

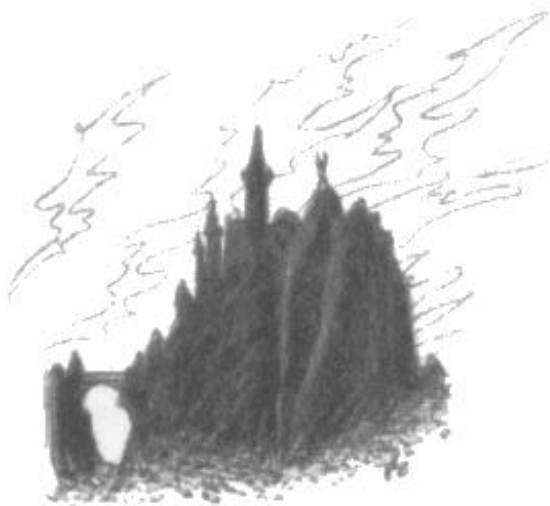
Storm Master

Mode d'emploi de STORM MASTER

Version en FRANÇAIS

SOMMAIRE

DESCRIPTIF TECHNIQUE	2
SCENARIO/OPTIONS	3
MENU PRINCIPAL	4
LE GRAND MEUNIER	5
L'ECCLESIASTE	6
LE CONNETABLE/ LE BOUFFON / L'INQUISITEUR	7
LE LEONAARDO	8 – 9
LE COMMANDEUR DES ARMEES	10 – 12



AUTEURS :

ANDRE ROCQUES
LOUIS-MARIE ROCQUES

GRAPHISTES :

JEAN-CHRISTOPHE CHARTER
PASCAL EINSWEILLER

MUSIQUE :

FABRICE HAUTECLOQUE

ILLUSTRATION :
DE LA BOITE

GUY ROGER

DESCRIPTIF TECHNIQUE

LANCEMENT DU JEU :

- ATARI, AMIGA : insérez la disquette dans le lecteur puis allumez l'ordinateur.
- PC : après avoir chargé MS.DOS insérez la disquette dans le drive A et tapez STORM.

UTILISATEUR SUR PC :

- INSTALLATION SUR DISQUE DUR :

Créez une sous-directory dans laquelle vous copiez tous les fichiers de la(des) disquette(s) de jeu. Quand vous lancez le jeu depuis ce sous-directory, laissez la disquette A dans le lecteur A, afin que le programme puisse aller y lire la protection.

- PROBLEMES TECHNIQUES SPECIFIQUES AU PC :

- * le programme s'arrête sur le chargement : vérifiez que votre MS.DOS n'installe pas des utilitaires résidents au démarrage de la machine, qui mobiliseraient trop de mémoire centrale.
- * le programme s'arrête sur des sons digitalisés : vous pouvez supprimer les sons en lançant **STORM J** au lieu de **STORM**.
- * problème avec la souris : lancez le jeu avec **STORM M** au lieu de **STORM**.

SI VOUS POSSEZ UN ATARI SIMPLE FACE :

Retournez-nous la disquette double face dans une enveloppe, nous vous renverrons deux disquettes simple face.

- POUR SORTIR DU JEU : tapez CONTROL X

TOUCHE PAUSE : appuyez sur la touche ESC.

ERGONOMIE :

Le jeu fonctionne entièrement à la SOURIS. En règle générale, le bouton de gauche sert à sélectionner et à valider. Le bouton droit donne des informations sur l'endroit cliqué et permet d'annuler une opération qui a été sélectionnée. Au CLAVIER, le pavé numérique (chiffre de 1 à 9) émule le déplacement de la souris. vous pouvez vous déplacer bloc par bloc en utilisant en utilisant avec ces chiffres la touche CONTROL. La touche RETURN ou la touche SHIFT (pour faire des majuscules) remplace le bouton gauche de la souris ; la barre d'espace le bouton droit.

POUR TOUS PROBLEMES :

Tapez 3615 SILMARILS sur votre minitel. Vous pouvez également nous joindre au 64.80.04.40 entre 17H et 18H pour des problèmes techniques uniquement.

