

DUNGEON KEEPER™

CARTE DE RÉFÉRENCE

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 vidéo de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- 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 pauses de dix à quinze minutes toutes les

heures.

IMPORTANT, A LIRE AVANT D'INSTALLER DIRECTX™

Ce jeu utilise Microsoft® DirectX™ 3.0 A pour Windows® 95.

Microsoft® DirectX™ 3.0A augmente la vitesse du jeu sous Windows® 95. Avec DirectX™ 3.0A, les programmes ont instantanément accès au matériel, ce qui améliore considérablement les fonctions graphique, son, 3 D, vidéo et réseau des jeux.

DirectX™ 3.0A est une application relativement nouvelle sur le marché informatique et toutes les cartes vidéo ne sont pas encore adaptées à ce produit. La majorité des fabricants commercialisent toutefois de nouveaux gestionnaires pour cartes vidéo qui sont acceptés par DirectX™ 3.0A. Avant d'installer DirectX™ 3.0A, vérifiez si l'application est acceptée par votre ordinateur. Pour cela, lancez **DXSETUP**. A partir du menu "Démarrer", sélectionnez "Rechercher" puis "Fichiers ou dossiers". La boîte de dialogue "Rechercher: Tous" apparaît. Indiquez dans la zone "Rechercher dans" le nom de votre lecteur de CD (par exemple D:) puis tapez **DXSETUP.EXE** dans la zone "Nommé" et appuyez sur Entrée. Lorsque le nom du fichier apparaît dans la zone "Nommé", double-cliquez sur ce nom pour l'ouvrir. **N.B.** : si plusieurs fichiers apparaissent, cliquez sur le fichier dont l'icône représente un PC.

Vous obtiendrez la liste des gestionnaires compatibles avec DirectX™ 3.0A. Si la troisième colonne est vide pour un des composants (voir l'exemple ci-dessous), essayez d'obtenir la dernière version de son gestionnaire en contactant le fabricant. **Dans le cas où** celui-ci commercialise son propre gestionnaire compatible avec DirectX™ 3.0A, la section gestionnaire d'affichage sera également vide, **mais le jeu fonctionnera correctement !**

La 3e colonne est vide et le numéro de version n'est pas indiqué : les performances et la stabilité de ce type d'homologation sont inconnues. Nous vous recommandons de demander au fabricant toutes les mises à jour de gestionnaires disponibles. Dans la plupart des cas, ces gestionnaires ne fonctionneront pas correctement.

La 3e colonne est vide et le numéro de version n'est pas indiqué : les performances et la stabilité de ce type d'homologation sont inconnues. Nous vous recommandons de demander au fabricant toutes les mises à jour de gestionnaires disponibles. Dans la plupart des cas, ces gestionnaires ne fonctionneront pas correctement.

Si la 3e colonne mentionne que le logiciel n'est pas accepté : le gestionnaire n'est pas compatible avec DirectX™ 3.0A, et une émulation matérielle est nécessaire. Le processeur est mobilisé pour réaliser cette émulation et dans certains cas, cela ne fonctionne pas du tout. Demandez au fabricant toute éventuelle mise à jour des gestionnaires. Contactez-le directement ou consultez son adresse Internet pour

obtenir des gestionnaires compatibles avec DirectX™ 3.0A(voir exemple ci-dessous).

DirectX™ Subsystem

Component	Version	
DirectDraw™	4.04.00.0068	Certified
Display Driver	4.03.00.2119	
Direct3D™	4.04.00.69	Certified
DirectSound™	4.04.00.0068	Certified
Audio Driver™	4.33.00.0014	No Hardware Support
DirectPlay™	4.04.00.0068	Certified
Old DirectPlay™	4.04.00.1096	Certified
Direct Input™		Certified

Si les gestionnaires installés sur votre disque dur n'ont pas été testés avec DirectX™ 3.0A, le message suivant apparaîtra lors de l'installation:-

"Setup has detected display drivers that have not been tested with DirectX. To get the best display performance, setup can replace your existing drivers. Do you want setup to replace the drivers? ("L'utilitaire d'installation a détecté des gestionnaires d'affichage qui n'ont pas été testés avec DirectX. Pour une qualité d'affichage optimale, l'utilitaire peut remplacer les gestionnaires utilisés. Désirez-vous que les gestionnaires soient remplacés ?").

Si vous obtenez ce message, nous vous conseillons de répondre NON. Demandez au fabricant de vous envoyer les gestionnaires de cartes son et vidéo compatibles avec DirectX™ 3.0A Vous pouvez également essayer de lancer le jeu sans installer DirectX™ 3.0A. Dans la plupart des cas, vous pourrez utiliser le jeu sans autres problèmes si ce n'est sur le plan audio et vidéo (vidéo accélérée, affichage plus lent, etc.). Si les gestionnaires installés affichent un message d'erreur ou refusent simplement de lancer le jeu, contactez le fabricant pour obtenir les mises à jour des gestionnaires compatibles avec DirectX™ 3.0A.

Si vous avez d'autres problèmes avec DirectX™ 3.0, contactez soit le fabricant de votre ordinateur soit le fabricant de vos cartes vidéo et son avant de nous téléphoner (voir la rubrique Assistance technique).

SOMMAIRE

Le disque de Dungeon Keeper contient à la fois la version MS-DOS et la version développée spécialement pour Windows 95 avec la technologie DirectX.

Les deux versions sont complètes et aucune n'offre plus de possibilités de jeu que l'autre.

INSTRUCTIONS D'INSTALLATION

Dungeon Keeper doit être bien installé sur votre ordinateur pour vous donner entière satisfaction. Suivez les instructions correspondant à votre système d'exploitation :

Sous DOS :

A lire avant d'installer la version MS-DOS

Si votre ordinateur est équipé de MS-DOS, il est fort probable que vous ayez aussi un programme appelé SmartDrive. Il arrive que des programmes d'installation sous MS-DOS rencontre des problèmes avec SmartDrive, se traduisant par des pertes de données. Nous vous conseillons donc fortement de désactiver SmartDrive avant d'installer Dungeon Keeper. Vous pouvez le faire très simplement à partir du DOS, en tapant SMARTDRV /X. Si vous avez lancé SmartDrive pendant l'installation et rencontré un problème, lancez SCANDISK pour vérifier votre disque dur avant de continuer.

Insérez le disque dans le lecteur.

Tapez **D:** ou la lettre correspondant à votre lecteur si elle est différente.

