

The Guild 2

Renaissance



Manuel



Homepage JoWood: www.jowood.com
Homepage "The Guild 2": www.diegilde2.com

© 2010 by JoWood Entertainment AG, Heiligenstädter Straße 201-203/Top 19,
1190 Vienna, Austria, Austria. Developed by Runeforge Game Studio.

Uses **Gamebryo 3D Graphics Engine**. Copyright © 2007 by Emergent Game Technologies.
Used under license.

Uses **SpeedTreeRT**. Copyright © 2007 Interactive Data Visualization, Inc. Used
under license.

Uses **FMOD Sound System**. Copyright © 1994-2007 by Firelight Technologies, Pty, Ltd. Used
under license.

Le logiciel, les graphismes, la musique, le texte et le manuel sont protégés par copy-
right. Il est interdit de copier, citer ou distribuer tout ou partie du logiciel et du
manuel sous quelque forme que ce soit ou de les traduire dans une autre langue
sans l'autorisation expresse écrite de JoWood Entertainment AG. La majorité des
désignations matérielles et logicielles présentes dans ce manuel sont des marques
déposées et doivent être traitées en tant que telles.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir
des pertes de connaissance à la vue de certains types de lumières clignotantes ou
d'éléments fréquents dans 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 jouant à un jeu vidéo, veuillez consul-
ter votre médecin avant toute utilisation. Si vous-même ou votre enfant présentez
un des symptômes suivants :

vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de con-
science, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez
immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

SUPPORT TECHNIQUE /HOTLINE

Si vous rencontrez des problèmes techniques lors de l'installation ou si vous êtes
bloqué dans le jeu et ne savez pas comment avancer.

e-mail: support@quanticlab.com

Skype: [support.quantic.lab](https://www.skype.com/fr/people/support-quantic-lab) (Lundi - Vendredi 10.00 - 18.00)

SOMMAIRE

1. PARTIE TECHNIQUE	4
CONFIGURATION REQUISE	4
INSTALLATION	4
DÉMARRER LE JEU	4
JOUER	5
NAVIGATION DANS LE MENU	5
2. CARTES	6
2.1 NOUVELLES CARTES	6
3. NOUVEAUX MÉTIERS	7
3.1 LE MEUNIER (CLASSE DES PROPRIÉTAIRES) ..	7
3.2 L'AGRICULTEUR (CLASSE DES PROPRIÉTAIRES)	7
3.3 LE FOSSOYEUR (CLASSE DES ÉRUDITS)	7
3.4 LE BANQUIER (CLASSE DES ÉRUDITS)	9
3.5 LAPIDAIRE (CLASSE DES ARTISANS)	10
3.6 LE JONGLEUR (CLASSE DES FRIPOUILLES) ..	11
3.7 TAVERNIER (CLASSE DES FRIPOUILLES)	12
3.8 LE MERCENAIRE (CLASSE DES FRIPOUILLES)	13
4. NOUVEAUX TITRES	14
5. BÂTIMENTS NOUVEAUX ET AMÉLIORÉS	15
5.1 L'ARSENAL	15
5.2 LA RÉSIDENCE SECONDAIRE	15
5.3 LA MAISON DE CAMPAGNE	16
5.4 LE PALACE	16
5.5 L'HÔTEL DE VILLE	16
6. AMÉLIORATIONS SUPPLÉMENTAIRES ..	16
6.1 MARIAGE ARRANGÉ	16
6.2 GUERRE	16
6.3 ÉLEVAGE	17
6.4 ROUTES COMMERCIALES AUTOMATIQUES ..	17
6.5 PROTECTION DE L'ARGENT	17
6.6 SYSTÈME ÉDUCATIF	17
6.7 LE PERSONNEL	19
6.8 LES OUVRIERS	19
7. CRÉDITS	20

1. PARTIE TECHNIQUE

CONFIGURATION REQUISE

Pour jouer à "The Guild II : Renaissance", votre ordinateur doit posséder la configuration minimum suivante :

Système avec Windows XP ou Vista compatible avec DirectX 9, processeur 2,2 GHz et 1 Go de RAM (2 Go pour Vista)

La configuration suivante est recommandée :

- Processeur 2 GHz (Pentium ou AMD Athlon XP 2400+)
- Carte graphique compatible avec DirectX 9 avec pixel shader 2.0
- 1 Go de RAM (2 Go pour Vista)

INSTALLATION

Insérez le DVD-ROM „The Guild II : Renaissance“ dans votre lecteur de DVD-ROM. Si votre lecteur est configuré sur Exécution automatique, l'installation du programme démarre automatiquement. Si cette option n'est pas disponible, lancez manuellement l'installation du programme en double-cliquant sur l'icône Ordinateur du bureau puis sur l'icône de votre lecteur DVD. Double-cliquez ensuite sur le bouton autorun.exe ou sur le bouton setup.exe et le menu d'installation du programme s'ouvre. Cliquez sur le bouton Installer et suivez les instructions à l'écran.

