre clavier : flèche haut pour avancer, flèche bas pour reculer, flèche gauche pour aller à gauche, flèche droite pour aller à droite.

... La vue de camera

Pour accéder au mode vue de caméra, appuyez sur la barre espace de votre clavier. Vous quittez alors la vue subjective et la caméra se place au dessus de votre personnage. Un curseur apparaît sur votre écran. Pour vous déplacer, il faut que vous sélectionnez votre personnage en le pointant avec votre souris et en cliquant avec le bouton gauche. Le curseur de déplacement apparaît et Sir Burton est sélectionné dans l'interface à droite de votre écran. Pour déplacer votre personnage, placez votre souris à l'endroit où vous voulez qu'il se place et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Votre personnage se déplace alors pour rejoindre l'endroit souhaité. La caméra le suit et vous pouvez la faire tourner autour de Burton en déplaçant votre souris. Pour désélectionner votre personnage, vous devez cliquer avec le bouton droit de votre souris ou appuyez sur la touche de retour arrière de votre clavier.

... La carte

Une carte est à votre disposition tout au long de la partie en haut à droite de l'interface générale. Vous pouvez effectuer des zooms en utilisant le bouton droit de votre souris. Vos bâtiments, vos ressources et vos personnages sont en rouge (votre couleur). Les personnages sélectionnés qui apparaissent dans l'interface générale, clignotent sur la carte. Vous pouvez alors les déplacer en cliquant avec le bouton gauche de votre souris à l'endroit désiré directement sur la carte. Vous éviterez ainsi des déplacements répétitifs de vos personnages sur les grandes distances.

Vous pouvez aussi faire apparaître la carte en plein écran en appuyant sur la touche tabulation de votre clavier. Toute la carte du niveau sur lequel vous vous trouvez s'affiche et l'interface générale reste active

sur la droite de votre écran. Seuls les territoires explorés par vous ou par un de vos personnages sont visibles. Les autres sont affichés en noir sur la carte. Pour sortir de la carte plein écran, tapez à nouveau sur la touche de tabulation de votre clavier.

•••• Sélectionner un ou plusieurs personnages

Vous ne pouvez sélectionner que des personnages faisant partie de votre camp et uniquement lorsque vous êtes en vue de caméra. Pour sélectionner un personnage, cliquez dessus avec le bouton gauche de votre souris. Pour en sélectionner plusieurs, tracez un rectangle avec votre souris, tous les individus se trouvant dans ce rectangle sont sélectionnés.

Chaque individu sélectionné est identifié par une sphère rouge (votre couleur) au-dessus de sa tête, une barre de niveau de vie est affichée sous le personnage. Il apparaît dans l'interface générale.

Vous pouvez aussi sélectionner un ou plusieurs personnages grâce à l'interface générale. Pour ce faire, choisissez une catégorie de personnages (ingénieur, militaire, citoyen, etc.) dans l'interface générale en cliquant dessus avec le bouton gauche de votre souris. Tous les individus de cette catégorie sont alors sélectionnés et apparaissent dans l'interface générale. Si vous ne voulez qu'un seul de ses individus, vous devez cliquer dessus avec le bouton gauche de votre souris, les autres seront alors désélectionnés.

•••• Construire

Chaque âge technologique propose de nouvelles constructions qui exploitent de nouvelles ressources. Pour commencer un âge technologique, vous devez tout d'abord construire un dépôt où les ressources seront stockées. Lorsque le dépôt est construit, ordonnez à vos citoyens d'exploiter des ressources, vous pouvez alors construire ce que vous voulez.

Pour construire un bâtiment civil, vous devez sélectionner un ingénieur, les constructions qu'il peut exécuter apparaissent dans l'interface générale. Lorsque vous passez sur une construction avec votre curseur, son nom ainsi que son coût en ressources s'inscrivent dans la barre d'information inférieure. Choisissez une construction en cliquant dessus avec le bouton gauche de votre souris. Vous devez alors choisir son emplacement sur le territoire. Déplacez votre curseur qui a pris la forme du bâtiment. Vous ne pouvez pas construire le bâtiment aux endroits où celui-ci s'affiche en filaire. Par contre, si le bâtiment s'affiche en entier et que l'endroit vous convient, il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche de votre souris pour déclencher la construction. Le procédé est le même pour tous les bâtiments construits par les ingénieurs, les militaires et les marchands. Vous pouvez accélérer les constructions en assignant des citoyens à cette mission. Pour cela, il vous faut les sélectionner puis cliquer sur le bâtiment en cours de construction. Vous pouvez stopper une construction en sélectionnant le personnage qui travaille puis en le déplaçant ou en lui donnant un autre ordre. Vous pouvez reprendre la construction en assignant un personnage à ce travail en cliquant sur le chantier après avoir sélectionné un personnage.

•••• Extraire des ressources

Pour développer un âge, il vous faut extraire des ressources. Chaque âge technologique possède sa ressource et plusieurs gisements d'une ressource sont disposés sur chaque territoire. Lorsque vous avez construit un dépôt, vous pouvez ordonner à vos citoyens d'extraire des ressources et de les stocker dans le dépôt. Pour ce faire, vous devez sélectionner un ou plusieurs citoyens et cliquer sur un gisement (arbre, pierre, etc.). L'extraction commence et vos personnages portent automatiquement les ressources au dépôt. Si vous cliquez sur le dépôt, vous pouvez consulter le nombre d'unités de ressource stockées. Vous pouvez interrompre le travail de chacun en les déplaçant ou en leur donnant un ordre différent.

•••• La fabrication

Le processus de production consomme des ressources. Celles-ci doivent être disponibles dans le dépôt (le nombre total de ressources disponibles est affiché dans la barre d'information supérieure).

•••• Fabriquer des armes et des outils

A chaque âge technologique, vous avez la possibilité de construire une armurerie et un atelier. L'armurerie vous offre la possibilité de fabriquer les armes et les protections de l'âge technologique auquel elle appartient tandis que l'atelier vous propose de fabriquer des outils de construction. Pour fabriquer vous devez tout simplement assigner un ou plusieurs citoyens au bâtiment correspondant. Pour les assigner, il faut les sélectionner puis cliquer sur le bâtiment. Ils disparaissent alors à l'intérieur du bâtiment et commencent à produire. La production réalisée est exprimée en unités. Cette même unité est utilisée pour définir le coût de chaque arme, outil ou combinaison d'armes ou d'outils.

Si vous cliquez sur le bâtiment, son inventaire s'affiche dans l'interface générale. Les éléments suivants sont présentés :

Les citoyens assignés à la production.

Le montant total des unités produites.

Les armes, outils ou combinaisons d'armes et outils disponibles.

Pour connaître le coût, en unités, d'une arme ou d'un outil, passez le curseur sur sa représentation dans l'interface générale : le montant apparaît alors dans la barre d'information inférieure.

Tant que les citoyens sont assignés au bâtiment, ils produisent. Pour stopper la production, vous devez faire sortir chaque citoyen du bâtiment en cliquant sur sa représentation dans l'interface générale.

•••• Fabriquer des véhicules

Les chantiers navals, les usines et les chantiers aériens vous permettent de fabriquer des véhicules. Pour cela, vous devez assigner des citoyens au bâtiment concerné de la même manière que pour la fabrication des armes et des outils. Vous pouvez alors choisir un véhicule dans la liste proposée par l'interface, cliquez dessus et le positionner sur le territoire de la même manière que pour la construction d'un bâtiment. Lorsque le véhicule apparaît entièrement, cliquez avec le bouton gauche de votre souris, la fabrication est alors enclenchée.

•••• Equiper

Lorsque vous avez fabriqué des armes ou des outils, vous pouvez en équiper vos personnages de la manière suivante : cliquez sur le bâtiment (armurerie ou atelier) pour ouvrir l'inventaire, cliquez sur la combinaison d'armes ou d'outils désirée, votre sélection reste sur le curseur, et vous pouvez alors cliquer sur le ou les personnages pour les équiper. Pour enlever l'équipement, il faut procéder de la même manière. Choisissez dans l'interface le personnage sans outils ou sans armes puis cliquez sur le ou les personnages équipés.