AVANT TOUT

Eolia et Sharkaanie sont deux îles jumelles situées sur Urgaa, un monde étrange où les vents équilibrent l'ordre naturel.

Depuis la nuit des temps, les dynasties de ces deux pays se livrent une lutte sans merci, pour une raison oubliée depuis fort longtemps.

Une nouvelle fois, le grand Magister du royaume d'Eolia a été assassiné par des sbires de Sharkaanie.

Nommée par le Conseil des Sept, composé des sept principaux gouvernements du pays, vous lui succédez et prenez en main les affaires d'un royaume en perdition.

VOTRE OBJECTIF est d'anéantir Sharkaanie en pillant ses sept villes, avant qu'il ne vous détruise.

QUELQUES NOTIONS

Eolia et Sharkaanie sont des contrées de 5000 km² environ, et composées de 50000 habitants. Ces îles sont balayées par des courants venteux, différents à chaque nouvelle partie, et plus ou moins puissants suivant les périodes de l'année.

Vous disposez d'un certain budget au départ – en « Kaa » la monnaie du pays-, qu'il faudra utiliser judicieusement.

La notion du temps est très importante, chaque action validée compte un certain temps durant lequel l'ennemi évolue également. Il faut donc en quelque sorte progresser plus vite que lui pour gagner.

Attention aux erreurs de gestion, les anarchies locales peuvent vous faire perdre des villes, les famines peuvent provoquer votre fin.

La traversée du bras de mer entre les deux îles est rendue impossible par la présence de Goorza, un monstre marin très affamé.

PAGE D'ACCUEIL

C'est la page qui apparaît après la présentation.

Elle vous propose :

- de choisir un scénario
- de reprendre une ancienne sauvegarde. Un message vous signalera de mettre dans le lecteur votre disquette de sauvegarde.
- de supprimer du jeu la phase d'arcade de combat en trois dimensions. Le résultat de la bataille sera alors calculé.

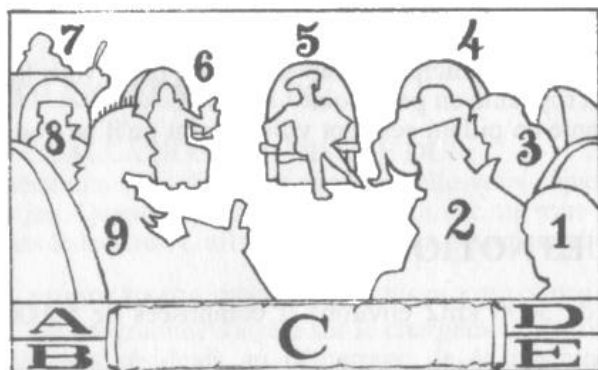
LA SAUVEGARDE

Elle s'effectue au menu principal en cliquant sur le SCRIBE (voir croquis page suivante).

Le programme vous demandera d'introduire une disquette préalablement formatée. Vous pouvez sauvegarder autant de fois que vous le désirez. L'opération vous coûtera quelque argent dans le jeu.

LE MENU PRINCIPAL

Cette page, représente le Conseil des Sept, vous permet d'accéder à toutes les phases du jeu en sélectionnant les différents personnages.



- 1) Le Conseiller
- 2) L'Ecclésiaste
- 3) Le Grand Meunier
- 4) Le Connétable
- 5) Le Buffon
- 6) Le Léonaardo
- 7) Le Scribe
- 8) L'Inquisiteur
- 9) Le Commandeur des Armées

A) Le mois courant. En cliquant sur cette icône, vous passez au mois suivant. Dans ce cas toutes les données du jeu, notamment l'évolution de l'ennemi, seront recalculées pendant cette période.

B) L'année actuelle. Elle se compose de six mois : Duun, Yool, Hiig, Kaax, Noor et Taaz. Pour chacun d'eux, les vents n'auront pas la même puissance.

C) Sur le parchemin s'affichent les messages du jeu.

D) L'état de vos finances. Elles sont indiquées en « Kaa ».

E) La case EXIT. Elle permet de sortir du jeu lorsque vous vous trouvez au menu principal, ou de retourner au menu précédent dans le cas d'un autre écran de jeu.