Tapez ensuite **setup** et suivez les instructions données à l'écran. Lorsque c'est terminé, tapez **Keeper** pour jouer.

Sous Windows 95

Mettez le disque dans le lecteur.

Windows 95 détectera automatiquement le disque et chargera le programme d'installation. Suivez tout simplement les instructions données à l'écran. Si vous avez besoin d'installer Direct X (voir la rubrique *Plus de détails...*), n'oubliez pas de le faire.

Le programme d'installation crée un groupe appelé Bullfrog et l'ajoute au menu Démarrer. Pour jouer, cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur DEMARRER et sélectionnez PROGRAMMES/BULLFROG puis cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur **Dungeon Keeper**.

Remarque : si Windows 95 ne reconnaît pas le disque, lancez Setup. Pour supprimer DUNGEON KEEPER, allez dans le panneau de configuration de Windows 95 (dans l'option Démarrer, choisissez Paramètres puis Panneau de

configuration), ouvrez Ajout/Suppression de programmes et descendez jusqu'à DUNGEON KEEPER. Sélectionnez-le puis cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur Ajouter/Supprimer pour enlever le jeu. Pour supprimer toutes les données, y compris les parties sauvegardées, suivez cette procédure :

1. **Double-cliquez** sur Poste de travail.
2. **Double-cliquez** sur le lecteur C:.
3. **Double-cliquez** sur Fichiers programme.
4. **Cliquez avec le bouton gauche de la souris** sur le dossier Bullfrog et appuyez sur la touche **Suppression**.
5. Cliquez sur "Oui" pour confirmer la suppression.

Résolution de l'écran

La résolution de votre écran Windows®95 doit être configurée selon le mode Haute couleur 16 Bits.

Pour ce faire, suivez les étapes suivantes :

1. **Cliquez avec le bouton droit de la souris** sur le bureau.
2. **Cliquez avec le bouton gauche de la souris** sur Propriétés.
3. **Cliquez avec le bouton gauche de la souris** sur l'onglet Paramètres.
4. **Cliquez avec le bouton gauche de la souris** sur la palette de couleurs pour installer le mode Haute couleur 16 Bits.

Utilisateurs de cartes son AWE32/ AWE64

Si vous avez l'une de ces cartes son, vous pouvez bénéficier d'effets sonores supplémentaires grâce à trois fichiers SBK qui se trouvent dans le répertoire KEEPER\SOUND de votre CD.

Utilisateurs de Windows 95 : Le programme d'installation The Dungeon Keeper vous demandera si vous souhaitez mettre à jour vos gestionnaires AWE32/AWE64. Nous vous recommandons de la faire afin d'éviter les erreurs associées aux versions précédentes. Pour entendre ces effets sonores dans le jeu, vous devez sélectionner l'option Creative Advanced Wave Effects Synthesis dans Démarrer->Paramètres->Panneau de configuration->Multimedia->Onglet Midi.

Utilisateurs de DOS : le programme d'installation détectera votre carte. Cliquez sur "Select AWE32 CARD" (Sélectionner carte AWE32), et ensuite Automatic ou Manual detection (Détection Automatique ou Manuelle).

Si vous pouvez créer vos propres fichiers son .SBK, vous pouvez les intégrer à Dungeon Keeper en : (1) remplaçant directement le fichier .SBK dans le répertoire SOUND Dungeon Keeper sur votre disque dur, soit en (2) les pré-chargeant en utilisant le panneau de configuration AWE32/AWE6 Windows 95. Les utilisateurs de DOS et Windows 95 peuvent ensuite désactiver les effets sonores de Dungeon

Keeper en tapant KEEPER -USERSFONT à l'invite DOS.

Pour lancer Dungeon Keeper

Pour lancer le jeu sous Windows 95, cliquez avec le **bouton gauche de la souris** sur **Démarrer** et sélectionnez les groupes PROGRAMMES/BULLFROG, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris sur Dungeon Keeper.

Pour lancer le jeu sous MS-DOS, à l'invite C:\>, tapez **cd \keeper**, puis **keeper** et appuyez sur la touche **Entrée**.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES SUR LA VERSION WINDOWS 95 DE DUNGEON KEEPER

Essayez de lancer le DUNGEON KEEPER sous WINDOWS 95, sans DIRECTX. Dans le cas où vous rencontreriez des difficultés, alors seulement installez DIRECTX.

Si votre carte vidéo n'est pas compatible avec DIRECTX, vous devez utiliser le jeu dans sa version MS-DOS pour faire tourner DUNGEON KEEPER. Veuillez dans ce cas consulter les instructions d'installation sous MS-DOS. Si vous ne savez pas si votre carte vidéo fonctionne avec DIRECTX, veuillez consulter son fabricant.

Pour installer DIRECTX, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône DIRECTX dans l'écran d'installation.

Pour avoir une performance optimale, nous vous recommandons de configurer votre système Windows 95 en mode 16 bits ou plus.

Lorsque Dungeon Keeper est en cours de chargement ou que vous changez de niveau, il se peut que des flashes apparaissent occasionnellement sur votre bureau Windows 95. Pas d'inquiétude ! Cela provient des changements de mode d'écran de Direct X. La jouabilité de Dungeon Keeper n'est pas affectée.

2.0 AVANT DE JOUER

2.1 Installation de Dungeon Keeper

Reportez-vous à la carte de référence pour les instructions concernant l'installation de Dungeon Keeper sur le disque dur de votre ordinateur.

2.2 DÉINSTALLATION DE DUNGEON KEEPER

Reportez-vous à la carte de référence pour les instructions concernant la désinstallation de Dungeon Keeper.

2.3 DÉMARRAGE DU JEU

2.3.1 Sous DOS

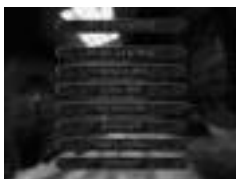
Pour lancer Dungeon Keeper sous DOS, ouvrez le répertoire d'installation du jeu et tapez **Keeper**. La séquence d'introduction commence.

2.3.2 Sous Windows 95

Pour lancer Dungeon Keeper sous Windows 95, cliquez sur le bouton Démarrer situé dans la barre des tâches et sélectionnez Programmes. Cliquez sur le sous-menu intitulé Bullfrog puis sur Dungeon Keeper. Cliquez sur Dungeon Keeper et relâchez le bouton. La séquence d'introduction commence.

