



DRAAGONS BREATH

DRAGONS BREATH

– Un jeu de Stratégie et de Fantaisie –

Programmé par Andrew Bailey

Son par David Hanlon

Graphiques par Simon Hunter

Programmation additionnelle sur Atari ST par Dave Chapman

D'une idée originale de Andrew Bailey

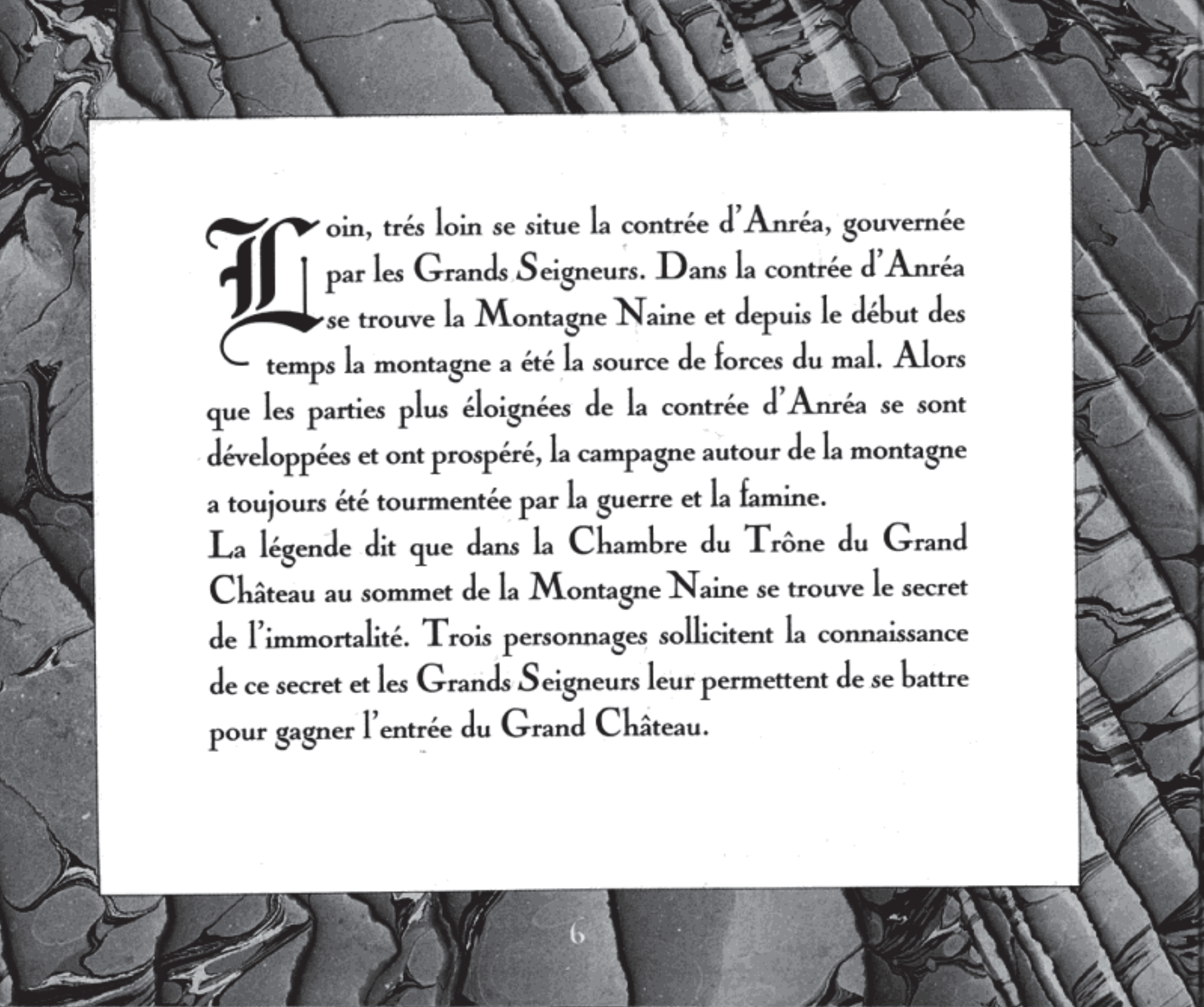
Remerciements spéciaux à Gary Thomson, Paul Saunders, Tony Burt

© Palace Software 1990

Contenu

BUT DU JEU	7
DISQUETTES ET LEUR CHARGEMENT	7
Disquettes, lecteur de disquettes, souris & joystick	7
Charger le jeu	8
Jouer une partie sauvegardée.....	10
Touches de fonctions	10
ECRAN JOUEURS	11
Les personnages du jeu	11
Commencer une nouvelle partie	11
Mode démo	12
Reprendre une partie sauvegardée	12
ECRAN PRINCIPAL DU JEU	12
Jouer une partie	12
Faire avancer le jeu au mois suivant	12
Sauvegarder une partie	15
Abandonner une partie	15
ECRANS CHATEAUX.....	15