LES ANIMATIONS

Les animations au menu principal signalent une agression de l'ennemi. Elles sont au nombre de quatre :

- L'assassinat de l'un de vos ministres. Il est alors impossible de l'utiliser pendant une certaine période.
- L'envoi d'une tornade destructrice.
- Le bombardement d'un ou plusieurs sites stratégiques. La plupart du temps, l'ennemi choisira des objectifs placés près des côtes.
- Le pillage d'une ville.

LE CONSEILLER

(le bilan)

Pour une modique somme, il vous donnera toutes les informations concernant votre royaume.

LE GRAND MEUNIER (les productions)

Cette page est constitué de la carte du pays et d'une série d'icônes de gestion.



UTILISATION DE LA CARTE (icônes en haut a gauche) :

Les flèches permettent de scroller la carte vers le haut ou vers le bas. Les deux rectangles affichent à l'écran la partie haute ou la partie basse de la carte. Le cercle à côté de ces flèches sert à faire apparaître les vents trouvés par l'Ecclésiaste (voir page suivante). En cliquant avec le bouton droit sur la carte, vous aurez une information sur le lieu désigné.

DESCRIPTION DES ICONES DE GESTION (de gauche à droite) :

Chacune d'elles représente un type de production que l'on peut placer sur la carte en cliquant dessus (bouton droit pour annuler). Leur coût est indiqué en bas de chaque case.

ICONE 1 : Les cultures de blé blanc. Ce type de culture a besoin de terrains très fertiles et abrités du vent. Il est préférable de cultiver dans les plaines.

AVERTISSEMENT : au fil des mois, la terre cultivée s'appauvrit et le rendement baisse jusqu'à être insignifiant. On peut alors recultiver ailleurs ou refertiliser cette terre grâce à l'Ecclésiaste (voir page suivante). Au fur et à mesure, le besoin alimentaire et de plus en plus important car la population augmente. Faites donc très attention car une famine peut entraîner votre chute.

ICONE 2 : Les élevages de « Broomf ». Ces créatures aiment les paysages escarpés et la haute altitude. Leur laine est utilisé dans la fabrication des voiles, mais surtout leur viande donne force et ardeur aux travailleurs et permet ainsi d'augmenter la productivité.

ICONE 3 : Les « Squiiz ». Ces abeilles géantes fournissent un miel spécial, qui rend la population plus intelligente et donc plus apte à concevoir des produits plus performants. Pour faire ce miel, le Squiiz recueille le nectar de fleurs très fragiles. Il vaut mieux éviter les zones venteuses.

ICONES 4 : Les moulins. Activé par les vents, ils assurent la production des éléments utiles à la conception de nouveau engins volants. Suivant leurs implantation, ils fabriquent tel ou tel type de produit :

- en forêt : le bois est utilisé pour les charpentes des vaisseaux.
- en montagne : les mines de fer produisent les hélices, les boucliers et les moteurs.
- en plaines : les manufactures conçoivent les voiles et les ballons.

Ces produits ont des valeurs différentes, l'intelligence des travailleurs joue sur la diversification de la production.

ICONE 5 : Le budget. Vous pouvez attribuer la somme que vous voulez à n'importe quel site de production, afin d'augmenter son rendement. A partir d'une somme, il n'est plus intéressant financièrement de budgétiser.

AVERTISSEMENT :

Le pays n'est pas très grand, les zones de vent peu nombreuses, la géographie contrastée, il faut donc bien répartir ses industries sur la carte.

L'ECCLESIASTE **(la religion)**

Comme le Grand Meunier, ce menu utilise la carte d'Eoliä, où l'Ecclésiaste est représenté par un petit personnage. Grâce aux icônes situées en bas de la carte, vous donnerez l'ordre à l'Ecclésiaste d'effectuer différentes actions.

DESCRIPTION DES ICONES DE GAUCHE A DROITE :

ICONE 1 : Edification d'un temple moyennant une importante somme d'argent. Ces temples servent à accueillir les cérémonies religieuses.

ICONE 2 : Pour déplacer l'Ecclésiaste, il vous suffit de cliquer sur cette icône puis sur le point de destination.