2.3.3 Séquence d'introduction

Cette séquence animée vous présente l'ennemi ; vous comprendrez que le mal et la ruse triomphent toujours du bien et de la stupidité.



2.4 MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous propose sept options :

2.4.1 Nouvelle partie

Cliquez sur cette option pour atteindre la carte des niveaux (voir section 2.5) et commencer à jouer au niveau un.

2.4.2 Continuer partie

Cette option est accessible si vous avez déjà commencé une partie. Faites un clic-gauche sur cette option pour reprendre la partie au niveau où vous l'aviez interrompue.

2.4.3 Charger partie

Si vous avez déjà enregistré une partie de Dungeon Keeper, vous pouvez l'ouvrir grâce à cette option. Il vous suffit pour cela de cliquer sur le nom de la partie.

2.4.4 Mult i j oueur



Cette option donne accès aux sessions multijoueurs qui sont présentées à la section Sessions Multijoueurs (voir section 31.0).



2.4.5 Options



Cet écran vous permet de régler le volume de la bande son et les commandes de la souris.

Avec les deux premières options vous pourrez régler le volume des effets sonores



et de la musique. Par défaut, le volume est réglé sur maximum.

Les options concernant la souris ne sont accessibles que lorsque vous possédez une créature.

Avec l'option Sensibilité de la souris, vous choisissez la vitesse avec laquelle la souris déplace la tête de la créature.

L'option Inverser souris, inverse le sens de déplacement haut/bas de la tête des créatures. Lorsque l'option est désactivée, la tête de la créature se déplace vers le haut lorsque vous faites glisser la souris vers le bas. Lorsque l'option est activée, la tête se déplace vers le bas lorsque vous faites glisser la souris vers le bas.

Définir les touches de contrôle

Vous pouvez également modifier l'action des touches et les configurer à votre convenance. Reportez-vous à la section Touches du clavier (section 33.0) pour plus

d'informations sur cet écran.

2.4.6 Tableau des meilleurs scores

Avec cette option, vous pourrez afficher les meilleurs scores de 10 Maîtres du Donjon. Est-ce que vous serez à la hauteur ?

2.4.7 Quitter



Cliquez sur cette option si vous désirez quitter Dungeon Keeper et retourner au système d'exploitation de votre ordinateur.

2.5 LA CARTE DES NIVEAUX

Cette carte vous montre les territoires que vous devez conquérir ; le point de vue se situe dans la tour du toit du monde. En déplaçant le curseur, vous verrez la totalité du monde, dans toute sa splendeur maladive. En passant d'un niveau à l'autre, vous constaterez que la condition des territoires s'améliore progressivement et que les ténèbres et la désolation gagnent du terrain grâce à votre malveillance.

Pour commencer un niveau, cliquez sur le drapeau qui flotte au-dessus du territoire que vous devez conquérir. Dungeon Keeper propose cinq niveaux didactiques suivis de vingt niveaux normaux. Les niveaux didactiques ont pour but de guider celui qui joue pour la première fois à Dungeon Keeper ; des messages expliquent clairement au novice ce qu'il devra faire. Le jeu comporte également cinq niveaux secrets que vous devrez découvrir par vous-même. Lorsque vous avez cliqué sur le drapeau, le territoire apparaît en plein écran et vous pouvez commencer à jouer. Pour quitter la

carte des niveaux et retourner au menu principal, appuyez sur la touche **Echappe** située en haut à gauche de votre clavier.

31.0

SESSIONS



MULTIJOUEURS

Trois types de jeu multijoueur vous sont proposés : avec une liaison série, par modem (limité à deux joueurs dans les deux cas) et en réseau IPX.

Vous pouvez choisir un territoire multijoueur quelconque, à partir de la carte des niveaux.

Remarque: avant de sélectionner un type de jeu multijoueur, assurez-vous que votre ordinateur soit équipé d'un des trois types de réseau, et que celui-ci soit correctement connecté et configuré.

31.1 CHOIX D'UN JEU EN RÉSEAU

Vous pouvez sélectionner un jeu en réseau à partir du menu principal. Cliquez sur le bouton « Multijoueur » pour afficher le menu Service.

A partir de ce menu, choisissez un type de jeu en réseau. Sélectionnez une partie en cliquant sur le nom choisi.

31.1.1 Réseau IPX

Chaque joueur doit d'abord choisir un nom car le libellé « Sans nom » manque de personnalité et peut entraîner des quiproquo. Pour cela, cliquez sur la case Nom située en haut à gauche de l'écran, tapez votre nouveau nom et appuyez sur la touche **Entrée**.

Pour commencer une partie, un des joueurs (l'hôte) doit cliquer sur le bouton de création de session. Le nom de la partie apparaît ensuite à l'écran des autres

joueurs. Pour commencer la partie, ils doivent tous cliquer sur ce nom puis sur le bouton Joindre partie.

L'écran se modifie pour vous permettre de communiquer et de voir le nom des autres joueurs. Seul l'hôte (le joueur qui a créé la session) peut faire démarrer la partie. Pour cela, il doit cliquer sur le bouton de démarrage. Pour quitter une partie, il suffit de cliquer sur le bouton Quitter.

31.1.2 Liaison série

Branchez le câble série sur les deux ordinateurs. Souvenez-vous du port COM auquel est connecté le câble série car il faudra le préciser à l'écran Liaison série.

Pour démarrer une partie, il faut qu'un des joueurs (l'hôte) clique sur le bouton Créer session. Le nom de la partie apparaît ensuite à l'écran de l'autre joueur. Pour commencer à jouer, les joueurs devront cliquer sur ce nom puis sur le bouton Joindre partie.

L'écran se modifie pour vous permettre de communiquer et de voir le nom de l'autre joueur. Seul l'hôte (celui qui a créé la session), peut démarrer la partie. Pour commencer le jeu, il doit cliquer sur le bouton de démarrage. Si l'autre joueur désire quitter la partie, il lui suffit de cliquer sur le bouton Quitter.

31.1.3 Liaison Modem

Branchez le câble du modem sur les deux ordinateurs.

Un des deux joueurs doit ensuite taper le numéro de téléphone correspondant à l'ordinateur récepteur et appuyer sur la touche **Entrée**. Il faut ensuite cliquer sur le bouton Composer ; l'autre joueur doit cliquer sur Réponse. Lorsque la connexion est établie, l'écran Session apparaît.