Ce jeu autonome ne nécessite pas l'installation préalable de The Guild 2 : Pirates of the European Seas ni de The Guild 2 : Venice.

DÉMARRER LE JEU

N'oubliez pas de désactiver tous les lecteurs virtuels avant de démarrer le jeu.

LANCEMENT À PARTIR DU DVD

Après avoir inséré le DVD-ROM „THE GUILD II : RENAISSANCE“ dans votre lecteur DVD-ROM, le menu Démarrer de votre DVD apparaît. Cliquez sur Jouer pour lancer le jeu.

LANCEMENT À PARTIR DU BUREAU

Si le DVD-ROM „THE GUILD II : RENAISSANCE“ est déjà inséré dans votre lecteur DVD-ROM et que le menu Démarrer du programme ne se lance pas automatiquement, vous pouvez lancer manuellement „THE GUILD II : RENAISSANCE“ en cliquant sur Programmes dans le menu démarrer à partir du bureau, puis sur „THE GUILD II : RENAISSANCE“. Sélectionnez ensuite l'option Jouer.

JOUER

NAVIGATION DANS LE MENU

Utilisez la souris pour naviguer dans le menu et le clavier pour saisir des mots ou des chiffres.

MENU PRINCIPAL

Le menu principal apparaît la première fois que vous démarrez „THE GUILD II : RENAISSANCE“ ou lorsque vous annulez une partie en cours.

MODE UN JOUEUR

Cliquez sur ce bouton pour lancer le didacticiel du jeu, commencer une nouvelle partie en mode un joueur ou pour charger une partie sauvegardée en mode un joueur.

OPTIONS

Vous permet d'accéder au menu Options.

CRÉDITS

Liste de toutes les personnes merveilleuses ayant travaillé sur „THE GUILD II : RENAISSANCE“.

QUITTER

Pour quitter „THE GUILD II : RENAISSANCE“ et retourner au bureau.

MODE UN JOUEUR

Pour commencer une partie en mode un joueur, vous avez le choix entre trois options.

DÉMARRER UNE PARTIE

Pour une description complète, consultez la rubrique DÉMARRER UNE NOUVELLE PARTIE.

DIDACTICIEL

Découvrez „THE GUILD II : RENAISSANCE“ grâce à un didacticiel qui vous enseignera le principe du jeu et ses caractéristiques principales.

CHARGER UNE PARTIE

Chargez une partie sauvegardée et continuez à jouer.

MENU OPTIONS

Le menu Options offre une grande variété de paramètres graphiques et sonores pour „THE GUILD II : RENAISSANCE“ mais aussi de nombreux paramètres liés au jeu lui-même.

PARAMÈTRES GRAPHIQUES

La qualité de l'image, la résolution, la luminosité, le contraste et le niveau de détail peuvent être modifiés ici.

JEU

La vitesse de jeu, la vitesse de la caméra, les bulles d'aide, les trucs et astuces et la sauvegarde automatique peuvent être modifiés ici.

SON

La musique, le fond sonore, et le volume des dialogues dans „THE GUILD II : RENAISSANCE“ peuvent être modifiés ici.

2 CARTES

2.1 NOUVELLES CARTES

Cette extension offre 5 nouvelles cartes.

CASTRUM NOVAESIA

Villes : Cologne, Novaesium, Düsseldorf et Leverkusen

Bureau : Bonn

ARCHIDUCHÉ DU TYROL

Villes : Hall, Kufstein et Innsbruck

Bureaux : Augsbourg, Milan et Prague

RÉGION DE KUFSTEIN

Villes : Hall, Kufstein

Bureau : Prague

TRANSYLVANIE

Ville : Törzburg

Bureaux : comptoirs et campements

HERZOGENTFURT (carte de duel pour 4)

Ville : Herzogentfurt

Bureaux : Strom Erfurt, Ban de la roche, Mockspring et Brüning

DUCHÉ DE DRAGENTHAL

Ville : Herzogentfurt

Bureaux : Strom Erfurt, Ban de la roche, Mockspring et Brüning

3

NOUVEAUX MÉTIERS

3.1

LE MEUNIER (CLASSE DES PROPRIÉTAIRES)



Niveau de bâtiment : moulin à vent

Conditions requises : propriétaire, niveau 1



Farine d'orge

Farine obtenue après mouture de grains d'orge. Ressemble à du sucre en poudre mais son goût est complètement différent.