ICONE 3 : Permet aux religieux de faire des prédictions sur les vents. Si un vent est présent là où se trouve le personnage, celui-ci se transforme en tornade.

ICONE 4 : Re fertilisation des terres appauvries en plaçant préalablement l'Ecclésiaste sur la culture à fertiliser.

ICONE 5 : Accès au menu de la messe et des vents.

MENU DES VENTS :

Ces vents sont récupérés à la suite d'une cérémonie religieuse. Pour utiliser un vent, cliquez sur l'une des icônes, puis sur la carte, à l'endroit que vous voulez « ventiler ». Les vents sont classés par ordre de puissance.

Description des icônes de gauche à droite :

ICONE 1 : Petit vent très local.

ICONE 2 : Vent qui s'étend sur une surface très étendue.

ICONE 3 : Bourrasque sur tout le pays.

ICONE 4 : Tornade très puissante.

ICONE 5 : Cyclone destructeur à envoyer sur l'ennemi. Une fois la carte scrollée, il faudra sélectionner l'icône puis la pointer sur l'objectif à détruire. Si vous voulez annuler, appuyez sur le bouton droit de la souris ou cliquez sur exit.

LA CEREMONIE RELIGIEUSE :

Pour y accéder, l'Ecclésiaste doit être situé sur un temple.

Pointez ensuite sur le dessin à droite des cases. C'est une incantation au dieu EolÛ. Elle sert à récupérer un des vents décrits précédemment, qui sera fonction de la force spirituelle atteinte à la fin de l'office. Cette valeur se mesure graphiquement par un feu follet, qui sort d'un puits, et qui monte et descend suivant le degré de spiritualité atteint.

Au centre de l'image, au premier plan, est représenté le « Baarma » le livre sacré d'Eoliä, qui indique dans quel partie de la messe on se situe. Suivant cette partie, il faut cliquer tel ou tel personnage à l'image pour valider ou annuler une action précise.

Il peut y avoir plusieurs actions en même temps.

DESCRIPTION DES DIFFERENTS CHAPITRES DU BAARMA :

I – L'Ouverture (OTOO) : seul le son pareil au tonnerre fait débiter la cérémonie et apparaît le feu follet.

II – L'Adoration (SAAVI) : l'Ecclésiaste prend la parole, les fidèles se prosternent.

III – L'Appel (EHOOL) : les chants entonnés par les différentes confessions implorent la venue d'EolÛ.

IV – La Lecture (BLAAB) : le récitant décline les litanies consacrées à tous les Ecclésiastes disparus.

V – La Danse (TOOSE) : symbole du cyclone, elle est exécutée par le derviche tourneur et rythmée par les cloches.

VI – L'Harmonie (KWAAX) : toutes les musiques s'élèvent en une seule harmonie mystique.

VII – Le Sacrifice (GOORZ) : un jeune mâle Broomf est sacrifié au son du tambour.

VIII – La Bénédiction (NIIBA) : elle est ordonnée par l'Ecclésiaste. Les fidèles, le gardien du Baarma et le Moine-Balancier effectuent quelques passes cabalistiques.

IX – Le Chant du Vent (FUUL) : l'Elu et l'Elue entament le mystérieux chant ancestral.

X – L'Acclamation (OROO) : tous les officiants remercient EolÛ pour sa grande miséricorde.

LE CONNETABLE (le commerce)

Trois options sont accessibles sur la page affichée à l'écran.

LA BOURSE :

Cette séquence s'obtient en cliquant sur la partie de l'écran représentant une scène d'enchères. Vous pouvez y vendre ou y acheter n'importe quel produit. Pour cela, sélectionnez sur le tableau le produit désiré. Ses prix apparaissent sur le parchemin.

Cliquez ensuite sur les personnages de gauche (pour vendre) ou ceux de droite (pour acheter) et validez sur l'adjudicateur (personnage au marteau). En bas du parchemin, il est indiqué si vous êtes en position d'achat ou de vente. En cas de prix à virgule, sachez que la somme est toujours arrondie en votre défaveur.