Cet écran vous permet de communiquer et de voir le nom de l'autre joueur. Pour communiquer, tapez votre texte dans la zone figurant en bas de l'écran. Pour envoyer le message, appuyez sur la touche **Entrée** ; il apparaîtra dans la boîte à message de l'autre joueur.

Seul l'hôte (celui qui a créé la session) peut démarrer la partie en cliquant sur le bouton de démarrage. Si l'autre joueur désire quitter la partie, il lui suffit de cliquer sur le bouton Quitter.

31.2 JEU EN RÉSEAU



Lorsque le joueur hôte a démarré la partie, la carte des niveaux apparaît à l'écran des autres joueurs. Des drapeaux en pointillés portant un chiffre sont répartis sur la carte. Chaque drapeau comporte différentes rayures en couleur représentant le nombre de joueurs pour chaque niveau. Par exemple, le niveau 50 est une partie à deux joueurs, alors que le niveau 70 est conçu pour quatre joueurs. Chaque joueur dispose d'un pointeur individuel pour choisir un niveau, tous doivent cliquer sur le même drapeau. Si un des joueurs clique sur le mauvais drapeau, il peut appuyer sur **Echap** pour annuler l'action de la souris. Si deux joueurs cliquent sur un drapeau portant le chiffre trois, l'ordinateur remplace le troisième joueur.

Lorsque les joueurs ont tous sélectionné le même niveau, ils peuvent commencer à jouer.

Chaque joueur a accès à un portail et à un cœur du donjon. Pour gagner le niveau, chaque joueur doit tenter de détruire le cœur du donjon des autres joueurs.

Formation d'une alliance

Dans les parties multijoueurs il est possible de s'allier avec des maîtres de donjons rivaux. Pour ce faire, vous devez d'abord annoncer votre intention en appuyant sur **Entrée** et entrer votre message. Appuyez à nouveau sur **Entrée** pour envoyer le message.

Pour former une alliance, cliquez avec le **bouton gauche de la souris** sur le panneau d'informations (?), et cliquez ensuite sur le visage représentant la couleur du maître avec lequel vous souhaitez vous allier. Le visage se met à clignoter. Lorsque le maître rival fait la même chose, les deux visages deviennent de la même couleur. Cliquez sur le visage de gauche pour rompre cette alliance.

33.0 ANNEXE B : LES TOUCHES DU CLAVIER ET LEUR CONFIGURATION

33.1 TOUCHES PAR DÉFAUT

33.1.1 Touches de commandes

Monter	Touche fléchée haut
Descendre	Touche fléchée bas
A gauche	Touche fléchée gauche
A droite	Touche fléchée droite
Tourner à gauche	Ctrl droite et touche fléchée gauche ou Suppr (au-dessus des touches fléchées)
Tourner à droite	Ctrl droite et touche fléchée droite ou Touche Page bas
Zoom avant	Ctrl droite et touche fléchée haut ou Touche début
Zoom arrière	Ctrl droite et touche fléchée bas ou Touche fin
Défilement rapide	Shift droit
Question	Maintenez enfoncée la touche 0 du pavé numérique et cliquez sur la créature

33.1.2 Touches de possession de créatures

Possession	Maj et clic gauche sur la créature
Avancer	Touche fléchée haut
Reculer	Touche fléchée bas
Pas sur la gauche	Touche fléchée gauche
Pas sur la droite	Touche fléchée droite
Tourner la tête à gauche/droite	Souris vers la droite ou vers la gauche
Lever la tête	Souris vers le bas
Baisser la tête	Souris vers le haut
Choisir une arme	Appuyez sur la touche numérotée correspondante (selon la quantité d'armes de la créature)

33.1.3 Autres touches

Ecran carte	m
Panneaux d'options	Echap
Panneau d'informations	1
Panneau des salles	2
Panneau de recherche	3
Panneau de l'atelier	4
Panneau des créatures	5
Pause	p
Changer de résolution	Alt r (Nécessite 16 Mo de mémoire RAM)
Marqueurs	Ctrl (1 à 8)
Zoom sur les marqueurs	Maj (1 à 8)
Réduire la correction gamma	-
Annuler possession de créature	Touche retour arrière ou clic droit

33.1.4 Touches Zoom

Cœur du donjon	h
Salle du trésor	t
Antre	Maj l
Couvoir	Maj h
Bibliothèque	l
Salle d'entraînement	Maj t
Pont	Maj b
Poste de garde	Maj g
Atelier	w
Quartier général	b
Prison	Maj p
Salle des tortures	Alt t
Temple	Ctrl droite + t
Cimetière	g

Salle d'enrôlement	s
Sur un combat	f
Sur une créature contrariée	a

33.2 MODIFICATION DES TOUCHES

Vous pouvez redéfinir les touches de commandes (voir ci-dessus) à partir du menu principal.

Cliquez sur le bouton Options puis sur Contrôle pour accéder à l'écran Touches. Cliquez sur la touche que vous désirez modifier ; puis appuyez sur la nouvelle touche choisie. Elle est alors redéfinie.

Pour quitter l'écran, cliquez sur le bouton Retour au menu des options.

DEPANNAGE

Dungeon Keeper a été développé spécialement pour Windows 95. Cela signifie qu'il passera par Windows 95 et ses gestionnaires compatibles pour s'adresser à l'ordinateur. Pour cette raison, il est fondamental de vous assurer que votre matériel est convenablement configuré.

Dungeon Keeper nécessite un lecteur de CD-ROM, une carte vidéo et une carte son parfaitement configurés. Si un seul de ces éléments ne l'est pas, vous aurez des problèmes au cours du jeu.

En cas de difficultés, veuillez suivre les instructions ci-après pour vérifier que tout est bien configuré.

1. Allez sur le bureau de Windows 95.
2. Cliquez sur **Démarrer**.
3. Choisissez **Paramètres**.
4. Choisissez **Panneau de configuration**.
5. Dans le Panneau de configuration, double-cliquez sur l'icône **Système**.
6. Dans la fenêtre **Propriétés Système**, cliquez sur l'onglet **Gestionnaire de périphériques**.
7. Pour vérifier un périphérique, cliquez sur la croix à la gauche de son nom.
8. Cliquez ensuite sur le nom du périphérique que vous voulez vérifier et cliquez sur le bouton **Propriétés**.
9. Consultez la section Etat du périphérique. S'il est correctement configuré, vous pourrez lire "Ce périphérique fonctionne correctement". Si le message est différent, c'est que la configuration n'est pas appropriée. Consultez la documentation et/ou votre fournisseur.
10. Si le système détecte de multiples souris, cartes vidéo etc., consultez la documentation et/ou votre fournisseur.