Farine de froment

La farine de froment ressemble beaucoup à la farine d'orge, seuls les grains utilisés pour la fabriquer sont différents.

3.2

L'AGRICULTEUR (CLASSE DES PROPRIÉTAIRES)



Niveau de bâtiment : agriculteur

Conditions requises : propriétaire, niveau 1



Miel

À l'instar de Maya et de son ami Willy, tout le monde raffole de ce liquide collant ultra nourrissant. Son goût est très sucré et les boulangers s'en servent pour en faire de délicieuses pâtisseries. Le miel entre aussi dans la composition de l'hydromel.



Fruits

Il est recommandé de manger 5 fruits et légumes par jour. Vous devriez commencer par le cake aux fruits.“

3.3

LE FOSSEYEUR (CLASSE DES ÉRUDITS)



3.3.1 NIVEAU DE BÂTIMENT : CAVEAU

Conditions requises : érudit, niveau 1



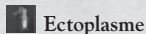
Crâne

Ces os appartenaient jadis à une pauvre âme...



Os

Un fossoyeur trouve une utilité à tout. Que pourrait-il bien faire de ça ?



Ectoplasme

Ingrédient indispensable à la composition de certains produits. Le fossoyeur s'en sert comme de la colle.



Bougie-crâne

Rien de tel que la lueur d'une bougie à la nuit tombée.



Bracelet d'os

Bijou fabriqué avec les os de personnes défuntes il y a longtemps ou récemment.



3.3.2 NIVEAU DE BÂTIMENT : CRYPTÉ

Conditions requises : érudit, niveau 3



Document de sorcier I

Ce document constitue la preuve d'un crime et entraîne la présence de témoins à charge.



Vêtement funéraire

On dit de certaines personnes qu'elles sont prêtes à donner leur chemise pour sauver les autres mais... est-ce vrai aussi pour les cadavres ? S'ils n'en sont plus capables, peut-être faut-il les aider...



Poudre de la décadence

Utilisez cette poudre sur l'un de vos adversaires et il séchera plus vite qu'une prune au soleil.



3.3.3 NIVEAU DE BÂTIMENT : CIMETIÈRE

Conditions requises : érudit, niveau 5



Document de sorcier II

Contrairement au Document de sorcier I, ce n'est pas une mais deux preuves qui sont produites.



Robe de sorcier

En portant la robe noire du sorcier, vous recevrez un bonus en rhétorique, en art obscur et en empathie, mais vous perdrez aussi en charisme. La couleur du moment c'est le violet, pas le noir...

3.4

LE BANQUIER (CLASSE DES ÉRUDITS)



Pour prêter de l'argent à vos chers concitoyens, il vous faut d'abord constituer un capital. Pas de capital, pas d'affaires ! Vous pourrez ensuite gérer vos crédits et décider quelle somme vous voulez mettre à disposition de la banque. Bien sûr, vos crédits ne sont accordés qu'avec un taux d'intérêt. Vous ne faites quand même pas la charité...



3.4.1 NIVEAU DE BÂTIMENT 1 : MONT-DE-PIÉTÉ

Conditions requises : érudit, niveau 1



Pièce en cuivre

Pièces en cuivre prenant une teinte verte avec le temps.



Acte notarié

Un accord oral ne remplacera jamais un contrat écrit. Si la partie adverse change d'avis, tout est écrit noir sur blanc sur ce document.



3.4.2 NIVEAU DE BÂTIMENT 2 : BAILLEUR DE FONDS

Conditions requises : érudit, niveau 3



Pièce en argent

On dit que l'argent vaut moins que l'or et que l'or vaut moins que la vertu. L'argent, ce n'est pas si mal après tout.



Certificat

On a toujours besoin d'un certificat, quel que soit le domaine. Chaque action, grande ou petite, est récompensée par un certificat.



Obligation

Les obligations sont extrêmement importantes. Rappelez-vous toujours qui vous doit quoi.



3.4.3 NIVEAU DE BÂTIMENT 3 : BANQUE

Conditions requises : érudit, niveau 5



Pièce en or

Tout ce qui brille n'est pas or mais en l'occurrence, c'est le cas.



Bons de souscription d'actions (or, argent, fer)

Vous avez un besoin urgent en or, en argent ou en fer et vous n'arrivez pas à vous en procurer ? Avec ces bons, vous pouvez ! Ils vous garantissent une certaine quantité du métal souhaité.

3.5 LAPIDAIRE (CLASSE DES ARTISANS)



3.5.1 NIVEAU DE BÂTIMENT 1 : BRIQUETERIE

Conditions requises : artisan, niveau 1



Argile

Dieu en personne connaissait les avantages de l'argile et il s'en est servi pour façonner l'homme. Dans une briqueterie, l'argile est utilisée notamment pour fabriquer des vases.