LES IMPOTS :

Pointez sur le personnage assis à la table (en bas à droite). Une sorte de boulier-le Cranool-apparaît à l'écran. C'est l'instrument de taxe du royaume. Des petites icônes valident et annulent les villes à imposer. Les recettes s'affichent au fur et à mesure. Elles sont variables suivant les villes car leur niveau de bien-être est différent. Les deux cases du bas permettent de valider ou d'annuler l'opération. Les recettes seront ajoutées immédiatement à vos finances.

AVERTISSEMENT : n'abusez pas trop des taxes, car les villes trop imposées, surtout celles qui ont peu de bien-être, peuvent se retourner contre vous.

LES CONTRATS COMMERCIAUX :

Une proposition de traité s'affiche quand on clique sur la scène des deux personnages centraux, qui se serrent la main. Il existe de très nombreux traités. Ils changent relativement souvent. Si vous êtes intéressés, choisissez le tampon « OK » sinon annulez par « NO ».

LE BOUFFON (les loisirs)

Ils ne sont pas négligeables, car ils permettent à la population de s'amuser et d'oublier ses problèmes. Affectez les budgets des différents loisirs en utilisant les cachets « PLUS », « MOINS » et « OK ».

L'INQUISITEUR (la police secrète)

Quatre options possibles.

L'AIGLE (A GAUCHE) : C'est le long courrier pour les contrats politiques et militaires.

LE PIGEONNIER (AU FOND, AU CENTRE) :

Il donne divers renseignements pour pas cher. Les deux premières cages concernant Sharkaanie. Les six suivantes vous informent sur les différentes castes du pays. Enfin, les blasons renseignent sur la situation des villes du royaume. La cage EXIT permet de sortir.

LA MAPPEMONDE (AU CENTRE, SUR LE SOL) : Elle visualise la carte ennemie avec tous ses édifices et toutes ses cultures. Très utile avant une opération militaire.

L'EXECUTEUR (PERSONNAGE A DROITE) : Il élimine pour des tarifs assez élevés, un ou plusieurs ministres ennemis. Vous serez ainsi sûr, pendant une période assez longue, de ne pas subir les attaques ordonnables par ce ministre.

AVERTISSEMENT : Les prix augmentent fortement après chaque assassinat. Les Exécuteurs n'ont pas de patrie, ils ne sont pas toujours très fiables.

LE LEONAARDO (les sciences)

Cinq choix vous sont proposés sur sa page d'accueil.

LES ECOLES SCIENTIFIQUES (TRESOR, EN BAS A GAUCHE) :

Utilisez les « PLUS » et les « MOINS » pour allouer des budgets aux écoles scientifiques de vos différentes villes. Cela améliorera notamment leur bien-être.

LA CONCEPTION DE MACHINES VOLANTES (PLANCHES DE DESSIN A DROITE) :

Choisissez le type d'engin en cliquant sur l'un des quatre dessins.
L'opération se déroule en trois phases.

- LA PREMIERE PHASE CONSISTE A EQUIPER LE VESSEAU.

Sélectionnez les éléments dans les icônes et placez les sur le plan en faisant coïncider les petites croix. Vous pouvez changer un élément de place, le supprimer, en mettre plusieurs identiques.

Les chiffres affichés sous les icônes sont les stocks actuellement disponibles. Il faudra en tenir compte car si vous ne possédez pas un des produits, y compris l'armature du vaisseau, vous ne pourrez pas en produire.

IL FAUT SAVOIR QUE :

- Les hélices et les moteurs alourdissent le vaisseau mais lui donnent beaucoup de vitesse.
- Les voiles et surtout les ballons allègent l'appareil mais lui procurent peu de vitesse.
- Le bouclier améliore la capacité de résistance lors de combats.

- LA DEUXIEME PHASE EST LE FONCTIONNEMENT DE L'EQUIPAGE.

Cliquez sur le personnage désiré, le bouton gauche permet d'augmenter le nombre de soldats, le bouton droit de le baisser.

IL FAUT SAVOIR QUE :

- Sans pilote, il est difficile d'être opérationnel.
- Les commandants et les cuisiniers sont influents sur le comportement de l'équipage et donc sur les performances du vaisseau (vitesse et combat).
- Les fusiliers et les catapulteurs sont affectés aux armes dont dispose le bâtiment.
- Les fantassins sont exclusivement employés lors des pillages.
- Tout ce beau monde alourdit le vaisseau et revient cher quand on organise des campagnes.