.... Déplacements avec véhicules

Pour vous déplacer avec un véhicule, sélectionnez votre personnage puis cliquez sur le véhicule que vous voulez utiliser. Votre personnage entre dans le véhicule et vous passez en vue subjective depuis l'intérieur du véhicule. Vous pouvez alors vous déplacer à l'aide de la souris ou choisir de revenir en vue de caméra. Si vous êtes en vue de caméra, vous devez cliquer sur le véhicule et lui indiquer une destination à l'aide de votre curseur. Pour sortir du véhicule, sélectionnez-le, l'inventaire du véhicule s'affiche alors dans l'interface générale. Il vous suffit de cliquer sur votre personnage pour que celui-ci quitte le véhicule. De la même manière, vous pouvez assigner vos leaders et vos citoyens à des véhicules. Il vous suffit de les sélectionner à l'aide de votre curseur puis de cliquer sur le véhicule que vous voulez qu'ils utilisent.

.... Les niveaux de vie

Chaque personnage du jeu (vous compris) possède un niveau de vie qui baisse lors des combats. Lorsque ce niveau est à zéro, le personnage meurt mais il est ressuscité aléatoirement sur un territoire. Il retrouve alors un niveau de vie maximum. Si vous mourrez et que vous êtes ressuscité sur un territoire ne vous appartenant pas, vous devez trouver le moyen de rejoindre un de vos territoires. Pour augmenter le niveau de vie d'un personnage, vous devez l'assigner à une habitation où il pourra se reposer et être soigné. Pour cela, vous devez sélectionner le ou les personnages concerné(s) et cliquer à l'aide de votre curseur sur une habitation de votre territoire.

.... Les combats

Lorsque un personnage ennemi pénètre sur un de vos territoires, vos citoyens et vos leaders se défendront automatiquement. Si vous souhaitez attaquer un territoire ennemi, sélectionnez les individus que vous voulez envoyer au combat (vous pouvez choisir de participer au combat au non), équipez-les d'armes et de véhicules militaires puis cliquez sur le territoire que vous voulez envahir. A la rencontre des habitants du territoire ennemi, vos individus se battront automatiquement.

.... Prendre possession d'un territoire

Pour prendre possession d'un territoire, vous devez vous trouver sur celui-ci. Approchez-vous de la pierre à gaal du territoire, votre personnage (Richard Burton) doit être sélectionné, et cliquez dessus. La pierre à gaal perd peu à peu la couleur de son propriétaire pour prendre la votre. Lorsqu'elle est rouge, vous êtes le nouveau maître des lieux, vous contrôlez alors tous les habitants, les bâtiments et les ressources du territoire.

.... Les dialogues

Lorsque vous voulez dialoguer avec un personnage, il vous suffit de double-cliquer dessus avec le bouton gauche de votre souris. Une fenêtre de dialogue s'ouvre automatiquement sur votre écran de jeu 3D. Choisissez vos phrases en cliquant dessus avec votre souris.

.... Sauvegarder une partie

A tout moment, vous pouvez sauvegarder la partie en appuyant sur la touche "Echap" de votre clavier. Le menu principal apparaît alors sur votre écran, cliquez sur "Save Game" et tapez le nom de votre partie dans la liste proposée. Après avoir confirmé votre choix, vous retournez automatiquement au jeu.

.... Support technique

La liste complète des âges technologiques, des bâtiments, véhicules et personnages est disponible dans le fichier river.html se trouvant sur le CD-ROM Riverworld. Vous pouvez aussi consulter la page consacrée à Riverworld sur le site Cryo : www.cryo-interactive.com.

Hot-line : 08 36 68 36 82 (2,23f/minute)

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéos de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotante ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

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

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des poses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Contents

Introduction	15
Technical specifications	16
.....	
The planet	
The technological ages	
The enemies	
The leaders	17
.....	
The citizens	
The buildings	
The interface	18
.....	
Moving around	
The subjective view	
The camera view	
The map	19
.....	
Selecting one or several characters	
Building	
Extracting resources	20
.....	
Manufacture	
Manufacturing weapons and tools	
Manufacturing vehicles	
Getting equipped	22
.....	
Moving around with vehicles	
Life levels	
Combats	
Taking possession of a territory	
The dialogues	
Saving a game	
Technical and game support	23
.....	

You are Sir Richard Francis Burton, famous English explorer from the Victorian era. You have been on a quest to find the source of the Nile, you were one of the first Westerners to have visited Mecca, you have translated the Thousand and One Nights, and you died on December 19th 1890. So why do you find yourself back here again and on the banks of this endless river? You are surrounded by all humanity and yet, you are neither in heaven, nor in hell, but resurrected on Riverworld, a very real world created artificially. Who by? And why? It is up to you to find out. Explore the territories bordering the river and meet those who made their mark on their age such as Julius Caesar, Napoleon or Einstein. You will need their help in order to survive. Because human beings are incorrigible. No sooner back from the dead, the struggle for life begins again and some of them are determined to take over control of this planet. Queen Victoria, Ivan the Terrible or Chaka the Zulu King are not going to let the grass grow under their feet. They already command several territories, and are in the process of building arms and vehicles to conquer this new world.

At the source of the river stands an immense Black Tower, refuge of the Ethics, extra-terrestrial beings who have set up the system on this planet. They rule the planet from this tower, distributing food to men by means of Grail Stones, strange indestructible machines set up in the centre of each territory. If you take control of one of these machines then the territory is yours and its population will obey your every whim. Make your way up river taking possession of territories as you go, exploiting the resources available to build boats to go quicker, and weapons to attack or defend yourself. The first to reach the Black Tower will then discover the secrets of Riverworld.

Technical specifications

System	Processor	RAM	CD-Rom drive
Minimum	Pentium 133	32	4X
Recommended	Pentium 200	32	8X
Optimum	Pentium 233	32	8X

System requirements:

Windows™ 95
 SVGA 2 MB Video card
 Mouse
 Sound card
 Direct X™ 5 (available on the CD-Rom)
 System compatible with DirectX™ 5
 60 MB free on the hard disc

Installation:

Place the Riverworld CD in the CD-Rom player. The installation procedure will start automatically. An option will allow you to install Direct X™ 5.

Main menu

Start game: to start a new game, click on Start Game.

Load Game: when you click on Load Game, you access games already saved.

Options: by clicking on options, you access a new screen in which you can adjust the sound options and activate or deactivate the reflections. To adjust the volume of the music or sounds, simply slide the cursor. You can deactivate the reflections if the game seems to be running too slowly just by clicking the corresponding button.

Exit: select exit to leave Riverworld.

Verification of Microsoft DirectX™5 Compatibility

- Check for compatibility with Microsoft DirectX™ 5: to check the compatibility of your system with DirectX™ 5, proceed as follows:
- Under Windows™ 95, open "my computer", double click on "Disc C" (with the name of your hard disk), open the folder "Program Files", open the folder "DirectX", then the folder "set up" and double click on the "Dxsetup.exe" program to run it.
- Check that the main display pilot lines (graphics card) and main sound peripheral (sound card) each include the word "certified".
- Check that the version number begins with "4" and that the following value is equal or superior to "05".
- Examples:

"main display pilot	4.10.00.1555 certified"
"Main sound peripheral	4.38.00.0006 certified"
- Without these two conditions being fulfilled the functions of DirectX™ 5 will not be available or poorly supported.

If some of your pilots are not certified, you should update the pilots of those peripherals which do not carry this mention. These pilots are available directly from the manufacturers of your peripheral or from the manufacturer of your computer. Your equipment manufacturer must do what is required to ensure that your computer is compatible with the Microsoft DirectX 5 standard.