BIBLIOTHEQUE.....	16
Livre de comptes.....	17
Livre des affaires courantes.....	17
Livre d'inventaire des ingrédients magiques.....	18
DRAGONS	18
INCUBATION D'UN OEUF.....	51
NEGOCIANTS	22
JETER DES SORTS.....	23
CARTES ET MISSION DES DRAGONS	23
Cartes.....	24
Impôts	26
Attaque ou conquête de villages.....	26
Mission d'entraînement	29
Mission de récompense et d'otage.....	31
Fouille de la campagne.....	31
Rappel de dragons	32
Découverte des parties du Talisman.....	33
Fin d'une partie	34
FIN DU JEU	35



Loin, très loin se situe la contrée d'Anréa, gouvernée par les Grands Seigneurs. Dans la contrée d'Anréa se trouve la Montagne Naine et depuis le début des temps la montagne a été la source de forces du mal. Alors que les parties plus éloignées de la contrée d'Anréa se sont développées et ont prospéré, la campagne autour de la montagne a toujours été tourmentée par la guerre et la famine. La légende dit que dans la Chambre du Trône du Grand Château au sommet de la Montagne Naine se trouve le secret de l'immortalité. Trois personnages sollicitent la connaissance de ce secret et les Grands Seigneurs leur permettent de se battre pour gagner l'entrée du Grand Château.

BUT DU JEU

Le but de Dragon's Breath consiste pour le joueur à trouver (et garder) les trois parties d'un Talisman qui permet l'entrée à la Chambre du Trône. Les trois parties du Talisman sont dispersées dans la région entourant la montagne et ne peuvent être trouvées que par des dragons. Elles ne peuvent pas être bougées tant qu'elles ne sont pas toutes gardées par des dragons appartenant au même joueur. Un joueur doit donc avoir un minimum de trois dragons pour gagner. Le premier objectif du jeu consiste donc à reproduire des dragons et à créer un revenu pour ce faire.

DISQUETTES ET LEUR CHARGEMENT

Disquettes, lecteur de disquettes, souris & joystick

Dragon's Breath est enregistré sur plus d'une disquette (deux pour l'Amiga, trois pour le ST). Le jeu fonctionne sur les systèmes à lecteur simple ou double de disquettes et détecte de lui-même le nombre de lecteurs présents. Si votre configuration requiert des échanges de disquettes durant la partie, il est important que cela soit fait selon les indications données dans le jeu et pas autrement.

Si l'écran se mettait à clignoter en rouge et noir, c'est soit que vous avez enlevé une disquette au mauvais moment, soit que la disquette a une erreur.

Vous pouvez utiliser soit une souris soit un joystick pour jouer presque toute la partie. Par contre, seul le joystick peut être utilisé dans la section arcade optionnelle. Nous vous recommandons de connecter les deux et d'utiliser principalement la souris.

Charger le jeu (Version Amiga)

Eteignez la machine pour au moins trente secondes. Connectez le joystick et/ou la souris – de préférence les deux – dans les ports de sortie appropriés. Insérez la disquette numéro un dans le lecteur DFO: et allumez l'ordinateur. Si vous avez un second lecteur, insérez-y la disquette numéro deux. Après quelques secondes la musique de la page titre et l'affichage des crédits commenceront et continueront jusqu'à ce que vous pesiez sur le bouton fire du joystick ou le bouton de gauche de la souris. Si vous ne démarrez pas le jeu, il se mettra automatiquement en mode démo après un certain temps.

Sur l'écran suivant, on vous demandera de taper un mot de passe d'entrée. Il y aura

aussi confirmation de la configuration de votre système. S'il y avait quelque problème avec les disquettes, vous en seriez informés par cet écran. Si cela arrivait, vérifiez vos disquettes et lecteurs ou redémarrez le système.

Pesez sur fire ou le bouton gauche de la souris pour continuer.

Charger le jeu (Version Atari ST)

Fermez la machine pour au moins trente secondes. Connectez le joystick et/ou la souris – de préférence les deux – dans les ports de sortie appropriés. Insérez la disquette numéro un dans le lecteur DFO: et allumez l'ordinateur. Si vous avez un second lecteur, insérez-y la disquette numéro deux. Après quelques secondes la musique de la page titre et l'affichage des crédits commenceront et continueront jusqu'à ce que vous pesiez sur fire ou le bouton de gauche de la souris. Dès lors, suivez les instructions à l'écran.

Si vous ne démarrez pas le jeu, il se mettra automatiquement en mode démo après un certain temps.

Jouer une partie sauvegardée

Une partie de *Dragon's Breath* peut s'avérer très longue à jouer et, malheureusement, il se peut que vous ayez autre chose à faire dans la vie. Il est donc possible de sauvegarder la partie à certains points et de la reprendre plus tard.

On doit sauvegarder les parties sur des disquettes vierges et formatées – n'oubliez donc pas d'en formater une avant de commencer à jouer. Si vous n'êtes pas sûr(e) quant à la façon de vous y prendre, référez-vous au manuel de l'utilisateur de votre ordinateur.

Pour reprendre une partie sauvegardée, vous devez cliquer sur l'Icône Disquette de l'Ecran Joueurs.