- LA DERNIERE PHASE EST L'ESSAIS, PARFOIS DOULOUREUX, DE VOTRE APPAREIL. Une check-list complète apparaît à l'image avec le plan du vaisseau, l'équipage et les performances chiffrées. La vitesse est essentielle pour la partie wargame du jeu (voir le Commandeur des Armées). A partir de cette check-list, vous pouvez grâce aux icônes de droite modifier le plan, l'équipage ou essayer le nouveau vaisseau. Ce test s'effectue en pleine. Vous suivrez à l'image le résultat de vos recherches... Un vaisseau non testé, ou écrasé lors d'un essai, ne peut être produit. A la suite du test, revenez à la check-list. Pour valider toute l'opération, ressortez en cliquant sur « OK ». Les plans sont préservés, ainsi vous pouvez modifier votre vaisseau à tout moment, qu'il faudra re-tester bien sûr.



LA PRODUCTION EN SERIE :

Une fois un appareil opérationnel, vous pouvez le produire en grande quantité afin de créer une armée. Pour cela, choisissez la scène représentant la construction de vaisseau (en haut à gauche). Sélectionnez ensuite le vaisseau concerné. Une feuille de commande apparaît à l'écran, récapitulant toutes les données nécessaires à la production. En bas du parchemin est signalé le nombre total de vaisseaux que l'on peut produire en fonction des pièces et soldats disponibles. Utilisez les bornes « PLUS » et « MOINS » pour chiffrer votre commande. Validez par « OK ». les appareils seront aussitôt disponibles.

LA DESTRUCTION DE VAISSEAUX :

Cette option s'obtient en sélectionnant la scène en haut à droite. Il peut être utile de détruire des vaisseaux. En effet, prenons l'exemple suivant : vous avez créé une armée peu performante (vitesse faible) et vous disposez d'éléments suffisants pour en créer une nouvelle beaucoup plus efficace. Si vous ajoutez celle-ci à l'ancienne, la valeur globale de toute votre armée sera la moyenne des deux. Il serait alors plus intéressant de détruire d'abord la vieille armée, puis de produire la nouvelle ; vous disposerez ainsi d'un nombre moins important de vaisseaux, mais votre armada sera beaucoup plus performante. A vous de juger en fonction de vos moyens de production, de vos possibilités financières et de vos objectifs militaires. Pour détruire un vaisseau, sélectionnez d'abord son type sur le parchemin, utilisez ensuite les tampons « PLUS », « MOINS » et « OK ».

AVERTISSEMENT : toutes les pièces utilisées seront détruites avec les vaisseaux, par contre les équipages redeviendront disponibles.

LE RECAPITULATIF :

Un récapitulatif global des quatre types d'engin volants est accessible en cliquant sur le tableau au dessus du personnage. Très utile avant de lever une armée de campagne.

IL FAUT SAVOIR QUE :

- Les IKAAR sont légers et très rapides, utilisent très peu de soldats et sont très efficaces pour des opérations « coup de poing ».
- Les SKRUUZ sont des vaisseaux de combat par excellence. Comme le KAAR, leur équipage est limité et donc peu intéressant pour les pillages.
- Les OGLEES disposent d'une catapulte pour se défendre. Leur possibilité d'accueil est importante.
- Les NOOWE sont très lourds et très lents, ils peuvent transporter énormément de soldats.

LE COMMANDEUR DES ARMEES

La gestion militaire s'effectue sur la carte. Cinq icônes vous sont proposées.

ICONE 1 : L'implantation d'un aérodrome. Le coût de l'opération est fixé sous le dessin. Sélectionnez l'icône et placez le symbole sur la carte. C'est de ces aérodromes que partiront vos armées pour la guerre.

ICONE 2 : Implantation d'un KOLPEER. Même principe que l'aérodrome. Ces batteries anti-aériennes pourront causer de lourdes pertes chez l'ennemi, lors de ses attaques.