Compatibility with 3D accelerator cards:

RIVERWORLD also supports 3D accelerator cards compatible with Direct3D and 3Dfx Glide. Please therefore check that your 3D accelerator card is perfectly configured in your computer. For more information, consult the documentation supplied with your card.

The planet

Riverworld takes place in the universe imagined by the American science fiction writer Philip José Farmer. There are four different levels to the game. Each level is made up of 20 territories each separated from the adjoining one by a natural barrier. The territory extends along the river as well as on a small number of islands. The planet is inhabited by all of humanity that has been resurrected. In each territory there is a Grail Stone, a machine looking like a mushroom which distributes men with the food they need to live. If the player takes possession of the Grail Stone he wins the corresponding territory. There are apparently no other buildings, the river appears endless and it is impossible to cross it by swimming.

The technological ages

Riverworld allows you to evolve through 11 technological ages which succeed one another across the four levels of the game. Each age has its own resource that you must exploit to erect the buildings of the age.

First level

Wood age/resource: wood
 Stone Age/resource: stone
 Bronze age/resource: bronze
 Iron Age/resource: iron

Second level

Iron Age/resource: iron
 Powder age/resource: powder
 Coal age/resource: coal
 Electrical age/resource: electricity

Third level

Electrical age / resource: electricity
 Oil age/resource: oil
 Uranium age/resource: uranium

Fourth level

Uranium age/resource: uranium
 Cyber age/resource: the cyber crystal
 Stellar age/resource: stellar energy

The enemies

You have to face different enemies on each level who are represented by the colours green and blue.

First level: Queen Victoria and Atilla.

Second level: Hugues de Payens, Master of the Templars and the Doge Enrico Dandolo

Third level: Czar Ivan The Terrible and the Zulu King Chaka

Fourth level: Ghengis Khan and the Pharaoh Rameses II

The leaders

These are the important characters in the game. They provide you with the knowledge necessary for your technological evolution. You can meet five types of leaders:

Engineers: each engineer will build the civil buildings (warehouse, civil port, dwellings, etc) from the technological age to which he belongs.

Some of these leaders are indispensable, for they can provide you with the knowledge of the succeeding technological ages and allow you to overcome the obstacles that prevent you from accessing the next level of the game.

Soldiers: each soldier will build the military buildings (naval shipyard, watch tower, armoury, etc) from the age to which he belongs.

Explorers: an explorer will go in search of a character you need.

Merchants: each merchant can build the market in which you can exchange resources from the various technological ages.

The diplomats: a diplomat has the power to negotiate an alliance or stop a war between you and one of your enemies.

.... The citizens

These are the fundamental characters of the game. Those who live on the territories under your command work for you, they exploit your resources and help in the construction of buildings. You can decide to transform them into warriors or workers by supplying them either with arms or with tools.

.... The buildings

Each technological age has new buildings belonging to the categories listed below.

Warehouse: for stocking resources, built by an engineer

Dwelling: house in which characters may rest: built by an engineer

Workshop for producing tools: manufacturing construction tools, built by an engineer

Armoury: manufacturing hand weapons, armour and shields, built by a soldier

Civil shipyard: manufacturing ships for civil transport, built by an engineer

Military shipyard: manufacture of warships, built by a soldier

Civil factory: manufacturing vehicles for land transport, built by an engineer

Military factory: manufacturing vehicles for land combat, built by a soldier

Watch tower: protection of territory, built by a soldier

Aircraft factory: manufacturing combat aircraft, built by a soldier

Hand weapons and protection: kits of weapons and armour manufactured by the armoury

Warships: fighting ships manufactured by the naval shipyard

Land transport vehicle: vehicle manufactured by the civil factory

Land combat vehicle: vehicle manufactured by the military factory

Combat aircraft: aircraft manufactured by the aircraft factory

Other specific buildings will be suggested to you as you progress in your quest.

.... The interface

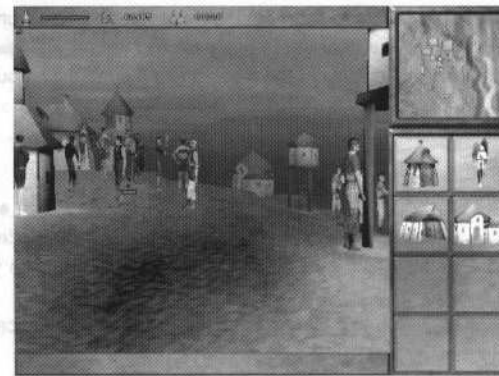
3D game screen: in the centre of your screen you see the 3D view of your current location.

The map: in the upper right of your screen is displayed a 2D map of the territory in which you are currently situated.

Main interface: on the right of the screen - for making selections.

Upper information bar: at the top of the screen, displaying information on your stocks of resources.

Lower information bar: at the bottom of the screen it displays specific information about items selected.



.... Moving around

Riverworld offers you two modes of moving around: one with a subjective viewpoint and another using a camera view mode.

.... The subjective view

The subjective view mode allows you to move around fast guiding yourself with the mouse. To move forward, you simply have to press on the left mouse button. To turn right, move the mouse to the right. To turn left, move the mouse to the left.

You can also move around using the arrow keys on your keyboard: arrow up to move forwards, arrow down to retreat, arrow left to move left and arrow right to move right.

.... The camera view

To access the camera view mode, press the spacebar on your keyboard. You will then leave the subjective view and the camera will be placed above your character. A cursor appears on your screen. To move around, you have to select your character by pointing to him with your mouse and clicking with the left button. The movement cursor appears and Sir Burton is selected in the interface on the right of your screen. To move your character, position the mouse on the place you wish to move to and click with the left mouse button. Your character then moves to the selected position. The camera follows him and you can make it turn around Burton by moving your mouse. To deactivate the selection of your character, you must click on the right mouse button or press the backspace button on your keyboard.

.... The map

A map is available throughout the game at the top of the screen, on the right, above the main interface. You can carry out zooms by using the right mouse button. Your buildings, your resources and your characters are in red (your colour). The selected characters appear in the main interface and flash on the map. You can then move them by clicking with the left mouse button on the point you select directly on the map. This will enable you to avoid repetitive movements of your characters when moving them over large distances.

You can also view the card in full screen format by pressing the tabulation button on your keyboard to

display the entire map for the level on which you are playing while the main interface remains active on the right of your screen. Only those territories you or one of your characters has explored will be visible. The others appear in black on the map. To leave the full screen display of the map, press the tabulation button on your keyboard a second time.

... Selecting one or several characters

You can only select characters belonging to your side and only when you are in camera view mode. To select a character, click on it with the left mouse button. To select several, draw a rectangle with your mouse and all those characters inside it will be selected.

Each character selected is identified by a red sphere (your colour) above his head, and a bar indicating the life level is displayed under the character. He then appears in the main interface.

You can also select one or several characters by means of the main interface. To do so, choose a category of character (engineer, soldier, citizen, etc) in the main interface by clicking on it with the left mouse button. All the characters in this category are then selected and appear in the main interface. If you only want one of these characters, you should click on it with the left mouse button, which will then deselect the others.

... Building

Each technological age offers new buildings which exploit the newly available resources. To begin a technological age, you should first of all build a warehouse where the resources will be stocked. When the warehouse has been built, order your citizens to exploit the resources, and you can then build what you want.

To build a civil building, you must select an engineer, and the buildings he can erect will appear in the main interface. When a you pass over a building with your cursor, its name as well as its cost in resources will be displayed in the lower information bar. Choose a building by clicking on it with the left mouse button. You can then choose its location in the territory by moving your cursor which has taken the form of a building. You cannot erect the building in those places where it is displayed as a line outline only, but on the other hand, if the building is displayed in its entirety and you are satisfied with the location, you simply have to click with the left mouse button to begin the building operation. This procedure is identical for all buildings erected by engineers, soldiers and merchants. You can accelerate the building process by assigning citizens to this mission. To do this, you have to select them and then click on the building that is in the process of being constructed.