Clés de fonctions

Les touches de fonctions suivantes peuvent être utilisées:

F1 – pour mettre ou enlever le son (bouton on/off)

F9 – pour ajuster la vitesse de disparition de l'image (bouton normal/rapide)

ECRAN JOUEURS

Les personnages du jeu

Il y a trois personnages dans Dragon's Breath. Chacun peut être joué par un joueur humain ou par l'ordinateur.

Les trois personnages sont Bachim l'Alchimiste, Ouered la Femme-Vampire et Ametrin le Monstre Vert. Durant le jeu, à chaque fois qu'un des personnages est identifié (par exemple par la propriété d'un village par un d'entre eux) cela est fait par une couleur: bleu pour Bachim, vert pour Ouered et rouge pour Ametrin.

Débuter une nouvelle partie

Les trois Maîtres de Dragons sont affichés avec leur nom et couleur. Chacun a un icône de visage humain. Si vous cliquez sur une des icône, vous alternerez entre les symboles humains et ordinateurs. S'il y a moins de trois joueurs humains, les autres personnages (joués par l'ordinateur) devront être changés pour le symbole d'ordinateur.

Mode démo

Si vous demeurez à l'Ecran Joueurs pour un certain temps, le jeu se mettra automatiquement en mode démo. Pour quitter ce mode pressez sur la touche **ESC** du clavier. La démonstration sera abandonnée à la fin du mois suivant.

Reprendre une partie sauvegardée

Ne pas initialiser les icônes des personnages (tel que décrit plus haut). Cliquez plutôt sur l'Icône Disquette au bas de l'Ecran Joueurs et suivez les instructions pour reprendre votre situation telle que vous l'aviez laissée.

ECRAN PRINCIPAL DU JEU

Jouer une partie

Le jeu est divisé en mois, neuf mois étant un Ora (ou une année de jeu). Chaque mois, les trois personnages doivent prendre leur tour (ce qui est automatique avec tous les personnages contrôlés par l'ordinateur) pour prendre des décisions et effectuer leurs tâches. Lorsque tous les joueurs ont procédé ainsi, l'ordinateur fera tous les calculs nécessaires et passera au mois suivant.

S'il y a plus d'un joueur humain, il serait bon de s'entendre pour ne pas regarder l'écran lorsqu'un adversaire effectue certaines décisions stratégiques comme décider les missions d'un dragon ou jeter un sort.

Au début de la partie et au début de chaque mois vous serez sur l'Ecran Principal du Jeu. On y trouve une carte générale de la région de la contrée d'Anréa qui entoure la Montagne Naine, le mois courant, l'Ora et six icônes au bas de l'écran.



Ce sont les icônes des trois personnages, ceux qui sont contrôlés par des humains étant illuminés.

Cliquez sur votre personnage et vous obtiendrez un écran montrant votre château et une nouvelle rangée d'icônes (voir Ecrans Châteaux). Lorsque vous aurez terminé vos tâches, vous retournerez à l'Ecran Principal du Jeu automatiquement en quittant l'Ecran Château. Le joueur humain suivant peut alors prendre son tour en cliquant sur l'icône de son personnage.



Lorsque tous les joueurs humains ont joué, cliquez sur cet icône et l'ordinateur passera au mois suivant. Les châteaux des personnages contrôlés par l'ordinateur apparaîtront au fur et à mesure que leur tour sera complété. Vous ne pourrez rien faire avant que tous les joueurs humains aient complété leur tour.

Faire avancer le jeu au mois suivant

Les résultats des activités du mois sont reportés au bas de l'écran et des séquences graphiques illustrent les dragons (représentés par des balles de couleurs) se déplaçant sur la carte de la contrée d'Anréa attaquant des villages et, peut-être, se combattant les uns les autres.

Si vous avez envoyé un de vos dragons dans une mission d'entraînement, elle aura lieu à ce moment. C'est alors que vous aurez besoin qu'un joystick soit branché à l'ordinateur. (Voir la section Carte et mission des Dragons).

Il arrivera, avant que vous ne passiez au mois suivant, qu'on vous dise qu'un village vous offre une récompense en échange de votre aide. Ils peuvent vous offrir plus d'un type de

récompense. Vous devez alors cliquer sur votre choix puis sur la flèche rouge pour accepter.

Sauvegarder une partie



Choisissez cette icône si vous désirez sauvegarder votre partie sur une disquette vierge et formatée pour reprendre plus tard. Remarquez que cette icône clignotera souvent pour vous rappeler de sauvegarder.

Abandonner une partie



Choisissez cette icône si vous désirez abandonner la partie. Vous devrez confirmer votre décision – cliquez sur l'Icône Flèche Rouge si vous désirez abandonner, sur l'Icône Croux si vous ne désirez pas abandonner la partie.

ECRANS CHATEAU

Lorsque vous aurez cliqué sur votre Icône Personnage dans l'Ecran Principal du Jeu, vous obtiendrez l'Ecran Château de votre personnage. Il y a trois Ecrans Château, un pour chaque personnage.