Pour plus de détails, veuillez contacter le fournisseur ou le fabricant de votre ordinateur.

Que faire si le jeu ne fonctionne toujours pas ?

Si le jeu ne fonctionne toujours pas

Si vous avez suivi les instructions qui précèdent, nous espérons que vous n'avez plus de problème.

Toutefois, le marché du PC est en phase de transition quant à Windows 95 et nous

faisons de notre mieux pour proposer des jeux spécialement développés pour ce système d'exploitation. Toutefois, en phase d'évolution, il y a inévitablement des systèmes qui connaissent des difficultés avec les tout derniers gestionnaires.

Si vous en rencontrez toujours avec Dungeon Keeper, c'est que vos gestionnaires ne sont pas compatibles DirectX. Dungeon Keeper fait de son mieux pour déterminer si vos gestionnaires fonctionneront correctement. Dans le cas contraire, vous pourriez voir des messages d'erreur en lançant le jeu pour la première fois. Au cours des tests, nous avons pu noter que c'est principalement dû à l'absence d'un gestionnaire vidéo compatible.

Pour résoudre le problème, le mieux est de mettre à jour manuellement les gestionnaires de son, vidéo et lecteur de CD. Cela améliorera en plus la performance de Dungeon Keeper sous Windows 95, en général. Si vous pouvez accéder à Internet, cherchez le nom de votre périphérique. Si vous avez un modem, les gestionnaires sont accessibles par les BBS des fabricants. A défaut, contactez le service technique du fabricant pour qu'il vous envoie une disquette.

Installer la version DOS de Dungeon Keeper avec Windows 95

Si après avoir abordé tous les points précédents, vous avez toujours des problèmes pour faire tourner la version Windows 95 de Dungeon Keeper, nous vous conseillons de passer en MS-DOS, soit par Windows soit avec une disquette de démarrage MS-DOS (voir ci-après).

1. Cliquez avec le **bouton gauche de la souris** sur **Démarrer**.
2. Sélectionnez Programmes Commandes MS-DOS
3. Tapez **d**: (ou toute lettre correspondant à votre lecteur de CD)
4. Tapez CD KEEPER et ensuite CD. DOSSETUP. Enfin, tapez **Setup**.

Questions et réponses

Q : Puis-je désinstaller Dungeon Keeper ?

R : Oui. Sous Windows, double-cliquez sur l'icône de désinstallation sur le CD de Dungeon Keeper et suivez toutes les instructions. Sous DOS, supprimez simplement le répertoire Keeper de votre disque dur en tapant :

deltree keeper

Q : Mes gestionnaires ne sont pas certifiés. Est-ce que le jeu fonctionnera quand même ?

R : Dans la plupart des cas, oui. Mais si vous rencontrez des difficultés, vous pouvez réinstaller DirectX en acceptant que vos gestionnaires soient remplacés. Si les problèmes persistent, contactez votre fournisseur pour des gestionnaires Windows 95 mis à jour.

Q : Est-ce que Dungeon Keeper peut fonctionner si d'autres applications sont ouvertes ?

R : Oui mais il sera plus lent. Il vaut mieux fermer les programmes les plus gros.

Q : Puis-je jouer à Dungeon Keeper avec un joystick ?

R : Non, Dungeon Keeper se joue à la souris et au clavier.

Q : J'obtiens le message, "*Setup has detected drivers that have not been tested with DirectX. To get the best game performance, Setup can replace your existing drivers. Do you want setup to replace the drivers ? (Il n'y pas de gestionnaires testés avec DirectX. Pour une meilleure performance du jeu, le programme peut remplacer vos gestionnaires. Acceptez-vous que le programme remplace les gestionnaires existants ?)*". Même si je refuse, le programme installe quelque chose et me demande de redémarrer l'ordinateur. Pourquoi ?

R : Vous avez refusé le remplacement de vos gestionnaires mais le programme doit installer d'autres composants DirectX pour que Dungeon Keeper fonctionne. Suivez la procédure et l'installation se passera bien.

Q : J'ai plusieurs cartes son mais j'ai des problèmes de son. Que faire ?

R : Si vous avez plusieurs cartes son, vous devez sélectionner celle que vous voulez pour le son numérique et la musique MIDI. Pour cela, démarrez votre machine en mode Windows 95 puis cliquez sur Démarrer. Sélectionnez 'Paramètres -> Panneau de configuration' puis cliquez sur l'icône Multimédia.

Pour sélectionner le périphérique de son numérique, cliquez sur l'onglet Audio et, sous le titre Périphérique par défaut, vérifiez que c'est bien la carte son que vous voulez qui s'affiche. Ensuite, cliquez sur OK.

Pour sélectionner le périphérique de musique MIDI, cliquez sur l'onglet MIDI et sous le titre Instrument unique, vérifiez que c'est bien le périphérique de votre choix. Ensuite, cliquez sur OK.

Q : Quand mon ordinateur redémarre, les préférences d'affichage ont changé. Pourquoi ?

R : C'est un problème de gestionnaire. Vous pouvez régler de nouveau les préférences mais si ça ne marche pas, vous devrez réinstaller la configuration d'origine. Pour cela, sélectionnez "Install DirectX" dans l'écran d'ouverture de Dungeon Keeper puis cliquez sur "Restore Windows 95 drivers". Si cela se reproduisait, vous devrez contacter votre fournisseur pour obtenir la version la plus récente des gestionnaires.

Q : J'ai une machine qui fonctionne sous DOS avec 8 Mo, et la séquence d'introduction ne fonctionne pas correctement. Comment puis-je rectifier cela ?

R : Soit en essayant de créer un disque système, ou en redémarrant le jeu en tapant KEEPER -NOINTRO pour lancer Dungeon Keeper sans voir l'introduction.

Q : Lorsque je veux charger une partie sauvegardée à l'intérieur du jeu, j'obtiens un écran avec un CD rouge et un point d'interrogation.

R : Cela peut provenir d'un pilote de lecteur de CD-ROM trop ancien. Dans ce cas, il est préférable de charger les sauvegardes à partir du menu principal. En cas de blocage sur un tel écran, ouvrez et refermez votre lecteur de CD-ROM.