You can stop a building operation by selecting the character who is working and then moving him away or giving him another order. You can take up building again by selecting a character and assigning him to this work.

... Extracting resources

To develop an age you must extract resources. Each technological age has its own resource and several deposits of a resource are spread over each territory. When you have built a warehouse, you can order your citizens to extract resources and stock of them in the warehouse. To do so, you must select one or several citizens and click on a source (trees, stone, etc). The extraction process begins and your characters automatically carry the resources to the warehouse. If you click on the warehouse, you can consult the number of units of resource that are stocked. You can interrupt the work of each one by moving the characters or giving them a different order.

... Manufacture

The process of manufacture uses up resources. These must be available in the warehouse (the total number of resources available is shown in the upper information bar).

... Manufacturing weapons and tools

During each technological age you have the possibility of building up an armoury and a workshop. The armoury gives you the possibility of manufacturing weapons and protection corresponding to the technological age it belongs to, while the workshop enables you to manufacture construction tools. In order to begin the manufacturing process you simply assign one or several citizens to the corresponding building. To assign them, you must select them and then click on the building. They then disappear inside the building and begin to produce. Their production is expressed in units. This same unit is used to define the cost of each weapon, tool or combination of weapons or tools.

If you click on the building, its inventory will be displayed in the main interface. The following elements are shown:

The citizens assigned to the production,

The total amount of units produced

The weapons, tools or combinations of weapons and tools available

To know the cost, in units, of a weapon or tool, move the cursor to its icon in the main interface: the amount will then appear in the lower information strip.

As long as the citizens are assigned to the building, they continue to produce. To stop the production, you must make each citizen leave the building by clicking on the corresponding icon in the main interface.

... Manufacturing vehicles

Naval shipyards, manufacturing sites and aircraft factories allow you to manufacture vehicles. In order to do this, you must assign citizens to the building concerned in the same way as for the manufacture of weapons and tools. You can then select a vehicle from the list shown by the interface, click on it and position it on the territory in the same way as for the construction of a building. When the vehicle appears in full, click with the left mouse button, and production then begins.

... Getting equipped

When you have manufactured weapons or tools, you can then use them to equip your characters in the following way. Click on the building (armoury or workshop) to open the inventory, then click on the combination of arms or tools you wish. Your selection is then held by the cursor and you can then click on the person or persons you wish to equip. To remove their equipment, you must proceed in the same way. Choose the character without tools in the interface or without weapons and then click on the person or persons who are equipped.

.... Moving around with vehicles

To move around by means of a vehicle, select your character then click on the vehicle you wish to use. Your character enters the vehicle and you shift to a subjective view from inside the vehicle. You can then move around by using the mouse or choose to return to a camera view mode. If you are using a camera view mode, you must click on the vehicle and indicate its destination by means of your cursor. To leave the vehicle, select it to display the vehicle's inventory in the main interface. You then simply have to click on your character for him to leave the vehicle.

Similarly, you can assign your leaders and your citizens to these vehicles. You simply have to select them with your cursor and then click on the vehicle you want them to use.

.... Life levels

Each character in the game (including you) has a life level which drops during combat. When this level is at 0, the character dies and then is brought back to life at random in a territory. He then has a maximum life level. If you die and you find yourself brought back to life in a territory that is not under your command, you must find a means of getting back into one of your own territories. You can increase the life level of a character by assigning him to move a dwelling where he can rest and be cared for. To do this, you must select the person or persons concerned and click with your cursor on a dwelling in your territory.

.... Combats

When any character crosses into your territory, your citizens and your leaders will automatically defend themselves. If you wish to attack an enemy territory, select the individuals you wish to send into combat (you may or may not choose to take part in the combat yourself), equip them with weapons and military vehicles, and then click on the territory you wish to invade. When they meet the inhabitants of an enemy territory, your characters will automatically fight them.

.... Taking possession of a territory

To take possession of a territory, you must be located in it. Head for the territory's Grail Stone, your character (Richard Burton) must be selected, and click on it. The Grail Stone gradually loses the colour of its owner to take on your own. When it is red, you are the new master of the territory, you then control all the inhabitants, the buildings and the resources that are found there.

.... The dialogues

When you wish to dialogue with a character, you simply double click on the character with the left mouse button. The dialogue window automatically opens on your 3D game screen. Choose your phrases by clicking on them with your mouse.

.... Saving a game

At any time, you can save the game by pressing the Escape button on your keyboard. The main menu then appears on your screen. Click on Save Game and enter the name of your game in the list displayed. After having confirmed your choice you will automatically return to the game.

.... Technical and game support

The complete list of technological ages, buildings, vehicles and characters is available in the river.html file which you will find on the Riverworld CD-ROM. You can also consult the special Riverworld page on the Cryo website at : www.cryo-interactive.com.

WARNING TO OWNERS OF WIDE SCREEN PROJECTION TV'S

Fixed or stationary images can do irreversible damage to the cathode tube of your TV by marking definitively with luminophores. This is the reasons we recommend that you avoid using video games repeatedly or for extended periods of time on wide screen projection TVs.

WARNING ON EPILEPSY

Read before a video game is used by you or your child.

Certain people may suffer from epileptic fits or lose consciousness after viewing certain types of blinking lights or light sources in our daily environment. These people are exposed to fits when they watch certain televised images or when they play certain video games. These phenomena may appear even if the subject has no such medical history or has never suffered from an epileptic fit beforehand.

If you or a member of your family has already suffered from symptoms linked to epilepsy (fit or loss of consciousness) in the presence of luminous stimulation, please consult your physician before use.

We recommend that parents be attentive to their children when playing video games. If you or your child show the following symptoms: dizziness, vision problems, contraction of the eyes or muscles, loss of consciousness, orientation problems, involuntary movements or convulsion, stop playing immediately and consult a physician.

Precautions to be taken in every case when using a video game.

Do not stay too close to the screen. Play at a good distance from the television screen and as far as allowed by the connection cable.

Use video games preferably on small size screens.

Avoid playing if you are tired or if you lack sleep.

Make sure that you are playing in a well-lighted room.

When playing, take a ten to fifteen minute break every hour.

Inhalt

Einleitung	25
Technische Angaben	26
Der Planet	
Die technologischen Zeitalter	
Die Gegner	
Die Anführer	27
Die Bewohner	
Die Gebäude	
Die Benutzeroberflächen	28
Fortbewegung	
Die subjektive Sicht	
Die Kamerasicht	
Die Karte	29
Auswählen einer oder mehrerer Personen	
Bauen und Konstruieren	
Abbau der Rohstoffe	30
Die Herstellung	
Fertigung der Waffen und Werkzeuge	
Bau der Fahrzeuge	
Ausrüsten	31
Fortbewegung mit Fahrzeugen	
Das Lebensniveau	
Die Kämpfe	
Ein Gebiet erobern	
Die Dialoge	
Eine Spiel speichern	32
Technische Hilfe und Kundenservice	33

Der Planet

Sie sind Sir Richard Francis Burton, der berühmte englische Entdecker der viktorianischen Epoche. Sie haben sich auf die Suche nach der Quelle des Nils begeben, als einer der ersten Europäer besuchten Sie Mekka und Sie waren es, der die Geschichte von Tausendundeiner Nacht übersetzten. Der 19. Dezember 1890 war Ihr Todestag - warum in aller Welt stehen Sie jetzt plötzlich wiederauferstanden am Ufer dieses endlosen Flusses? Um Sie herum scheint die gesamte Menschheit versammelt und dennoch befinden Sie sich weder im Paradies noch in der Hölle... dies ist Riverworld, einer außerordentlich reale Welt, die aber vollständig künstlichen Ursprungs ist. Wer waren die Erschaffer? Was ihre Gründe? Das herauszufinden liegt an Ihnen. Erforschen Sie die umliegenden Gebiete, treffen Sie auf Menschen, die einst ihr Zeitalter prägten, wie Julius Cäsar, Napoleon oder Einstein. Ohne ihre Hilfe werden Sie kaum überleben können. Denn der Mensch ist nun einmal unverbesserlich. Kaum aus dem Totenreich zurückgekehrt, beginnt der Überlebenskampf von Neuem, und mehr als einer ist schon fest entschlossen, den Planeten unter seine Kontrolle zu bringen. Königin Viktoria, Iwan der Schreckliche oder auch Chaka, der Zulukönig nutzen die Gelegenheit. Sie kontrollieren bereits mehrere Gebiete und sind im Begriff, Waffen und Fahrzeuge zu bauen, um diese neue Welt zu erobern.