Des hauteurs de votre château, vous procéderez à vos tâches, utilisant les icônes au bas de l'écran. La première icône à partir de la gauche représente votre personnage. En cliquant sur une des six icônes du milieu vous pouvez procéder à un certain nombre d'opérations, cela chaque fois que vous revenez à votre Ecran Château. (L'icône Croix vous ramène automatiquement à l'Ecran Principal du Jeu).

Vous pouvez utiliser les icônes dans n'importe quel ordre, bien que nous vous suggérons, pour commencer, de les regarder dans l'ordre où nous avons écrit ces instructions. Il n'y a aucune obligation d'effectuer toutes les opérations dans un mois donné, quoiqu'il soit nécessaire d'en effectuer au moins une!



BIBLIOTHEQUE

Au début du jeu et après chaque mois, il est recommandé d'évaluer votre situation en consultant votre bibliothèque.

Cliquer cette icône révélera vos comptes mensuels (le livre vert). Vous pouvez aussi étudier les affaires courantes (le livre rouge) et l'inventaire de matériel magique (le livre violet). Cliquer sur l'Icône Flèche d'une Icône Livre vous permet de tourner les pages du livre lorsqu'applicable.



Livre de comptes. Les dépenses mensuelles sont un élément décisif de votre succès et vous devez les gérer avec précautions. Tout négociant arrivant à votre château est reporté ici tout comme les déplacements de vos dragons et, très important, s'il existe des parties du Talisman dans les villages sous votre contrôle.

Tout au long du jeu, chaque personnage est imposé par les Grands Seigneurs à un taux de 2 gelds par mois. Il y a un impôt supplémentaire de 1 geld par mois pour chaque dragon que vous possédez et un autre geld pour chaque village en votre possession.



Livre des affaires courantes. Les batailles, qui influencent le cours des événements et peuvent vous aider à augmenter vos revenus, sont reportées ici. On y trouve aussi les nouvelles des otages (leur secours vous apportera des récompenses), les déplacements des barbares itinérants (soyez vigilants!) et les villages établis ou détruits.

Durant la partie, les peuples de différentes races habitant les divers villages combattent entre eux. Il arrivera qu'un village en conquiert un autre et le peuple victorieux repeuplera ce village avec des gens de sa propre race. Si un des trois personnages du jeu

possède le village victorieux, il possèdera alors automatiquement le village qui a été vaincu.

Normalement la population d'un village s'accroît. Alors que les villages croissent en villes, ils produiront d'autres villages ayant les mêmes caractéristiques (sauf l'emplacement et la population) que leur parent. Encore une fois, si un personnage possède la ville mère, il possèdera aussi les nouveaux villages.



Livre d'inventaire des ingrédients magiques. Il indique l'état actuel de l'inventaire de votre matériel alchimique, essentiel pour la production de sorts.



Dragons

Entrer dans cette section vous permet d'évaluer les attributs de vos dragons – sagesse, vue, force, âge, santé, maladie et vitesse – et de jeter des sorts pour les changer.

Lorsque vous entrez dans cette section vous arrivez dans la partie de votre château où se situe l'autre de vos dragons. Vous commencez avec un dragon endormi dans la cellule du haut à gauche et, au fur et à mesure que vous progressez et avec du succès dans la reproduction, ils occuperont les cellules suivantes.

Pour voir quels sont les dragons que vous possédez actuellement, déplacez votre curseur d'une porte de cellule à l'autre et le nom du dragon concerné apparaîtra sur le panneau de droite. Pour vérifier les attributs actuels d'un de vos dragons, cliquez sur la porte de sa cellule. L'écran montrera le dragon et vous pourrez alors passer le curseur au-dessus de son corps pour connaître son état.



Si vous désirez jeter un sort sur un de vos dragons pour changer ses attributs, cliquez sur cette icône. (Pour plus d'informations sur comment jeter des sorts, voir le *Book of Spells*.)



Incubation d'un oeuf

Vous débutez une partie avec un dragon et vingt oeufs. Il est nécessaire pour votre personnage d'avoir un élevage de dragons (et vous devez en avoir au moins trois pour gagner) et les dragons sont souvent tués durant une partie. Il est donc essentiel de commencer immédiatement à produire des dragons à partir des oeufs. Ceci est fait dans la Chambre d'Incubation des Oeufs de votre château.



Vous pouvez incuber jusqu'à quatre oeufs à la fois. Pour ce faire, cliquez sur une des Icônes Oeuf au bas de l'écran Déplacez votre curseur au centre de l'écran et cliquez encore pour placer l'oeuf dans l'incubateur.

Les oeufs requièrent de la chaleur pour incuber. N'oubliez pas de leur en fournir, sinon ils n'éclore pas. Pour ajuster le contrôle de température, placez le curseur sur la petite roue à la droite de l'écran. Cliquez sur le bouton de gauche de la souris tout en plaçant le curseur au-dessus du côté droit de la roue. (Si vous utilisez un joystick appuyez sur fire et levez la manette vers le haut). La roue devrait alors tourner et la mesure à droite devrait indiquer le degré de chaleur. En utilisant cette méthode des deux côtés de la roue, vous devriez être capable d'augmenter et de réduire la chaleur.