Pierres à aiguiser

Elles sont utilisées pour aiguiser les lames.



Vase en argile

Vase très simple permettant d'accueillir des fleurs.



3.5.2 NIVEAU DE BÂTIMENT 2 : ATELIER DU TAILLEUR DE PIERRE

Conditions requises : artisan, niveau 3



Bloc de pierre

Solides cubes de granit. Parfaits pour les murs et autres constructions.



Toupie en pierre

Les enfants apprennent toujours mieux par le jeu. Donnez une toupie en pierre à vos enfants et ils obtiendront de précieux points d'expérience.



Buste

Les personnes importantes font graver leur image dans la pierre pour symboliser leur grandeur et ne pas tomber dans l'oubli.



3.5.3 NIVEAU DE BÂTIMENT 3 : CABANE DU LAPIDAIRE

Conditions requises : artisan, niveau 5



Statue

Quoi de plus impressionnant qu'une statue ? Les êtres disparaissent, le temps passe mais les statues sont là pour rappeler leur grandeur passée.



Pierre de chance

Certaines personnes sont nées avec beaucoup de chance. Pour les autres, il existe la pierre de chance. Si vous y croyez, bien sûr...

3.6 LE JONGLEUR (CLASSE DES FRIPOUILLES)



3.6.1 NIVEAU DE BÂTIMENT 1 : CAMP DE VAGABONDS

Conditions requises : fripouille, niveau 1



Branches de saule

La souplesse de ce bois le rend populaire aussi bien auprès des artisans que des jongleurs.



Fuseau de la Belle au bois dormant

Votre adversaire a plus de chance d'obtenir le poste que vous convoitez ? Dans ce cas, quelle sera la réaction des dignitaires s'il ronfle lors d'une séance au conseil ? En se comportant de la sorte, ses chances d'obtenir votre poste s'amenuisent de façon significative, laissant la voie ouverte à d'autres candidats comme... vous, par exemple !



3.6.2 NIVEAU DE BÂTIMENT 2: CAMP DE VAGABONDS

Conditions requises : fripouille, niveau 3



Argile

Cette ressource est non seulement très populaire dans les cours de poteries mais c'est aussi un matériau universel. Avec de l'argile, les jongleurs sont capables de fabriquer tout un tas de choses qu'ils vendent ensuite pour en tirer profit.



Pendule hypnotisant

Utilisez cet objet perfide pour distraire vos pauvres victimes et les ridiculiser toute la journée. Qu'elles l'aient mérité ou non, vos victimes oublieront de nombreux rendez-vous importants, comme de se présenter à la cour ou à des réunions au conseil où elles pourraient voter contre vous.



3.6.3 NIVEAU DE BÂTIMENT 3 : CAMP DE NOMADES

Conditions requises : fripouille, niveau 5



Poupée vaudou

Avec cette poupée, vous avez une arme redoutable entre les mains. Votre adversaire se roulera par terre, le visage tordu de douleur, pendant que vous enfoncerez d'un rire diabolique des aiguilles dans la poupée. La prochaine fois qu'il vous verra, votre ennemi saura comment se comporter.

3.7 TAVERNIER (CLASSE DES FRIPOUILLES)



Niveau de bâtiment 1 : pub

Conditions requises : fripouille, niveau 1

Le pub n'est pas seulement une taverne un peu miteuse, c'est le lieu de tous les plaisirs. Les filles ne sont pas à votre goût ? Essayez de jouer. Vous tenez l'alcool ? Tentez votre chance avec un jeu d'alcool. Et si vous recherchez encore plus de frissons, pariez votre maison sur un lancer de dés.



Niveau de bâtiment 2 : bouge

Conditions requises : fripouille, niveau 3

Les biens se font rares sur le marché et votre ville est victime de la prohibition. Ne vous inquiétez pas ! Vous êtes tavernier et il existe d'autres solutions ! Votre „fournisseur alternatif“ (autrement dit un contrebandier) garde toujours quelques denrées rares pour vous. Pour éviter de vous faire prendre par les gardes de la ville, faites en sorte que vos employés les distraient un moment.



Niveau de bâtiment 3 : taverne mal famée

Conditions requises : fripouille, niveau 5

Pourquoi ne pas utiliser vos employés pour faire plaisir à vos adversaires ? Envoyez-les vers eux et demandez-leur de vendre des bières fraîches avec l'action „Empoisonner un ennemi“. La pauvre victime ne pourra pas résister et sera complètement ivre après une seule tournée. Pour vous enrichir plus vite, demandez également à vos employés de voler les clients.