Partie multijoueur en réseau IPX

Q : J'ai créé un jeu en réseau IPX et les autres joueurs ne peuvent voir ma session.

R : Vérifiez qu'ils sont connectés au réseau ou à la connection réseau, qu'une carte Ethernet est branchée et que les gestionnaires sont installés. Sous DOS, vérifiez que vous avez installé et configuré correctement les gestionnaires. Sous Windows 95, vérifiez que vous avez installé les gestionnaires IPX/SPX. Vérifiez également que les propriétés IPX sur chaque machine ont le même type de trame, par exemple Ethernet 802.2.

Q : J'ai créé une partie réseau IPX sur un réseau LAN et les joueurs se trouvant sur un serveur différent du nôtre ne peuvent voir le jeu. Pourquoi ?

R : Pour permettre aux joueurs de voir une session IPX, nous utilisons une méthode conçue par Novell connue sous le nom de Service advertising Protocol (SAP). Les joueurs interrogent le SAP (0452hex) pour savoir s'il y a des serveurs (sessions créées) disponibles. Si, lorsque vous avez créé la session, le SAP n'a pu être ouvert, un nouveau SAP est ouvert et les joueurs sur les autres serveurs du réseau ne peuvent voir la session créée. Les joueurs du même serveur devraient pouvoir voir la session créée, que le SAP soit ouvert ou non.

Q : Pourquoi le SAP ne peut-il être ouvert ?

R : Sous Windows 95, les fichiers partagés et les imprimantes utilisent le SAP. Désactivez-les si vous voulez utiliser le SAP. Sous DOS, vous devez utiliser un gestionnaire IPX et/ou un gestionnaire de serveur compatible SAP, tel que Novell Netware 2.x et version ultérieure.

Partie multijoueur en série/ par modem.

Q : Lorsque j'essaie de créer ou de participer à un jeu sous DOS, le pointeur de ma souris se bloque et j'obtiens un message d'erreur, ou alors le jeu se bloque. Pourquoi ?

R : Vous avez peut-être sélectionné un mauvais Port.Com. Si ce n'est pas le cas, vérifiez que votre paramètre IRQ n'est pas le même que votre souris ou qu'un autre Port.Com

Q : Lorsque j'essaie de créer une session ou de participer à une partie sous Windows 95, j'ai le message "Unable to initialise" (Initialisation impossible). Qu'est-ce que cela signifie ?

R : Windows 95 ne peut ouvrir ce Port.Com Essayez de fermer toutes les applications, ou essayez d'installer le Port.Com.

Q : Dans une partie en série/par modem, le jeu s'arrête et est lent. Que puis-je faire ?

R : Essayez de désactiver les effets sonores, ou réduisez la vitesse de transmission afin d'augmenter la fiabilité. Essayez également de désactiver la correction des erreurs et la compression des données. Vous pouvez faire cela en réglant la chaîne AT dans le champ "Init" de l'écran de configuration du modem. Pour une performance optimale, vérifiez que votre PC est équipé d'un port.com UART 16550.

Q : Lorsque j'essaie de créer ou de participer à une partie par modem, j'obtiens le message "Unknown error" (Erreur inconnue) ou "Error" (Erreur).

R : Vérifiez que votre modem est compatible Hayes ou que les chaînes Modem sont valides AT et compatibles avec votre modem. Pour plus de conseils, consultez le manuel d'utilisation de votre modem.

Q : Lorsque j'essaie de créer ou de participer à une partie par modem, j'obtiens un message "No response" (Aucune réponse).

R : Vérifiez que votre modem est allumé et branché dans le bon port.com Certains modems ne peuvent s'initialiser à une certaine vitesse de transmission, essayez de changer la vitesse.

DES PROBLÈMES AVEC LE JEU ?

AVANT DE SAUTER SUR LE TÉLÉPHONE, LISEZ CECI !

Si vous avez des problèmes pour installer Dungeon Keeper ou pour jouer, nous avons des solutions. Veuillez d'abord vous assurer que vous avez bien lu toutes les instructions. Si vous avez suivi toutes les indications de la documentation et que vous avez toujours des difficultés, vous trouverez ci-après des éléments pour vous aider.

Remarque : avant de faire quoi que ce soit, assurez-vous que vous êtes familiarisé avec les commandes MS-DOS utilisées. Consultez pour cela le manuel de MS-DOS.

Créer une disquette système pour Dungeon Keeper

Important : pour créer une disquette système, vous avez besoin d'une disquette vierge au format de votre lecteur A:.

1. A l'invite du DOS, tapez **C:** et appuyez sur la touche **Entrée**.
2. Insérez une disquette vierge dans le lecteur A:.
3. Tapez **FORMAT A: /S** et appuyez sur **Entrée**.
4. Un message vous demande d'insérer une disquette vierge dans le lecteur A:.
Si vous ne l'avez pas encore fait, faites-le et appuyez sur **Entrée**.
5. Une fois que la disquette est formatée, un message vous demande de nommer la disquette. Tapez un nom ou appuyez sur **Entrée** si vous ne désirez pas donner de nom à la disquette.
6. Un message vous demande maintenant si vous voulez formater une autre disquette. Tapez **N** et appuyez sur **Entrée**.

7. Vous devez maintenant créer un fichier config.sys sur votre disquette système, mais vous aurez besoin auparavant d'informations concernant votre carte son et votre lecteur de CD-ROM.

Remarque : certains ordinateurs équipés de Windows 95 n'ont pas d'information sur la carte son ou le lecteur de CD-ROM dans leur système. Dans ce cas, contactez votre fournisseur pour installer des gestionnaires MS-DOS de périphérique.

Pour trouver les informations, tapez, à l'invite C: :

TYPE C:\CONFIG.SYS ou TYPE C:\CONFIG.DOS

Puis cherchez les informations suivantes :

- a. La ligne du GESTIONNAIRE DE LECTEUR DE CD-ROM. Elle devrait se présenter sous une forme similaire à la suivante :

DEVICE=C:\XXXX\XXXX\CD device driver.SYS /D:XXXXXX

Cette ligne variant selon les machines, les X seront remplacés par des données spécifiques à votre ordinateur. Elle devra toujours commencer par DEVICE ou DEVICEHIGH et avoir, à la fin, une donnée commençant par /D: ; voici un exemple :

DEVICE=C:\SB16\DRV\SBCD.SYS /D:MSCD000

- b. La ligne du GESTIONNAIRE DE CARTE SON. Elle devrait se présenter sous une forme similaire à l'une des suivantes :

DEVICE=C:\SB16\DRV\CTSB16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 I:5 D:1 H:5

DEVICE=C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS

Remarque : certaines cartes compatibles n'affichent pas de ligne dans le fichier CONFIG.SYS, aussi ne vous inquiétez pas si vous ne trouvez pas de ligne pour la vôtre.