Un oeuf prendra un certain nombre de mois avant d'éclore. Plus il y a de chaleur, plus l'éclosion arrivera vite. Par contre la chaleur coûte de l'argent et le plus vous en utilisez à un moment donné le plus vite vous liquiderez vos réserves financières. Vous devez donc équilibrer votre choix entre le temps d'incubation et l'utilisation de votre argent.

Si vous n'avez plus d'argent, votre oeuf n'éclore pas. Un oeuf incubé à basse température prendra plus de mois pour éclore mais se montrera éventuellement plus fort.

Chaque fois que vous retournez à la Chambre d'Incubation des Oeufs, le sablier dans le coin supérieur gauche indiquera la proportion du temps actuellement écoulé pour l'incubation de votre oeuf.



Si vous désirez incuber un autre de vos quatre oeufs, ou inspecter un autre oeuf actuellement en incubation, cliquez sur l' Icône Oeuf concerné au bas de l'écran.



Dans chaque Ecran Incubation des Oeufs se trouve une Icône Boule de Cristal. Cliquez sur cette icône pour jeter un sort affectant les caractéristiques du dragon qui en éclore. (Voir le Book of Spells pour plus de détails.)

A la fin du mois concerné vous serez informé qu'un de vos oeufs a éclos. Vous aurez alors à lui donner un nom. Il peut avoir jusqu'à huit caractères de long sans espace et ne peut être un nom déjà utilisé. Lorsque cela se produira, vous verrez aussi les autres oeufs des autres personnages éclore.

Négociants



Vous aurez souvent la visite de négociants à votre château et c'est à eux que vous pourrez acheter les ingrédients nécessaires à vos sorts. Si un négociant est à la porte de votre château, l' Icône Porte de votre Ecran Château sera allumée.

Vous n'êtes pas obligés d'acheter quoique ce soit. Si vous ne le faites pas, le négociant s'en ira et reviendra plus tard durant la partie.

Lorsque vous avez cliqué sur l'Icône Porte, vous obtiendrez un écran vous montrant le négociant, ce qu'il a à offrir, les prix et combien d'argent vous avez. Si vous décidez alors de ne rien acheter, cliquez sur l'Icône Croix pour retourner à l'Ecran Château.

Si vous désirez acheter quelque chose, cliquez sur la flèche à côté de l'objet en question. Une flèche pointant vers le bas vous permet de réduire la quantité que vous désirez acheter. Vous ne pouvez acheter que les objets pour lesquels vous avez de l'argent.

Lorsque votre transaction est prête, cliquez sur la flèche pour confirmer votre achat. Vous retournerez alors automatiquement à votre Ecran Château.

Jeter des sorts



Pour réussir à ce jeu, il est important que vous deveniez efficace dans l'usage de l'alchimie. Bien que vous puissiez jouer au Dragon's Breath sans utiliser la magie, votre performance sera d'autant meilleure que vous saurez comment mélanger les sorts. Si vous jouez contre des personnages contrôlés par l'ordinateur, ils utiliseront sûrement la magie pour améliorer leur jeu.

Cliquer sur l'icône Boule de Cristal de votre Ecran Château vous amènera à la Chambre des Sorts. De là vous pouvez jeter des sorts pour augmenter vos quantités d'oeufs et d'argent. De plus, sur des écrans spéciaux vous trouverez l'icône Boule de Cristal ce qui vous permettra de diriger des sorts à des villages, dragons et oeufs.

Pour en apprendre plus quant à la façon de préparer et jeter des sorts, lisez le Book of Spells.

CARTES ET MISSIONS DES DRAGONS



Dans cette section du jeu, vous pouvez avoir une vue d'ensemble de la contrée d'Anréa autour de la montagne et voir où sont situés les villes et villages; savoir lequel des trois

personnages possède chacun de ces lieux; fouiller la campagne et gagner le contrôle sur ses différentes parties.

Cartes



Après avoir cliqué sur l'Icône Rouleau dans l'Ecran Château, vous obtiendrez une vue en perspective de la contrée d'Anréa. Au centre se trouve le but ultime, la Montagne Naine, et à l'ouest, au nord-est et au sud, les trois châteaux de Bachim, Ouered et Ametrin. Cliquez sur l'Icône Loupe et la carte montrera, en miniature, les villages de la contrée. Chaque château arbore le drapeau de son combattant – rouge, vert ou bleu – et, au fur et à mesure que les personnages gagnent contrôle sur les villages, ces derniers arboreront aussi le drapeau approprié.

Maintenant, déplacez votre curseur au-dessus de la carte et, après avoir choisi une section, pesez sur le bouton fire du joystick ou le bouton de gauche de la souris. L'écran qui apparaît alors montre les détails de la carte de la contrée d'Anréa. En cliquant sur les quatre points de la rose des vents vous pouvez faire déplacer la carte dans la direction ainsi choisie.

Dans plusieurs régions de la carte, vous pouvez voir des symboles de hutte représentant les villes et villages avec leur couleur indiquant la race de leurs habitants.

Lorsque vous déplacez votre curseur sur la carte, le panneau à la droite de l'écran indique le type de terrain et la distance de votre château. Lorsque vous déplacez le curseur sur un des symboles de hutte, le panneau indiquera aussi le nom de la ville ou du village, sa race, sa population et le nombre d'industriels et de francs-tenanciers.