An der Quelle des Flusses ragt ein majestätischer schwarzer Turm empor, Refugium der Ethics, den Außerirdischen, denen man nachsagt, für die Existenz dieser Welt verantwortlich zu sein. Offenbar leiten sie die Geschicke der Bewohner des Planeten von diesem Turm aus und versorgen die Menschen durch Gralsteine mit Nahrung - seltsame, unzerstörbare Maschinen, die sich jeweils in der Mitte eines Gebiets befinden. Sobald Sie die Kontrolle über eine dieser Maschinen erlangen, gehört das Gebiet Ihnen, und seine Bevölkerung wird Ihnen bedingungslos folgen. Fahren Sie flussaufwärts, erobern Sie ein Gebiet nach dem anderen und bauen Sie die vorhandenen Rohstoffe ab, um Schiffe zu bauen, die Sie schneller voranbringen, oder für Waffen, um sich zu verteidigen oder anzugreifen. Wer als erster den Schwarzen Turm erreicht, wird das Geheimnis um Riverworld lüften.

Technische Angaben

Anforderung	Prozessor	RAM	CD-ROM-laufwerk
Minimum	Pentium 133	32	4X
Empfohlen	Pentium 200	32	8X
Optimum	Pentium 233	32	8X

Hardware-Konfiguration

Windows 95™

SVGA Grafikkarte mit 2 MB

Maus

Soundkarte

DirectXTM 5 (enthalten)

Kompatibel mit 3Dfx und Direct3D Beschleunigerkarten

System DirectXTM 5 kompatibel

60 MB freier Festplattenspeicher

Installation

Legen Sie die Riverworld-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Der Installationsvorgang startet automatisch. Optional können Sie DirectXTM 5 von der CD installieren.

Die Kompatibilität von DirectXTM von Microsoft® feststellen:

RIVERWORLD benötigt die Installation von DirectXTM 5, doch dafür muß dieses Programm mit Ihrem Rechner auch kompatibel sein. Um das zu überprüfen, gehen Sie bitte wie folgt vor: Öffnen Sie unter Windows™ 95 das Menü „Arbeitsplatz“, doppelklicken Sie auf „Laufwerk C“ (Ihr Festplattenlaufwerk), öffnen Sie dort den Ordner „Program Files“ und darin den Ordner „Direct X“. Nun öffnen Sie den Ordner „Setup“ und klicken zweimal auf das Programm „Dxsetup.exe“, um es zu starten. Stellen Sie sicher, daß sowohl der primäre Bildschirmtreiber, als auch der primäre Audiotreiber und der Soundkartentreiber den Vermerk „authentisiert“ aufweisen, daß die Versionsnummer mit einer „4“ beginnt und daß die nachfolgende Ziffer den Wert „05“ hat oder übertrifft, also z.B. „4.05“. Diese beiden Bedingungen sind äußerst wichtig, denn ohne sie stehen die Funktionen von DirectXTM 5 nicht zur Verfügung. Wenn einige Ihrer Treiber nicht „authentisiert“ sind, müssen Sie die Treiber der nicht zertifizierten Peripheriegeräte aktualisieren. Diese Treiber erhalten Sie von den Herstellern der Peripheriegeräte oder vom Hersteller Ihres Rechners. Erhalten Sie die Mitteilung „nicht installiert“ oder eine unkorrekte Versionsnummer, sollten Sie versuchen, DirectXTM erneut zu installieren - hier kann u.U. ein Update ausreichend sein. Starten Sie hierzu die Anwendung „Dxsetup.exe“ im Ordner „Direct X“ auf Ihrer CD-ROM und klicken Sie dort auf die Schaltfläche „Direct X neu installieren“.

Kompatibilität mit 3D-Beschleunigerkarten:

Riverworld unterstützt auch Direct3D und 3Dfx Glide kompatible 3D-Beschleunigerkarten. Prüfen Sie daher, ob Ihre 3D-Beschleunigerkarte optimal für Ihren Computer konfiguriert ist. Nähere Informationen hierzu finden Sie in den Gebrauchsanweisungen Ihres Kartenherstellers.

Hauptmenü

Neues Spiel: Um ein neues Spiel zu beginnen, klicken Sie auf dieses Feld.

Spiel laden: Durch Klick auf dieses Feld laden Sie ein zuvor gespeichertes Spiel.

Optionen: Indem Sie dieses Feld anklicken, gelangen Sie zu einem Auswahlbildschirm, von dem aus Sie die Soundeinstellungen festlegen und Klangeffekte ein- bzw. abschalten können. Die Lautstärke der Musik und Klangeffekte ist durch einfaches Verschieben des Cursors leicht einzustellen. Sollte Ihnen das Spiel zu langsam erscheinen, können Sie versuchen, die Klangeffekte durch Klick auf das entsprechende Feld abzuschalten.

Ende: Um Riverworld zu verlassen, klicken Sie auf dieses Feld.

Der Planet

RIVERWORLD spielt im Universum des gleichnamigen Romans von Amerikas Science-Fiction Kult-Autor Philip José Farmer. Während des Spiels durchqueren Sie 4 verschiedene Ebenen, die jeweils aus 20 Gebieten bestehen und von der nächsthöheren Ebene durch eine unüberwindliche natürliche Grenze getrennt sind. Diese Gebiete erstrecken sich entlang den Ufern des Flusses und über vereinzelte Inseln. Die Bevölkerung des Planeten bildet die gesamte wiederauferstandene Menschheit.

Mittelpunkt jedes Gebietes ist der Gralstein, eine pilzförmige Maschine, die die Bewohner mit der notwendigen Nahrung versorgt. Nehmen Sie einen dieser Gralsteine in Besitz, gehört Ihnen fortan das dazugehörige Gebiet. Andere Bauwerke sind nirgends auszumachen, der Fluß erstreckt sich scheinbar endlos und ist unmöglich schwimmend zu überqueren.

Die technologischen Zeitalter

In Riverworld erleben Sie eine Weiterentwicklung der Bevölkerung über 11 technologische Zeitalter, die über die 4 die Ebenen verteilt zu erreichen sind. Jedes Zeitalter basiert auf einem Rohstoff, den es abzubauen gilt, um die Gebäude und Einrichtungen der Zeit errichten zu können.