ICONE 3 : L'enrôlement de soldats. Il en existe six catégories : les commandants de bord, les pilotes, les fusiliers, les catapulteurs, les fantassins et les cuisiniers. Cliquez sur un des grades, le personnage apparaît ainsi qu'un descriptif. Utilisez les tampons « PLUS », « MOINS » et « OK » pour enrôler. Les soldats s'ajoutent alors au potentiel disponible, en vue de les affecter dans les futures équipages. Pour sortir de ce menu, cliquez sur « EXIT » au panneau de commande.

ICONE 4 : AFFECTATION DES VAISSEAUX DANS LES AERODROMES :

Choisissez le type d'engin, puis amenez son symbole sur l'aérodrome de votre choix. Les vaisseaux non affectés sont inutilisables par l'armée.

ICONE 5 : LA CAMPAGNE MILITAIRE :

Le but du jeu étant de détruire les sept villes ennemies, le seul moyen pour y parvenir est de faire des campagnes militaires. Cela se déroule en plusieurs opérations.

- Tout d'abord, il faut former votre armada, pour cela cliquez sur l'aérodrome où est stocké l'armée choisie pour la campagne.

- Ensuite, sur le parchemin du panneau de commande, déterminez les engins volant destinés pour le voyage en cliquant sur les chiffres placés à droite des noms de vaisseaux.

Les chiffres placés à gauche indiquent les armées restant dans l'aérodrome.

Vous pouvez également cliquer dessus. Validez par « OK ».

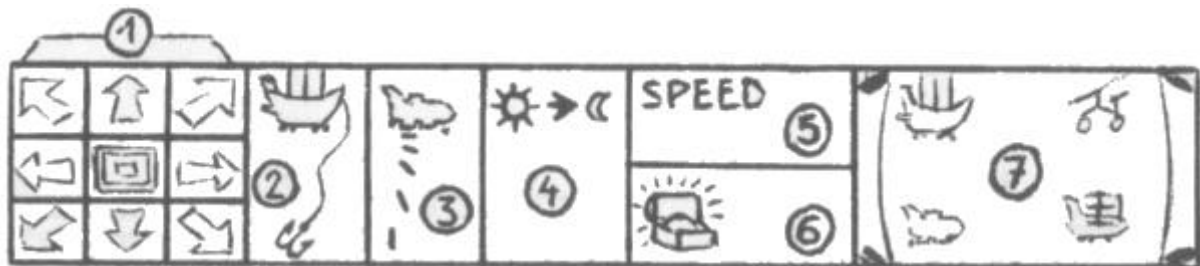
- La vitesse moyenne de l'armada, le nombre total des soldats transportés, la capacité de résistance et la force de frappe de votre armée s'affichent à l'image. Ces valeurs sont calculées en fonction des performances de chacun des vaisseaux, elle sont essentielles pour ce qui suit.

- Il vous faut maintenant allouer à cette campagne un budget.

Utilisez pour cela les deux flèches inscrites sur le parchemin.

La somme est transcrite en jour de voyage, en fonction du nombre de soldats. Validez par « OK ». Durant toutes ces opérations, vous pouvez toujours annuler par « NO ». La somme entrée ici ne sera jamais récupérable. Si lors du voyage, vous dépassez le nombre de jours, vos vaisseaux se détruiront les uns après les autres.

- Le panneau de contrôle du vaisseau en bas de l'écran, votre vaisseau est présent sur la carte.
DESCRIPTION DU PANNEAU DE CONTROLE :