Cliquer sur un symbole de village produira une vue d'une partie de ce village. Essayez de cliquer sur différents villages et remarquez comment certains ont des bâtiments plus évolués que d'autres. Sur cet écran vous pouvez voir une Icône Boule de Cristal vous permettant de jeter des sorts sur le village. (Voir la section Jeter des Sorts pour plus d'information.)

Lorsque vous retournez sur la carte de détails dans les mois suivants, un carré coloré entourant un village indique qu'il est la propriété d'un des joueurs. Un Icône Dragon à l'intérieur du carré indique qu'un dragon de ce personnage en garde l'emplacement.

Impôts

Si le joueur qui joue actuellement son tour possède un village, il y aura deux barres horizontales sur le village. La première indique le taux d'impôt qui contrôle l'argent que vous voulez prendre du village. Cliquez n'importe où sur cette barre pour en changer la longueur. La barre du bas montre la résistance du peuple qui varie en proportion directe avec le taux d'impôt. Si elle devient trop forte, il y a révolte; quoiqu'il ne peut pas y avoir de révolte si un dragon garde le village.



De retour à la carte de détail, on trouve trois icônes au bas de l'écran. Choisissez l'Icône Rouleau lorsque vous désirez retourner à la vue en perspective de la contrée d'Anréa. Choisissez l'Icône Croix lorsque vous désirez retourner à l'Ecran Château. Cliquez sur l'Icône Oeil de Dragon si vous désirez faire une incursion avec un dragon.

Attaque ou conquête de villages



Lorsque vous avez cliqué sur l'Icône Oeil de Dragon, vous obtiendrez une autre icône à cliquer pour choisir lequel de vos dragons vous désirez utiliser. Vous débutez la partie avec un seul dragon, mais

si tout va bien, au fil de la partie vous en obtiendrez d'autres. Cliquez soit sur le groupe de portes de la droite ou de la gauche et vous progresserez d'un dragon à l'autre. Leurs détails seront affichés dans le coin supérieur droit du panneau. Lorsque vous avez le dragon désiré, vous pouvez le lancer dans la tâche voulue.



Si vous désirez attaquer une ville ou un village, cliquez sur votre destination sur la carte. Deux icônes apparaîtront à côté de la carte. Celui du haut, l'Icône Porte, vous permet de revenir en arrière si vous avez changé d'avis. Celui du bas, l'Icône Drapeau, vous permet de choisir soit "Attaque (village) conquiers et garde" si vous désirez posséder la place, soit "Attaque (village) reviens après tâche" si vous désirez seulement y faire une incursion.

Il vous est possible d'envoyer votre dragon à un emplacement gardé ou attaqué par le dragon d'un autre personnage. Lorsque ceci arrive, il y aura une bataille entre les deux dragons et le plus fort l'emportera. Vous ne pouvez pas envoyer un de vos dragons à un emplacement gardé par un autre de vos dragons.

Lorsque vous avez donné vos ordres à un de vos dragons, il y a deux méthodes pour procéder à la tâche elle-même: ou bien vous laissez l'ordinateur le faire de façon

automatique, ou bien, si vous préférez utiliser votre joystick, vous pouvez contrôler le dragon vous-même en cliquant dans la boîte "Entraînement". (Voir la section Mission d'entraînement).

Si vous décidez de laisser l'ordinateur simuler l'action, vous devez d'abord choisir le niveau de "Zèle" – c'est-à-dire la quantité d'énergie qu'utilisera votre dragon – en cliquant une des trois boîtes. Plus de zèle signifie plus de chances de succès mais à un coût plus élevé sur la santé du dragon parce qu'il se fatiguera et, dans les cas extrêmes, il en mourra. (Dans le cas d'une mission d'entraînement, le niveau de zèle est entre les mains du joueur et n'aura donc pas à être initialisé).

Vous devez tuer un certain pourcentage de la population du village pour réussir. Les attributs de votre dragon et l'habileté des habitants du village influencent l'issue du combat. Que vous guidiez votre dragon dans une mission d'entraînement ou que vous choisissiez une simulation par ordinateur, il n'y a pas de garantie de succès. Cela dépend de plusieurs facteurs. Lors d'une mission, votre dragon peut mourir, ou s'il est incapable de capturer la place, il peut retourner à son antre pour y dormir.

La mission elle-même ne prendra pas place avant que vous ne reveniez à l'Ecran

Principal du Jeu, que vous cliquiez sur le sablier et que vous n'avanciez d'un mois dans le jeu.

Lorsque vous êtes retourné à votre Ecran Château et que vous avez effectué quelque autre tâche que vous pouvez désirer effectuer, retournez à l'Ecran Principal du Jeu. Lorsque chacun des joueurs humains a joué son tour, vous pouvez cliquer sur l'Icône Sablier et, alors que l'ordinateur fait avancer le jeu d'un mois, l'action que vous avez préparée prendra place. Vous verrez chacun des dragons des trois personnages s'élancer des châteaux pour effectuer sa mission.