3.8

LE MERCENAIRE (CLASSE DES FRIPOUILLES)



Bâtiment niveau 1 : campement de mercenaires

Conditions requises : fripouille, niveau 1

Envoyez vos mercenaires collecter des bakchichs ou exiger des droits de passage. Malheur à celui qui ne paiera pas !



Bâtiment niveau 2 : château de mercenaires

Conditions requises : fripouille, niveau 3

Avez-vous suffisamment d'éléments pour prouver l'infamie de vos concurrents ? Si oui agissez pour le bien public et organisez une descente dans l'atelier de l'une de ces fripouilles.



Bâtiment niveau 3 : forteresse de mercenaires

Conditions requises : fripouille, niveau 5

Établissez un protectorat et vos mercenaires ne traiteront plus aussi gentiment les bandits et les voleurs. La ville vous en remerciera par une récompense.

Aperçu :

ROTURIER

Coût : --

Bâtiments autorisés : 1

Résidence : cabane

Privilège : --

CITOYEN

Coût : 500 pièces d'or

Bâtiments autorisés : 2

Résidence : maison

Privilège : --

PATRICIEN DÉNUÉ DE DROITS CIVIQUES

Coût : 2 500 pièces d'or

Bâtiments autorisés : 4

Résidence : maison

Privilège supplémentaire : candidature à un poste inférieur

PATRICIEN

Coût : 10 000 pièces d'or

Bâtiments autorisés : 7

Résidence : maison à pignon

Privilège supplémentaire : candidature à un poste

NOBLE

Coût : 25 000 pièces d'or

Bâtiments autorisés : 10

Résidence : maison à pignon

Privilège supplémentaire : insulte à autrui

BARONNET

Coût : 100 000 pièces d'or

Bâtiments autorisés : 15

Résidence : maison de baronnet

Privilège supplémentaire : reconnaissance politique

BARON

Coût : 250 000 pièces d'or

Bâtiments autorisés : 30

Privilège supplémentaire : engager des promoteurs

BARONNET

Coût : 500 000 pièces d'or

Bâtiments autorisés : 45

Résidence : manoir

Privilège supplémentaire : origine noble

BARONNET

Coût : 1 000 000 de pièces d'or

Bâtiments autorisés : illimité

Résidence : manoir

Privilège supplémentaire : cuillère en or

DUC

Coût : 5 000 000 de pièces d'or

Bâtiments autorisés : illimité

Résidence : manoir

Privilège supplémentaire : --

PRINCE

Coût : 10 000 000 de pièces d'or

Bâtiments autorisés : illimité

Résidence : manoir

Privilège supplémentaire : --

5

BÂTIMENTS NOUVEAUX ET AMÉLIORÉS

The Guild II : Renaissance" offre non seulement plusieurs bâtiments nouveaux mais également des bâtiments autrefois présents qui ont été modifiés et améliorés.

5.1

L'ARSENAL



Vous pouvez vous y équiper avant de partir au combat.

5.2

LA RÉSIDENCE SECONDAIRE



Conditions requises : baron

Les quatre murs de votre demeure vous semblent déjà trop exigus ? Il est temps de trouver une résidence correspondant à votre rang. Cela permettra aussi d'éviter de croiser votre famille...

5.3 LA MAISON DE CAMPAGNE



Conditions requises : baron

Aujourd'hui la mode est à la charrette. La marche, c'est pour la plèbe ! Votre temps et vos pieds sont bien trop précieux.

5.4 LE PALACE



Conditions requises : baron

Si ce château vous appartient, c'est que vous avez réussi ! Détendez-vous un instant et occupez-vous de la chose la plus importante sur terre : les intrigues !

5.5 L'HÔTEL DE VILLE

À l'avenir, l'hôtel de ville sera disponible en permanence pour les habitants de la ville, y compris durant les séances à la cour et pendant les réunions du conseil. La nouvelle organisation des pièces offre une entrée où vous pouvez poser votre candidature pour des postes, acquérir des titres et tenter un procès, tandis que dans la salle du conseil ont lieu les réunions et les séances.

6 AMÉLIORATIONS SUPPLÉMENTAIRES

6.1 MARIAGE ARRANGÉ

Pour gagner l'argent nécessaire, vous pouvez désormais vous épargner les longues cours et aller droit au but. Si vous apercevez dans la rue une personne qui vous plaît et qui n'est pas fiancée, n'hésitez pas ! Le coût du mariage arrangé dépend du titre et de la fortune du joueur ainsi que de la personne courtisée.