1. Ebene

Holzzeitalter / Rohstoff: Holz

Steinzeit / Rohstoff: Steine

Bronzezeit / Rohstoff: Bronze

Eisenzeit / Rohstoff: Eisen

2. Ebene

Eisenzeit / Rohstoff: Eisen

Pulverzeitalter / Rohstoff: Schießpulver

Kohlezeitalter / Rohstoff: Steinkohle

Elektrizitätszeitalter / Rohstoff: Elektrizität

3. Ebene

Elektrizitätszeitalter / Rohstoff: Elektrizität

Erdölzeitalter / Rohstoff: Erdöl

Uranzeitalter / Rohstoff: Uran

4. Ebene

Uranzeitalter / Rohstoff: Uran

Cyberzeitalter / Rohstoff: Cyberkristall

Sternzeitalter / Rohstoff: Stellar-Energie

Die Gegner

Auf jeder Ebene werden Sie auf verschiedene feindliche Völker stoßen, die Sie an der grünen oder blauen Farbe erkennen können. Diese feindlichen Völker werden von ehemals prominenten Persönlichkeiten angeführt:

1. Ebene: Königin Viktoria und Attila, der Hunnenkönig
2. Ebene: Tempelherr Hugues de Payens und Doge Enrico Dandolo
3. Ebene: Zar Iwan der Schreckliche und Chaka Zulu
4. Ebene: Dschingis-Khan und Pharao Ramses II

Die Anführer

Die Anführer der verschiedenen Völker spielen in Riverworld eine enorm wichtige Rolle. Sie helfen Ihnen durch Vermittlung von Fertigkeiten und Kenntnissen, die Sie zur technischen Weiterentwicklung Ihrer Völker benötigen. Im Laufe des Spiels werden Sie 5 verschiedene Arten von Anführern finden:

Die Ingenieure: Ein Ingenieur baut Zivilgebäude (Lager, Güterhafen, Wohnhäuser usw.) entsprechend dem technischen Zeitalter, dem er angehört. Manche Ingenieure sind lebenswichtig, da sie wichtige Informationen über spätere technische Zeitalter vermitteln können. Diese Kenntnisse helfen Ihnen möglicherweise beim Überwinden der natürlichen Hindernisse, die den Übergang von einer Spielebene zur

nächsten versperren. Die Soldaten: Jeder Soldat baut Gebäude für militärische Zwecke (Werften für Kriegsschiffe, Wachtürme, Waffenarsenale usw.) entsprechend dem technischen Zeitalter, dem er angehört. Die Kundschafter: Ein Kundschafter kann an Ihrer Stelle eine Person suchen, die Sie dringend benötigen. Die Händler: Jeder Händler kann den Markt aufbauen, auf dem Sie die Rohstoffe aus verschiedenen technischen Zeitaltern eintauschen können. Die Diplomaten: Ein Diplomat hat die Möglichkeit, ein Bündnis zu schließen oder einen Krieg zwischen Ihnen und einem Ihrer Gegner zu beenden.

Die Bewohner

Sie stellen die wirklich wichtigen Personen im Spiel dar. Sie sind es, die Ihre Gebiete bewohnen, dort für Sie arbeiten, Ihre Rohstoffe ausbeuten und beim Bau von Gebäuden helfen. Sie legen fest, ob ein Bürger Krieger(in) oder aber Arbeiter(in) wird, indem Sie ihn mit Waffen bzw. mit Werkzeugen ausstatten.

Die Gebäude

Jedes technische Zeitalter verfügt über neue Gebäude, die einer der folgenden Kategorien angehören.

Lager: Einlagerung von Rohstoffen, erbaut von einem Ingenieur.

Wohnhaus: Heim und Ruhestätte für Bürger, erbaut von einem Ingenieur.

Werkstatt für Baumaterial: Herstellung von Bauwerkzeugen, errichtet von einem Ingenieur.

Waffenarsenal: Herstellung von Hand-Waffen, Rüstungen und Schilden, erbaut von einem Soldaten.

Werft für Zivilschiffe: Herstellung von Schiffen für den Ziviltransport, errichtet von einem Ingenieur.

Werft für Kriegsschiffe: Herstellung von Schiffen für Militärzwecke, erbaut von einem Soldaten.

Zivile Fabrik: Herstellung von Landfahrzeugen, errichtet von einem Ingenieur.

Waffenfabrik: Herstellung von Bodenkampffahrzeugen, erbaut von einem Soldaten.

Wachturm: Schutz des Gebietes, errichtet von einem Soldaten.

Luftwerft: Herstellung von Flugzeugen für Kampfzwecke, erbaut von einem Soldaten.

Handwaffen und Schutzrüstung: Waffen- und Rüstungskits, hergestellt in einem Waffenarsenal.

Kriegsschiffe: Schiffe für Kampfzwecke, hergestellt von einer Werft für Kriegsschiffe.

Schiffe für den Ziviltransport: Transportschiffe, gebaut in einer Werft für Zivilschiffe.

Fahrzeug für den Landverkehr: in einer zivilen Fabrik gebautes Fahrzeug.

Bodenkampffahrzeug: in einer Militärfabrik hergestelltes Fahrzeug

Kampfflugzeug: von der Luftwerft hergestelltes Flugzeug.

Später, im weiteren Verlauf Ihrer Suche werden Ihnen noch weitere, besondere Gebäude vorgeschlagen werden.

Die Benutzeroberfläche

3D Spielbildschirm: In der Mitte Ihres Bildschirms sehen Sie Ihren gegenwärtigen Standort aus der 3D Perspektive.

Die Karte: Rechts oben auf Ihrem Bildschirm sehen Sie eine 2D Karte des Gebiets, in dem Sie sich gerade befinden.

Dialogfenster: Auswahlbereich rechts auf Ihrem Bildschirm.

Obere Statusleiste: Am oberen Rand Ihres Bildschirms, zeigt den gegenwärtigen Lagerbestand der Rohstoffe.

Untere Statusleiste: Am unteren Rand des Bildschirms, zeigt detaillierte Informationen zu ausgewählten Einheiten.



Fortbewegung

RIVERWORLD bietet Ihnen zwei Fortbewegungsmodi: eine aus der Perspektive des Spielers (subjektive Sicht) und eine aus dem Blickwinkel der Kamera (Kamerasicht).

Die subjektive Sicht

Die subjektive Sichtweise ermöglicht eine schnelle, unkomplizierte Fortbewegung mit Hilfe der Maus. Klicken Sie einfach die linke Maustaste, um sich vorwärts zu bewegen. Wollen Sie nach rechts gehen, ziehen Sie einfach die Maus in diese Richtung, oder schwenken Sie in die entgegengesetzte Richtung, indem Sie die Maus nach links bewegen. Sie können sich natürlich auch mit den Cursorstasten Ihrer Tastatur bewegen: Pfeiltaste nach oben für vorwärts, Pfeiltaste nach unten für rückwärts, Pfeil nach links für Links- und Pfeil nach rechts für Rechtsschwenk.

Die Kamerasicht

Zum Einschalten der Kamerasicht drücken Sie einfach die Leertaste Ihrer Tastatur. Damit verlassen Sie die subjektive Sicht, und die Kamera plaziert sich über Ihrer Person. Auf dem Bildschirm erscheint ein Cursor. Zur Fortbewegung wählen Sie eine Person am Bildschirm mittels Mausklick aus. Daraufhin erscheint ein Bewegungscursor, und Ihr Spielcharakter wird im Dialogfenster rechts auf Ihrem Bildschirm angezeigt. Um Ihre Person zu bewegen, wählen Sie den Ort, zu dem sie sich begeben soll, und betätigen die linke Maustaste. Ihr Spielcharakter wird sich zu dem gewünschten Ort bewegen. Die Kamera folgt ihm, und kann durch Ziehen der Maus um ihre Person herum bewegt werden. Um die aktuelle Personenauswahl zu deaktivieren, betätigen Sie entweder auf die rechte Maustaste oder die "Backspace"-Taste Ihrer Tastatur.

Die Karte

Während des Spiels befindet sich oben rechts über dem Dialogfenster eine Übersichtskarte. Durch Rechtsklick auf die Karte können Sie heranzoomen. Ihre Gebäude, Rohstoffe und Bewohner werden in Rot (Ihrer Spielfarbe) angezeigt. Die ausgewählten Spielcharaktere werden im Dialogfenster angezeigt und erscheinen außerdem blinkend auf der Karte. Sie können sie von hier aus direkt an jede gewünschte Stelle auf der Karte bewegen, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und den Mauszeiger dann an dorthin ziehen. Auf diese Weise können Ihre Spielcharaktere große Entfernungen auf einmal zurücklegen.

Wenn Sie eine Vollbild-Ansicht der Karte wünschen, betätigen Sie einfach die Tab-Taste auf Ihrer Tastatur. Auf Ihrem Bildschirm erscheint dann eine Karte der gesamten Ebene, auf der Sie sich gerade befinden; das Dialogfenster rechts auf dem Bildschirm bleibt indessen aktiv. Sichtbar sind allerdings nur die Gebiete, die Sie oder einer Ihrer Bewohner bereits erforscht haben. Die anderen Gebiete sind noch schwarz angezeigt. Um die Vollbild-Karte wieder zu verlassen, betätigen Sie erneut die Tab-Taste.