Si votre dragon a réussi à conquérir un village, il y restera jusqu'à ce qu'il soit éventuellement rappelé dans un autre mois. (Voir la section Rappel de dragons).

Mission d'entraînement

Si vous avez choisi une mission d'entraînement pour votre dragon, elle aura lieu après que vous ayez cliqué sur l'Icône Sablier de l'Ecran Principal du Jeu.

Ayez votre joystick sous la main pour un peu d'action style arcade. Vous contrôlerez

vosre dragon volant au-dessus de la campagne, combattant les défenseurs et détruisant suffisamment de leur village pour le capturer. Comme vous détruisez des bâtiments, la population diminuera. Remarquez comment les divers villages se défendent de diverses façons selon leur développement technologique.

Notez que, bien que vous voyiez votre dragon du dessus, il souffle son feu selon une diagonale. Si vous désirez détruire quelque chose au sol, vous devrez donc le faire lorsque c'est à une certaine distance devant le dragon. Par contre, quelque chose qui est dans les airs devra être près du dragon pour être détruit.

Les quatre barres d'abaque sur la droite de l'écran indiquent (du haut vers le bas) la santé du dragon, la puissance de son souffle, la population du village et son degré d'évolution technologique. Votre habileté à jouer influencera la sagesse de votre dragon.

La mission se terminera automatiquement lorsque vous aurez réussi dans votre tâche ou lorsque votre dragon sera tué. Vous pouvez abandonner une mission soit en appuyant sur la barre d'espacement ou sur le bouton de gauche de la souris. Peser sur n'importe quelle autre touche arrêtera temporairement l'action.

Mission de récompense et d'otage

En vérifiant dans le Livre des affaires courantes, vous trouverez que les villages de la contrée d'Anréa se combattent continuellement.

Si vous réussissez dans une incursion contre un village qui en combattait un autre, cet autre village vous offrira une récompense. Vous recevrez cette récompense à la fin du mois. (Voir la section sur l' Icône Sablier de l'Ecran Principal du Jeu pour plus de détails).

Vous pouvez recevoir des nouvelles d'un village ayant un otage d'un autre village et vous pouvez tenter de sauver cet otage en cliquant sur le-dit village. Si vous réussissez vous obtiendrez une récompense.

Fouille de la campagne

Alors que le jeu avance et que vous avez conquis un certain nombre de villages, vous pouvez bien avoir découvert l'emplacement de certaines parties du Talisman. Par ailleurs, il est possible que vous ayez complètement éliminé les autres personnages et pourtant n'ayez pas les trois parties du Talisman. Si vous ne les trouvez pas dans les

villages, vous devrez les chercher dans la campagne.

Pour effectuer une fouille vous devez commencer de la même façon que pour une attaque ou une conquête: allez à l'Ecran Carte Détaillée et choisissez votre dragon. Maintenant, au lieu de cliquer sur un village, cliquez sur la partie de la campagne que vous désirez fouiller. En cliquant sur l'Icône Drapeau vous pouvez choisir entre "Cherche, reviens après tâche" et "Cherche, conquiers et garde". Durant les missions de fouilles il n'y a pas d'adversaire et il est donc inapproprié d'établir un niveau de zèle. Il n'est pas possible non plus d'effectuer ces missions comme des missions d'entraînement.

Normalement il est nécessaire pour le dragon d'atterrir (en d'autres mots de conquérir la partie de la campagne) pour trouver le Talisman. Par contre, si votre dragon a une très bonne vue il pourra le trouver sans avoir à atterrir.

Rappel de dragons

Si votre dragon est allé en mission "Conquiers et garde" il se peut que vous désiriez qu'il revienne dans son antre.

Cliquez sur l' Icône Oeil de Dragon dans l'Ecran Carte Détaillée. Si vous avez plus d'un dragon, vous obtiendrez comme d'habitude l'écran de l'ancre des dragons. En l'utilisant, progressez au-travers de vos dragons pour choisir celui que vous désirez voir revenir. Si vous n'avez qu'un dragon et qu'il n'est pas dans son ancre à ce moment, cette étape sera évitée.

Lorsque le bon dragon a été choisi, son emplacement sera montré sur la carte (notez que la campagne environnante est montrée vide). En cliquant sur l' Icône Porte ou l' Icône Drapeau vous pouvez alterner entre "Reste de garde" et "Retourne à l'ancre".

Le vol de retour à l'ancre prendra un mois. Ainsi ce dragon ne pourra effectuer aucune tâche jusqu'à son retour. Vous verrez qu'il est de retour à l'ancre à la fin du mois.

Découverte des parties du Talisman

Il est possible qu'une partie du Talisman se trouve dans un village que vous attaquez. Si votre dragon n'a pas une vue suffisante, il ne le verra que s'il conquiert le village et y atterri. Le seul moyen de savoir que vous en avez trouvé une partie est en vous référant au Livre de comptes de votre bibliothèque.

Lorsqu'un dragon trouve une partie du Talisman, elle appartient à qui est possesseur de cette région de la contrée d'Anréa et des combats éventuels peuvent signifier que sa possession sera perdue au profit d'un autre personnage.