6.2 GUERRE

„Un conflit a éclaté et les hommes les plus braves du pays ont pris les armes. Serez-vous assez courageux pour aller à la guerre ? Rejoignez la campagne ou laissez les autres risquer leur vie pour votre honneur et votre gloire... Si vous prenez part à la guerre, vous recevrez non seulement une part du butin, mais vous obtiendrez aussi un bonus de réputation au sein de l'empire en cas de victoire. En cas de défaite, vous devrez payer des dommages. Encore faut-il que vous ne mouriez pas durant les combats...

Pour pouvoir prendre part à une guerre, vous devez vous trouver à proximité de l'arsenal. Là, vous aurez la possibilité de financer des mercenaires pour votre ville ou de participer au conflit en tant qu'officier.

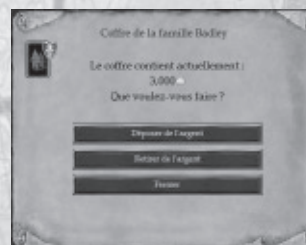
6.3 ÉLEVAGE

L'élevage de masse n'est plus d'actualité dans „The Guild II : Renaissance“. Grâce à l'utilisation de nouvelles technologies, les moutons survivent désormais à la tonte et ne sont plus tués comme ils l'étaient dans le passé. Ils font maintenant l'objet d'une attention particulière et sont tondus régulièrement. À l'inverse, le bétail est toujours abattu.

6.4 ROUTES COMMERCIALES AUTOMATIQUES

Vous pouvez désormais ouvrir des routes commerciales automatiques pour vos charrettes. Vous pouvez déterminer des points de navigation et décider quelles marchandises transporter.

6.5 PROTECTION DE L'ARGENT



Vous pouvez désormais protéger votre argent des personnes gourmandes de votre entourage ou de la plèbe en le conservant dans un endroit caché.

6.6 SYSTÈME ÉDUCATIF

6.6.1 ÉCOLES :

ÉCOLE DE LA CHAPELLE DE MARIAGE

Dans cette école, votre enfant recevra les bases de l'éducation et un enseignement religieux.

Coût : 500 pièces d'or

ÉCOLE DE LA DEMEURE DE GUILDE

Ici, votre enfant recevra une réputation de guildes.

Coût : en fonction de la réputation de guildes

ÉCOLE DE LA COUR DU BARON

Dans cette école, votre enfant recevra une réputation impériale et une meilleure éducation que dans les deux écoles précédentes.

Conditions requises : titre de patricien

Coût : en fonction de la réputation au sein de l'empire

6.6.2 APPRENTISSAGE :

GUILDE DES MARCHANDS OU DES PROPRIÉTAIRES

Envoyez votre progéniture dans l'une de ces guildes et elle recevra l'enseignement choisi par le maître de la guilde.

Coût : 1 000 pièces d'or

ÉGLISE

À la chapelle de mariage, votre progéniture apprendra à lire et à écrire et elle découvrira l'art des plantes médicinales.

Coût : 1 000 pièces d'or

CAPITAINE DE LA GARDE

Le capitaine de la garde apprendra à votre enfant comment être un bon combattant.

Coût : 1 000 pièces d'or

BOULANGER DE LA COUR

Si vous voulez que votre enfant fasse quelque chose de sa vie, donnez-lui le titre nécessaire et envoyez-le en apprentissage à la boulangerie de la cour. C'est le seul endroit où il pourra apprendre à confectionner les délicieuses brioches réservées à la noblesse. Sentez-moi ces pains...

Conditions requises : titre de comte

Coût : fonction de la réputation de la guilde

POURVOYEUR DE LA COUR

Seule l'excellence convient à la noblesse. Donnez le meilleur à votre enfant et un avenir brillant s'ouvrira à lui.

Conditions requises : titre de comte

Coût : fonction de la réputation de la guilde

CONSEILLER À LA COUR

Qui pourrait donner une meilleure éducation à votre enfant que le conseiller à la cour ? Une personne qui conseille l'empereur est forcément la bonne personne pour assurer le succès de votre enfant.

Conditions requises : titre de comte

Coût : fonction de la réputation au sein de l'empire

ARMÉE

Vous rêvez de campagnes glorieuses et d'une carrière de combattant pour votre enfant ? L'armée est sans aucun doute l'endroit grâce auquel il deviendra un soldat courageux et combatif.

Conditions requises : titre de comte

Coût : fonction de la réputation au sein de l'empire

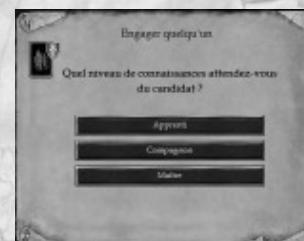
ÉDUCATION MAISON

Enseignez vos connaissances profanes et péniblement acquises à votre enfant ! Qui d'autre que vous pourrait lui enseigner les épreuves de la vie ? Et ça ne coûte rien !