- 1) Pour se déplacer dans toutes les directions, au centre le vaisseau reste immobile.
- 2) Atterrissage ou pillage : à utiliser au dessus d'une ville ennemie pour la piller ou au dessus d'un de ses aérodromes pour mettre fin à la campagne. Il ne sert à rien de piller des site de productions.
- 3) Bombardement : Un clic souris correspond à une bombe lancée à l'endroit où est le vaisseau. Le nombre de bombes pour détruire un objectif est fonction du niveau de résistance de l'ennemi. On peut trouver ce genre d'informations chez l'Inquisiteur. Il est inutile de bombarder des villes.
- 4) Le calendrier : les jours passent plus ou moins vite selon la vitesse de votre armada. Une fois le calendrier revenu à zéro, votre armée se détruira progressivement.
- 5) La vitesse de l'armada varie suivant les vents rencontrés. Le dessin évoluera en conséquence à l'image.
- 6) Le butin : quand vous pillez une ville ennemie, vous récoltez un certain butin en fonction du nombre d'hommes dont vous disposez. Une ville complètement pillée est une ville détruite. Vous gagnerez quand vous les aurez toutes pillées complètement. L'Inquisiteur peut vous renseigner sur l'état des villes ennemies. Le butin ne s'ajoutera à votre budget, qu'une fois rentré à la base.
- 7) Etat de votre armada, suivant les différents types de vaisseau.

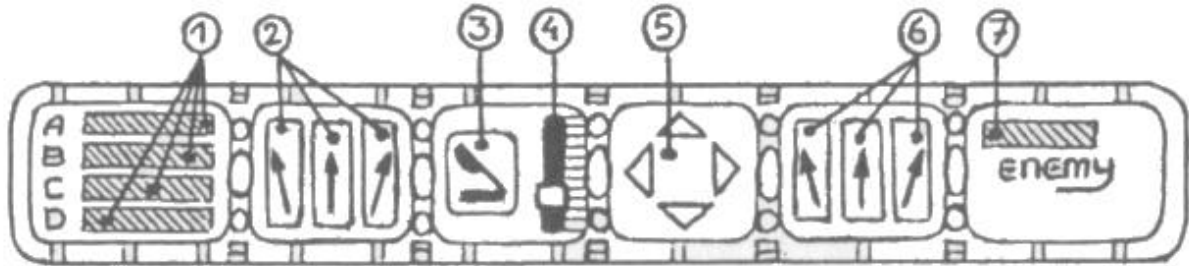
AVERTISSEMENT :

L'ennemi vous bombardera si vous passez près de ses KOOLPER.
Il enverra des armées vous attaquer. Si deux armadas se rencontrent, on passe alors en phase de combat en trois dimensions.

L'ARCADE DE COMBAT :

Le panneau du bas de l'écran représente le poste de pilotage du vaisseau amiral. Quelque soit la composition de votre armada, vous disposerez toujours de canons et de la catapulte. La difficulté du combat sera fonction des armées en présence, de votre force de frappe et de votre faculté à encaisser, toutes ces valeurs étant indiquées sur le check-list des appareils.

DESCRIPTION DU PANNEAU DE CONTROLE :



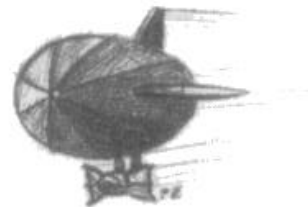
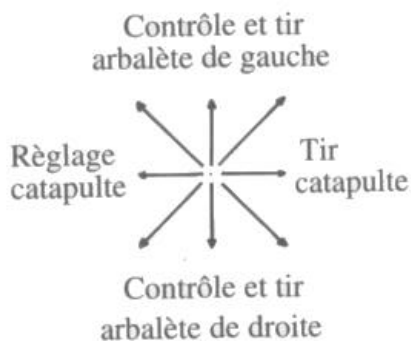
- 1) Etat détaillé de votre armada.
- 2) Contrôle et tir de l'arbalète de gauche.
- 3) Tir de la catapulte.
- 4) Réglage de la hausse de la catapulte.
- 5) Pilotage dans les quatre directions.
- 6) Contrôle et tir de l'arbalète de droite.
- 7) Nombre de vaisseau ennemis restant à détruire.

Le combat se termine lorsque l'une ou l'autre flotte est complètement anéantie.

UTILISATION AU CLAVIER ET AU JOYSTICK :

Au clavier, le pavé numérique émule les huit positions du joystick, la touche shift remplace le bouton tir.

- Sans « fire » ou « shift » : le vaisseau se déplace dans les huit directions.
- Avec « fire » ou « shift » :





Copyright Silmarils Octobre 1993
Silmarils 22, rue de la Maison Rouge 77185 LOGNES
FRANCE