Fin d'une partie



Lorsque vous avez complété toutes les tâches que vous désirez effectuer dans un mois particulier, cliquez sur l' Icône Croix pour retourner de votre Ecran Château à l'Ecran Principal du Jeu. S'il y a d'autres joueurs humains, ils peuvent alors prendre leur tour. Lorsque tous les joueurs humains ont eu leur tour, la partie avance d'un mois. Ce processus continue jusqu'à ce qu'un joueur gagne ou jusqu'à ce que tous les joueurs aient perdu tout leur argent et tous leurs dragons.

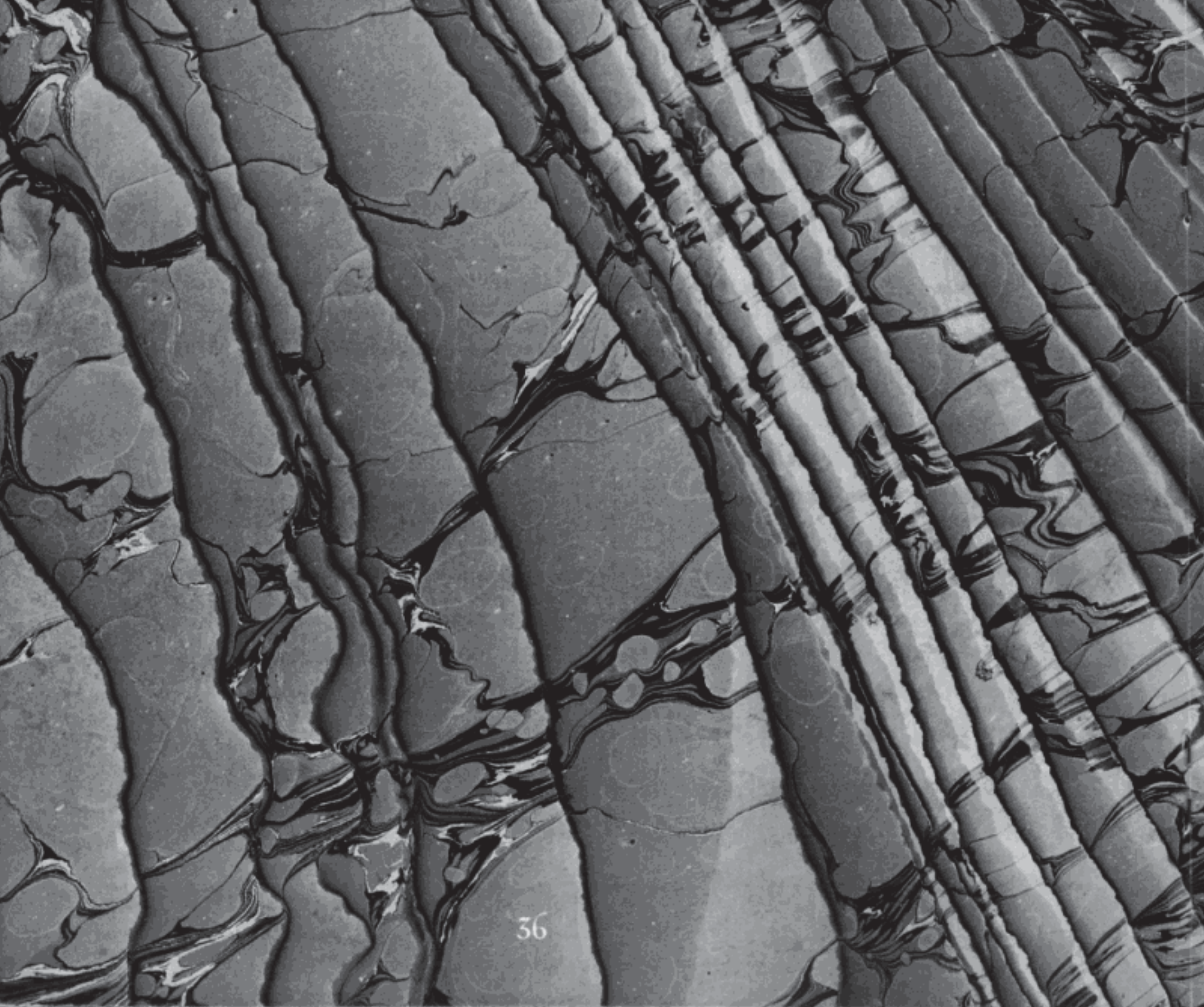
FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque:

1. Un personnage gagne en ayant trois dragons gardant chacun une partie du Talisman. Lorsque cela se produit le personnage du joueur sera automatiquement transporté dans la Chambre du Trône du Grand Château au sommet de la Montagne Naine pour apprendre le secret ultime de l'immortalité;

ou

2. Si un jeu est joué avec des joueurs humains, chaque humain aura perdu lorsqu'il n'aura plus ni argent ni dragon. Dans ce cas, la partie se termine lorsque le dernier joueur humain perd. (Dans le cas d'une partie sans joueur humain la partie se continuera jusqu'à ce que soit un personnage ait gagné, soit tous les trois aient perdu).





PALACE