Coût : --

6.7

LE PERSONNEL



Vous ne pouvez engager des travailleurs qu'en fonction de leur niveau d'expérience. Il existe des différences entre apprenti, compagnon et maître.

6.8

LES OUVRIERS

Les ouvriers travaillant pour vos voisins peinent à la tâche et le constructeur ne vous envoie que ses ouvriers les plus fainéants ? Améliorez votre réputation de guilde et vos bâtiments seront finis en un temps record !

Runeforge Game Studio

Project Lead
Heinrich Meyer

Lead Artist
Stephan Kubisch

Lead Game Design
Heinrich Meyer

Technical Director & Programming
Fabian Hackhofer

Additional Concept & Game Design
Jakob Marczynski
Fabian Hackhofer
Tobias Horn

Scripting
Fabian Hackhofer
Heinrich Meyer
Jakob Marczynski

2D & 3D Artists
Stephan Kubisch
Jakob Marczynski

Additional Artists
Andre Panzerzynski
Isabell Panzerzynski

Map Design
Tobias Horn
Stephan Kubisch
Heinrich Meyer

Quality Assurance Manager
Tobias Horn

Renaissance Soundtrack & Sound FX
Yannick Stüb
Robin Birner

Manual
Angelika Lorenz
Betatesting
Alex „Rocky_4r“ Marocchi
Ivan „Aragornil“ Lábaj
Patrick „pad11“ Donghia
„Siriusgirl“
Marcus Reichel
Alexander Just
Angelika Lorenz

Forenmoderatoren
„Merlin1“
„Freiherr Reinhold“
„nirvana“

JoWood Entertainment AG

Production

Producer
Reinhard Pollice

Testing Coordinator
Dan Dawang

Localisation Manager
Gennaro Giani

Marketing and PR – Europe

Head of Publishing
Stefan Berger

Marketing Manager
Markus Reutner

Product Marketing Manager
Roswitha Hauke

PR Manager
Tamara Berger
Clemens Schneidhofer

Community Management
„Megalomaniac“

Graphic Artist
Sabine Schmid

Web
Ernst Satzinger
Christian Hutterer

Trailer Creation
Ernst Satzinger

Age Rating Coordinator
Thomas Reisinger

International Sales
Roland „Hobbitobbi“ Hobiger

Online Sales
Thomas Reisinger

Manufacturing
Masen Watti

Legal Affairs and Business Development

Legal Affairs
Kourosh Onghaie

Business Development
Reinhard Pollice
Stefan Berger

Executive Management JoWood Group

CEO
Franz Rossler

CFO
Klemens Kreuzer

Dreamcatcher Interactive

Marketing and PR – North America

Product Marketing Manager
Dan Dawang
Bryan Cook

PR Coordinator
Michael Mota
Art Director
Jay Kinsella

Graphic Designers
Esther Sucre

Online Marketing and Web Design
Ted Thompson

Sales
Eric Edwards

CEO
Roman Wenzl

External QA:

Quantic Lab
www.quanticlub.com

CEO
Stefan Seicarescu

Lead Tester
Pap Szilveszter

Testers
Szilagy Zoltan
Christian Arva

CONTRAT DE LICENCE

UTILISATEUR

Ce progiciel est protégé par les lois et traités du copyright.

Il ne peut être vendu que par des fournisseurs agréés et ne peut être utilisé que dans un cadre privé.

Veuillez lire attentivement cette licence avant d'utiliser le progiciel.

En installant ou en utilisant ce progiciel, vous acceptez les termes de ce contrat.

Licence du progiciel

Ce contrat utilisateur vous octroie les droits suivants :

Cette licence utilisateur est un contrat juridiquement valide entre vous (personnalité physique ou morale) et JoWood Entertainment AG.

L'achat de ce progiciel vous donne le droit de l'installer et de l'utiliser sur un ordinateur.

JoWood Entertainment AG ne vous donne aucun droit de propriété sur ce progiciel. Cette licence ne correspond pas à la „vente“ du progiciel.

Vous êtes le propriétaire du DVD-ROM sur lequel le progiciel est stocké ; JoWood Entertainment AG reste entièrement propriétaire du progiciel sur DVD-ROM et de la documentation, ainsi que de tous les droits de propriété intellectuels et industriels qui y sont contenus.

Cette licence personnelle et non-exclusive vous autorise à installer, utiliser et afficher une copie de ce progiciel sur un seul ordinateur, un seul poste de travail, un seul terminal, un seul portable, un seul récepteur de radiomessagerie, etc.