•••• Auswählen einer oder mehrerer Personen

Die Auswahl von Spielcharakteren ist nur im Kamerasicht-Modus möglich. Sie können ausschließlich über Personen verfügen, die zu Ihnen gehören. Die Auswahl einer Person erfolgt durch Anklicken mit der linken Maustaste. Sollen mehrere Personen ausgewählt werden, ziehen Sie bei gedrückt gehaltener linker Maustaste mit der Maus ein Rechteck: alle innerhalb des Rechtecks befindlichen Personen sind dann ausgewählt und erwarten Ihre Anweisungen. Jeder ausgewählte Spielcharakter ist an einem roten Kreis (Ihre Farbe) über dem Kopf zu erkennen. Ein Balken unterhalb der Person zeigt das Lebens-/Gesundheitsniveau an. Ferner wird die Person im Dialogfenster angezeigt. Eine Personenauswahl ist ebenfalls über das Dialogfenster möglich: Sie wählen eine Personenkategorie (Ingenieur, Soldat, Bürger, usw.) durch Anklicken mit der linken Maustaste aus. Alle Individuen dieser Kategorie, die zu Ihnen gehören, sind damit ausgewählt und werden im Dialogfenster angezeigt. Wünschen Sie nur die Auswahl eines dieser Individuen, klicken Sie es mit der linken Maustaste an; alle anderen sind damit automatisch abgewählt.

•••• Bauen und Konstruieren

Jedes technologische Zeitalter bietet neue Bauwerke, mit denen neue Rohstoffe abgebaut und verarbeitet werden. Um ein neues technologisches Zeitalter einzuleiten, sollten Sie zunächst ein Vorratslager anlegen, um Ihre Rohstoffe zu lagern. Sobald das Lager angelegt ist, weisen Sie Ihre Bürger an, die Rohstoffe abzubauen; Dann können Sie mit dem Bau der gewünschten Gebäude beginnen.

Zum Bau eines zivilen Gebäudes müssen Sie einen Ingenieur auswählen, dessen Auswahl an möglichen Gebäuden dann im Dialogfenster einzusehen ist. Bewegen Sie den Cursor über ein bestimmtes dort abgebildetes Bauwerk, erscheinen dessen Name so wie die Werkstoffkosten in der unteren Statusleiste. Wählen Sie ein Bauwerk durch Klick mit der linken Maustaste. Dann entscheiden Sie sich für den Standort auf dem Gebiet. Dorthin bewegen Sie jetzt den Cursor, der inzwischen die Umrisse des Bauwerks angenommen hat. Stellen, an denen der Bau-Cursor in gestrichelten Linien erscheint, zeigen an, daß das betreffende Gebäude dort nicht gebaut werden kann. Überall dort, wo der Cursor aus einer durchgehenden Linie besteht, können Sie bauen. Dann genügt ein Druck auf die linke Maustaste und schon beginnen die Arbeiten. Dieser Ablauf ist für alle Bauten von Ingenieuren, Soldaten oder Händlern identisch. Sie können die Bauarbeiten beschleunigen, indem Sie zusätzlich Bürger zu dieser Aufgabe heranziehen. Hierzu wählen Sie einfach die Bürger aus und linkslicken dann auf das in Bau befindliche Gebäude.

Sie können die Bauarbeiten abbrechen, indem Sie die daran arbeitende(n) Person(en) anklicken und an eine andere Stelle verschieben bzw. ihr einen neuen Befehl erteilen. Sie können die Bauarbeiten wiederaufnehmen, indem Sie dafür eine Person einsetzen, d.h. sie auswählen und dann auf die Baustelle klicken.

•••• Abbau der Rohstoffe

Um ein neues technologisches Zeitalter zu erreichen müssen Sie zunächst die Rohstoffe beschaffen. Jedes technologische Zeitalter besitzt eigene Rohstoffe, jedes Gebiet mehrere Vorkommen. Sobald Sie ein Vorratslager angelegt haben, können Sie Ihre Bürger anweisen, die Rohstoffe abzubauen und in das Vorratslager zu schaffen. Dazu wählen Sie einen oder mehrere Bürger aus und klicken auf einen Rohstoff

(Holz, Stein, usw.). Die Arbeit beginnt, Ihre Personen befördern die Rohstoffe automatisch zum Lager. Wenn Sie das Vorratslager anklicken, erhalten Sie Auskunft über die Menge der gelagerten Rohstoffeinheiten. Sie können die Arbeiten abbrechen, indem Sie die betreffende(n) Person(en) verschieben oder ihr einen neuen Befehl erteilen.

•••• Die Herstellung

Zur Produktion werden Rohstoffe benötigt. Diese müssen im Lager bereitstehen (die Gesamtmenge der verfügbaren Rohstoffe wird in der oberen Statusleiste angezeigt).

•••• Herstellung der Waffen und Werkzeuge

In jedem technologischen Zeitalter können Sie eine Waffenfabrik und eine Werkstatt errichten. Die Waffenfabrik produziert verschiedene Waffen und Rüstungen des entsprechenden technologischen Zeitalters. In der Werkstatt können Sie unterschiedliche Bauwerkzeuge herstellen. Um die Herstellung zu beginnen, weisen Sie einfach einen oder mehrere Bürger dem entsprechenden Gebäude zu. Vorher müssen Sie die Produktionsstätte ausgewählt und angeklickt haben. Die Bürger begeben sich in das Innere des Gebäudes und beginnen zu arbeiten. Die produzierte Menge wird in Einheiten ausgedrückt. Die gleiche Einheit dient als Grundlage zur Berechnung der Kosten für jede Waffe, jedes Werkzeug oder eine Kombination aus beiden.

Wenn Sie auf die Produktionsstätte klicken, erscheint dessen Inventar im Dialogfenster. Folgende Informationen sind dort zu sehen:

die Anzahl der für die Fertigung eingesetzten Bürger,

die Gesamtmenge der Produzierten Einheiten,

die verfügbaren Waffen, Werkzeuge bzw. Kombinationen aus beiden.

Um die Kosten, in Einheiten ausgedrückt, für eine Waffe oder ein Werkzeug zu erfahren, bewegen Sie den Cursor auf das betreffende Symbol im Dialogfenster: der Betrag erscheint in der unteren Statusleiste.

Solange die Bürger einem Gebäude zugewiesen sind, produzieren sie. Um die Produktion abzubrechen, müssen Sie jeden Bürger einzeln aus dem Gebäude herausholen, indem Sie ihn über das Symbol im Dialogfenster anklicken.

•••• Bau der Fahrzeuge

Auf den Schiffswerften, Fabriken und Luftwerften werden Fahrzeuge zu bauen. Um dies zu bewirken, müssen Sie Bürger der betreffenden Produktionsstätte zuweisen, genau wie bei der Fertigung von Waffen und Werkzeugen. Sie wählen aus dem Auswahlfeld im Dialogfenster ein Fahrzeug aus, klicken es an und schieben es zum gewünschten Standort, wie schon beim Bau von Gebäuden. Wenn der Fahrzeugcursor in durchgehender Linie angezeigt wird, drücken Sie die linke Maustaste und der Fertigungsprozeß beginnt.

•••• Ausrüsten

Wenn Sie Waffen oder Werkzeuge hergestellt haben, können Sie Ihre Bürger wie folgt damit ausrüsten. Zuerst durch Klick auf die Produktionsstätte (Waffenfabrik oder Werkstatt) das Inventar öffnen und mittels Mausclick die gewünschte Waffen- oder Werkzeugkombination auswählen; Ihre Auswahl erscheint sichtbar als Cursor; jetzt klicken Sie einfach die Person(en) an, die damit ausgerüstet werden soll(en). Auf die gleiche Weise gehen Sie vor, um die Ausrüstung zu entfernen. Wählen Sie im Dialogfenster die betreffende Person ohne Werkzeug bzw. ohne Waffen, und dann klicken Sie auf die ausgerüstete(n) Person(en).