8. Vous êtes maintenant prêt à créer un fichier CONFIG.SYS sur la disquette de démarrage en tapant à l'invite C:

EDITA:\CONFIG.SYS, puis appuyez sur la touche **Entrée**

A l'apparition de l'écran bleu, tapez :

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

Pour les systèmes équipés de Windows 95, utilisez plutôt la ligne suivante :

DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS

DOS=HIGH

FILES=50

BUFFERS=30

LASTDRIVE=Z

(Tapez ici les informations relatives à la carte son)

(Tapez ici les informations relatives au lecteur de CD-ROM)

9. Quittez le fichier en le sauvegardant en appuyant sur les touches

Alt et F

Q

O

10. Vous aurez aussi besoin d'un fichier AUTOEXEC.BAT sur la disquette de démarrage, aussi vous devez rassembler des informations à propos de votre carte son, votre lecteur de CD-ROM et votre souris.

Remarque : certains ordinateurs équipés de Windows 95 ne peuvent fournir d'informations sur leur carte son, leur lecteur de CD-ROM ou leur souris. Dans ce cas, contactez le fabricant ou le revendeur pour votre carte son, votre lecteur de CD-ROM et votre souris.

Pour obtenir les informations nécessaires, tapez à l'invite C:

TYPE C:\AUTOEXEC.BAT ou TYPE C:\AUTOEXEC.BAT

Puis cherchez les informations suivantes :

a. La ligne du GESTIONNAIRE DE LECTEUR DE CD-ROM. Elle devrait se présenter sous une forme similaire à la suivante :

C:\XXXX\XXXX\MSCDEX.EXE /D:XXXXXX

Cette ligne variant selon les machines, les X seront remplacés par des données spécifiques à votre ordinateur. Elle devra toujours commencer par C:\ ou LH et contenir l'expression MSCDEX.EXE et comporter, vers la fin, une donnée précédée par /D: ; en voici un exemple

C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:MSCD000 /M:10 /V

b. La ligne du GESTIONNAIRE DE CARTE SON. Elle devrait se présenter sous une forme similaire à l'une des suivantes :

SET SOUND=C:\SB16

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6

SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E

C:\SB16\DIAGNOSE /S

C:\SB16\SB16SET /P /Q

c. la ligne du gestionnaire de souris. En voici deux exemples :

C:\MOUSE\MOUSE.COM

ou

C:\MSINPUT\MOUSE\MOUSE.EXE

11. Vous êtes maintenant prêt à créer un fichier AUTOEXEC.BAT sur la disquette de démarrage en tapant à l'invite C:

EDITA:\AUTOEXEC.BAT et appuyez sur la touche **Entrée**

A l'apparition de l'écran bleu, tapez :

@ECHO OFF

PROMPT=\$P\$G

PATH=C:\;C:\DOS;C:\WINDOWS

Pour les systèmes équipés de Windows 95, utilisez plutôt la ligne suivante :

PATH=C:\;C:\DOS;C:\WINDOWS\COMMAND

(Tapez ici les informations relatives à la carte son)

(Tapez ici les informations relatives au lecteur de CD-ROM)

(Tapez ici les informations relatives à la souris)

12. Quittez le fichier en le sauvegardant en appuyant sur les touches

Alt et F

Q

O

Important: utilisez toujours la disquette de démarrage pour lancer l'ordinateur lorsque vous voulez installer le jeu et chaque fois que vous jouez à Dungeon Keeper (voir ci-après).

Pour lancer votre ordinateur avec la disquette système

1. Eteignez votre ordinateur. Insérez la disquette système dans le lecteur A: puis relancez votre ordinateur. Il s'allumera en affichant l'invite A:>.
2. Tapez C: et appuyez sur la touche **Entrée** pour revenir au disque dur. Lorsque vous avez fini de jouer, ôtez la disquette de démarrage et relancez votre ordinateur.
- Pour installer le jeu ou l'utiliser, servez-vous des commandes MS-DOS selon les instructions données dans la rubrique **Instructions d'installation** de ce manuel.

Pour plus d'informations, consultez le manuel de l'utilisateur de MS-DOS.

COMPATIBILITÉ DE LA CARTE VIDÉO

Les graphismes en haute résolution de Dungeon Keeper nécessitent une carte vidéo et une extension BIOS SVGA à la norme VESA installées avant de lancer le jeu. VESA signifie en anglais Video Electronics Standards Association et c'est une norme qui permet l'affichage de graphismes avec toute carte vidéo compatible sans que les programmeurs de jeux aient besoin de savoir précisément comment fonctionne chaque carte.

Si, lorsque vous essayez de lancer le jeu avec un affichage en haute résolution, vous obtenez soit un écran vierge soit des graphismes de mauvaise qualité, il est probable que votre carte vidéo nécessite un gestionnaire VESA, devant être installé avant l'utilisation du jeu. Pour plus d'informations sur le chargement du gestionnaire, reportez-vous à la documentation et au logiciel livrés avec votre carte vidéo ou contactez le fabricant.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous avez suivi toutes les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre.

LISEZ BIEN CETTE RUBRIQUE AVANT DE NOUS APPELER

Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et de périphériques.

Il vous faut obtenir les informations suivantes auprès du fabricant de votre PC (en particulier les informations des lignes en caractères gras 3 à 5) ou dans sa documentation **AVANT** d'appeler notre service Consommateurs:

1. Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché au moment où a lieu le problème
2. Les spécifications techniques de votre machine:

Marque et vitesse du processeur

Quantité de mémoire RAM

Marque et vitesse du lecteur de CD-ROM

Marque de la carte son

Marque de la carte vidéo

Taille du disque dur et quantité d'espace libre

Système d'exploitation comme, par exemple, Windows® 95, Windows™ 3.11 ou autre.

Edition des fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS.

Version du gestionnaire DirectX

(Reportez-vous à la section intitulée "Pour obtenir les informations nécessaires")

Si le jeu est conçu pour fonctionner uniquement sous Windows™ 3.1 ou Windows® 95, vous n'aurez pas besoin des informations suivantes (vérifiez sur l'étiquette de référence bleue, sur la boîte du jeu).