Toute autre utilisation, notamment le crédit-bail non autorisé, la présentation publique ou toute autre démonstration (y compris dans les établissements scolaires et universités), la copie, les installations ou transferts multiples et tout autre processus au cours duquel tout ou partie du progiciel est mis à la disposition du public (y compris via Internet ou tout autre système en ligne) sans autorisation préalable écrite est interdite.

Si ce progiciel vous permet d'imprimer des images comportant des personnages de JoWood Entertainment AG protégés par les traités et lois du copyright, cette licence vous permet uniquement d'imprimer les images sur papier et de les utiliser dans un cadre privé, non-commercial et non-public (par exemple, il est interdit de présenter ou de vendre ces images en public), à condition que vous vous engagiez à respecter toutes les instructions de copyright contenues sur les images générées par le progiciel.

Le stockage des données, notamment sous la forme de cartes éditées à l'aide d'un éditeur de niveau ou sous la forme de MOD (Modifications) créées en utilisant un kit de développement logiciel (si un tel éditeur de niveau ou kit de développement logiciel est inclus dans le progiciel) est autorisé à des fins non-commerciales uniquement. Aucune autre licence n'est octroyée pour la copie, la distribution ou l'utilisation commerciale de ces données. Vous n'êtes pas autorisé à créer, utiliser, copier ou distribuer des cartes ou MOD ayant un contenu injurieux ou illégal, ou transgressant de quelque manière que ce soit la loi ou les droits de tierces personnes. Vous n'êtes pas non plus autorisé à associer ces cartes ou MOD à des éléments à caractère injurieux, illégal ou transgressant les droits de tierces personnes. Vous êtes entièrement responsable de toutes les cartes et MOD de données de jeu. Vous vous engagez à soutenir, indemniser et tenir à couvert JoWood Entertainment AG et ses salariés et agents en cas de demande de dédommagement, dommages, pertes, procès et dettes résultant de quelque manière que ce soit de votre création, utilisation, association, reproduction, distribution ou promotion de cartes ou données de jeu modifiées.

L'éditeur et tous les composants SDK sont fournis « en l'état ». Aucune garantie et aucune assistance technique ou de service clientèle ne sont accordées pour l'éditeur et les composants SDK.

Description des autres droits et limitations

Copie de sauvegarde

Vous êtes autorisé à conserver une seule copie du progiciel à des fins de sécurité ou d'archivage.

Garantie limitée

JoWood Entertainment AG garantit que ce progiciel fonctionnera conformément aux instructions incluses pendant une période de 90 jours.

En cas de défaut, JoWood Entertainment AG s'engage, au choix de JoWood Entertainment AG, à rembourser le prix d'achat, réparer ou remplacer le progiciel qui ne répondrait pas aux critères de la garantie limitée de JoWood, à condition que vous retourniez le produit à JoWood Entertainment AG, accompagné d'un double de votre facture.

Cette garantie limitée ne jouera pas si le produit a été endommagé par négligence, accident ou usage abusif.

Tous les autres droits de garantie sont les mêmes.

La garantie ci-dessus est octroyée par JoWood Entertainment AG, fabricant du progiciel.

Cette garantie ne remplace et ne limite en aucun cas les garanties juridiques ou demandes d'indemnisation que vous êtes susceptibles d'avoir avec le fournisseur de votre version du progiciel.

Limitation de responsabilité

Dans la limite des lois applicables, JoWood Entertainment AG décline toute responsabilité en cas de dommages spéciaux, accidentels, indirects ou consécutifs dus à l'utilisation ou la non-utilisation du progiciel. Cette limitation de responsabilité s'applique également si JoWood Entertainment AG a déjà fait remarquer la possibilité de tels dommages.

Marques commerciales

Ce contrat de licence utilisateur ne vous octroie aucun droit lié aux marques commerciales de JoWood Entertainment AG.

Résiliation/rupture de contrat

Cette licence s'applique jusqu'à résiliation du contrat par l'une des parties. Vous pouvez résilier cette licence à tout moment en renvoyant le progiciel à JoWood Entertainment AG ou en le détruisant, ainsi que la documentation qui l'accompagne et toutes les copies et installations, qu'elles aient été faites en accord avec cette licence ou non. JoWood Entertainment AG résiliera ce contrat de licence sans préavis si vous ne respectez pas l'un des termes de cette licence. Vous serez alors obligé de détruire toutes les copies du progiciel.

Clause de sauvegarde

Si l'un des termes de ce contrat devenait invalide ou non applicable, cela n'affecterait en rien le reste du contrat.

Choix de la législation

La législation autrichienne s'applique pour tous les points juridiques susceptibles d'être soulevés par ce contrat.

www.diegilde2.com
www.jowood.com
www.runeforge-games.com