•••• Fortbewegung mit Fahrzeugen

Für die Fortbewegung mit einem Fahrzeug wählen Sie eine Person und klicken dann auf das Fahrzeug, das Sie benutzen möchten. Ihr Spielcharakter begibt sich in das Fahrzeug, und Sie befinden sich jetzt in der subjektiven Perspektive vom Inneren des Fahrzeug aus. Sie können sich mit Hilfe der Maus weiterbewegen oder in die Kameraperspektive zurückkehren. Wenn Sie sich in der Kameraperspektive befinden, müssen Sie auf das Fahrzeug klicken und mit Hilfe des Cursors den Bestimmungsort anzeigen. Um aus dem Fahrzeug auszusteigen, wählen Sie es zunächst aus; im Dialogfenster erscheint das Inventar des Fahrzeugs. Es genügt, auf Ihre Person zu klicken und schon verläßt diese das Fahrzeug. Auf gleiche Weise können Sie Ihre Anführer und Bürger den Fahrzeugen zuweisen. Es genügt, sie mit Ihrem Cursor auszuwählen, dann auf das Fahrzeug, das diese benutzen sollen, zu klicken.

•••• Das Lebensniveau

Jede Person in Riverworld (einschließlich Sie selbst) besitzt ein Lebens-/Gesundheitsniveau, das im Verlauf von Kämpfen sinkt. Ist das Niveau auf den Nullpunkt gesunken, stirbt die Person, wird jedoch auf irgendeinem Gebiet in Riverworld wiederauferstehen. Sie erhält jetzt erneut ein volles Lebensniveau. Wenn Sie im Spiel sterben und auf einem Gebiet wieder zum Leben erweckt werden, das nicht Ihnen gehört, dann müssen Sie Mittel und Wege finden, um wieder in eines Ihrer Gebiete zu gelangen. Das Lebens-/Gesundheitsniveau einer Person kann wieder erhöht werden, indem man ihr ein Heim zuweist, wo sie gepflegt werden und sich erholen kann. Hierzu klicken Sie zunächst auf die betreffende(n) Person(en) und klicken dann auf ein Wohnhaus in Ihrem Gebiet.

•••• Die Kämpfe

Wann immer ein Feind in eines Ihrer Gebiete eindringt, setzen Ihre Bürger und Anführer sich automatisch zur Wehr und verteidigen das Gebiet. Wenn Sie selbst feindliches Gebiet angreifen möchten, wählen Sie die Individuen aus, die Sie in den Kampf schicken möchten (Sie selbst können an dem Kampf teilnehmen oder auch nicht), rüsten diese mit Waffen und Militärfahrzeugen aus, dann klicken Sie auf das Gebiet, das Sie angreifen möchten. Beim ersten Kontakt mit Bewohnern des feindlichen Gebiets werden Ihre Bürger automatisch sofort angreifen.

•••• Ein Gebiet erobern

Um ein Gebiet zu erobern, müssen Sie sich bereits darauf befinden. Nähern Sie sich dem Gralstein im Zentrum des Gebiets (Ihre Person, Richard Burton, muß ausgewählt sein) und klicken Sie ihn an. Der Gralstein verliert allmählich die Farbe seines bisherigen Eigentümers und nimmt Ihre Farbe an. Sobald der Stein rot ist, sind Sie der neue Herrscher des Gebiets, Sie haben alle Bewohner, alle Gebäude und Rohstoffe des Gebiets in Ihrer Macht.

•••• Die Dialoge

Wenn Sie sich mit einer Person unterhalten möchten, genügt ein Doppelklick der linken Maustaste auf diese Person. Es öffnet sich automatisch ein Dialogfenster auf Ihrem 3D-Spielbildschirm. Den Satz, den Sie sagen möchten, bestätigen Sie einfach mittels Mausklick.

•••• Ein Spiel speichern

Sie können Ihren Spielstand jederzeit speichern, indem Sie die Esc-Taste drücken, woraufhin Sie zum Hauptmenü gelangen. Klicken Sie auf "Spiel Speichern" und dann auf den Namen Ihres Spiels in der angegebenen Liste. Nach Bestätigung Ihrer Wahl kehren Sie automatisch zum Spiel zurück.

•••• Technische Hilfe und Kundenservice

Haben Sie technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Unsere Hotline hilft Ihnen gern!

Tips und Tricks sowie genaue Informationen zu allen CRYO-Spielen erhalten Sie zu den angegebenen Zeiten unter folgender Rufnummer:

Mo – So von 15.00 bis 20.00 Uhr

Tel. 05241 / 953539

Sie können uns auch gern schreiben oder ein E-Mail schicken:

CRYO Interactive Entertainment

Untere Weidenstr. 13

D – 81543 München

E-Mail: cryosupport@maxupport.de

Eine vollständige, detaillierte Liste aller technologischen Zeitalter, Gebäude, Fahrzeuge und Charaktere finden Sie in der Datei river.html auf der Riverworld CD-ROM. Selbstverständlich können Sie sich auch auf der Riverworld-page der CRYO Website www.cryo-interactive.com informieren.

WARNUNG AN BESITZER VON FERNSEHERN MIT GROSSEM PROJEKTIONSBILDSCHIRM

Feststehende oder stationäre Bilder können eine unwiderbringliche Zerstörung der Kathodenstrahlröhre Ihres Fernsehers mit sich bringen, indem sie dort endgültig Leuchtstoffe hinterlassen. Daher wird davon abgeraten, Videospiele wiederholt oder längere Zeit auf Fernsehgeräten mit großem Projektionsbildschirm zu verwenden.

WARNUNG IM ZUSAMMENHANG MIT EPILEPSIE

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

Vorsichtsmaßnahmen, die bei Verwendung eines Videospieles auf jeden Fall zu treffen sind.

Halten Sie sich nicht zu nahe am Bildschirm auf. Spielen Sie in etlicher Entfernung vom Fernseh Bildschirm und so weit wie die Anschlußschnur es erlaubt.

Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm verwenden. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder wenn es Ihnen an Schlaf mangelt.

Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Machen Sie während des Spiels einmal stündlich Pausen von zehn bis fünfzehn Minuten.

RIVERWORLD

Directed by Fabrice Bernard

Game design Eric Simon
Fabrice Bernard

3D Lead Artist Sandrine Houalet

Main programming Fabrice Bernard

Production assistant Laurent Rigal

3D Programming Antoine Guillon
Hubert Sarret
Frédéric Heintz

AI Programming Pierre Portier

3D Graphics Sandrine Houalet
Guillaume Drouin
Sébastien Bertin
Laurent Doubre

2D Graphics Sophie Legrand

Additionnal graphics Gaëlle Delcourt
Hamar Hamidi
Yann Savalle

Graphic design Vincent Desplanches
Virginie Sanchez
Yann Savalle

**Music and
additionnal sounds** Stéphane Picq

Dialogues Eric Simon
Laurent Rigal
Fabrice Bernard

Production Manager Eric Mallet

Sales manager Patrice Rullier

Marketing manager Michel Mimran

Packaging Sandrine Houalet
Eliane Fiolet
Guillaume Drouin

Manufacturing Carine Lapoumériouie

Testing Jean Luc Hadi
Khirkor Alis

Producers Jean Martial Lefranc
Philippe Ulrich



CRYO Interactive Entertainment

24, rue Marc Seguin
75018 Paris

FRANCE
www.cryo-interactive.com

CRYO UK

2nd Floor
162 a The Parade
Leamington Spa
Warwickshire CV32 4AE
UK

CRYO INTERACTIVE SOFTWARE

Untere Weidenstr. 13
D-81543 München
GERMANY