Pour obtenir les informations nécessaires

Utilisateurs de Windows® 95

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur **Poste de travail**.
2. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur **Propriétés**.
3. L'écran d'information vous indiquera la quantité de mémoire **RAM** dont vous disposez et la marque du processeur, par exemple Intel ou Cyrix.

Remarque: Windows® 95 ne détecte pas toujours le processeur Cyrix et peut le désigner comme un 486.

4. Maintenant, cliquez sur **Gestionnaire de périphériques**.
5. Cliquez sur le symbole "+" pour les périphériques concernés:



- Lecteur de CD-ROM
- Cartes graphiques
- Contrôleurs son, vidéo, jeu.

Vous pourrez

connaître ainsi le fabricant de ces périphériques.

6. La vitesse du processeur s'affiche en haut à gauche de l'écran quand on lance l'ordinateur, par exemple 166 MHz. Notez bien ce chiffre.
7. Vous pouvez chercher le gestionnaire DOS de la souris:

- Cliquez sur "**Démarrer**".
- Placez le pointeur sur "**Rechercher**" et cliquez sur "**Fichiers ou dossiers...**".
- Agrandissez la fenêtre "**Rechercher**" en cliquant sur le carré en haut à droite.
- Dans la case "**Nommé**", tapez "Mouse.exe" puis appuyez sur la touche Entrée. (Assurez-vous que dans la case "**Rechercher dans**", on ne lit que "**(C:)**" ce qui signifie que la recherche se fait dans le répertoire racine).
- Si rien n'apparaît à l'écran, essayez de taper "Mouse.com", à la place.

Si l'un de ces fichiers existe, notez la ligne de la souris, par exemple C:\mouse\mouse et les détails contenus dans la colonne **Dans le dossier** et la colonne **Nom**. Si vous n'avez aucun fichier, vous devrez contacter votre revendeur micro pour demander un gestionnaire de souris sous DOS.

8. Double-cliquez avec le bouton gauche de la souris sur "**Poste de travail**" puis agrandissez l'écran.
9. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le disque dur **(C:)** pour voir de combien d'espace libre vous disposez et la taille totale



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 vidéo de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- *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 pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.*

MANUEL DUNGEON KEEPER™

SOMMAIRE

1.0 INTRODUCTION	6	7.0 LE PANNEAU DE RECHERCHE	15
3.0 COMMENT JOUER	6	7.1 UTILISATION DES SORTILEGES	15
3.1 LES DEPLACEMENTS	7	7.2 ANNULATION D'UN SORTILEGE	16
3.2 LE PANNEAU D'OPTIONS	7	8.0 LE PANNEAU ATELIER	16
3.2.1 CHARGER ET SAUVEGARDER	7	8.1 PIEGES	16
3.2.2 GRAPHIQUES	8	8.1.1 UTILISATION DES PIEGES	17
3.2.3 SON	9	8.1.2 VENTE DES PIEGES	17
3.2.4 ASSISTANT	9	8.2 LES PORTES	17
3.2.5 QUITTER	10	8.2.1 INSTALLATION DES PORTES	18
4.0 LE PANNEAU DE CONTROLE	10	8.2.2 VERROUILLAGE DES PORTES	18
4.1 LA CARTE DYNAMIQUE	10	8.2.3 VENTE DE PORTE	18
4.1.1 L'ECRAN CARTE	11	9.0 LE PANNEAU DES CREATURES	18
4.2 L'ARGENT	11	9.1 OISIVETE	19
5.0 LE PANNEAU D'INFORMATIONS	11	9.2 TRAVAIL	19
5.1 EMPRISONNEMENT	11	9.3 BATAILLE	19
5.2 FUITE	12	10.0 BULLES D'INFORMATION	19
5.3 INDICATEUR DE GAGES	12	10.1 AFFICHAGE DES BULLES	
5.4 BARRE DUREE DE LA RECHERCHE	12	D'INFORMATION	19
5.5 BARRE DUREE DE FABRICATION	12	10.2 SUPPRESSION DES BULLES	
5.6 NOMBRE DE SALLES	13	D'INFORMATION	20
5.7 NOMBRE DE CREATURES	13	10.3 OBJECTIF	20
5.8 QUESTION	13	10.4 INFORMATIONS IMPORTANTES	20
6.0 LE PANNEAU DES SALLES	13	10.5 BATAILLE	20
6.1 SALLES SELECTIONNEES ET		10.6 NOUVELLE CREATURE	21
INFORMATIONS	14	10.7 OBJET FABRIQUE	21
6.2 ICONES DE SALLE	14	10.8 OBJET DECOUVERT	21
6.2.1 EMLACEMENT VIDE	14	11.0 L'ECRAN VUE DONJON	21
6.2.2 POINT D'INTERROGATION	14	11.1 LE POINTEUR DE LA SOURIS	22
6.2.3 ICONE ENFONCEE	14	11.1.1 NORMAL (LA FLECHE)	22
6.2.3 ICONE EN RELIEF	15	11.1.2 EXCAVATION (LA PIOCHE)	22
6.3 CONSTRUCTION D'UNE SALLE	15	11.1.3 UNE CREATURE (LA MAIN)	22
6.4 VENTE DE SALLES	15	11.2 LE CŒUR DU DONJON	23
		11.3 VOS LUTINS	23

12.0 CONSTRUCTION DE VOTRE DONJON	23
12.1 EXCAVATIONS	23
12.2 L'OR	24
12.3 PIERRES PRECIEUSES	24
12.4 ROCHER IMPENETRABLE	25
13.0 CONSTRUCTION DES SALLES DE BASE	25
13.1 CONSTRUCTION D'UNE SALLE DU TRESOR	25
13.2 CONSTRUCTION D'UN ANTRE	25
13.3 CONSTRUCTION D'UN COUVOIR	26
14.0 POUR COMPLETER VOTRE DONJON	26
14.1 L'EAU	27
14.2 LA LAVE	27
15.0 SALLES CACHEES ET SECRETS	27
15.1 SURPRISE SECRETE	27
15.2 NOUVELLES SALLES	28
15.3 PORTAIL DES HEROS	28
16.0 LES SALLES	28
16.1 DRAPEAUX	28
16.1.1 SANTE	28
16.1.2 CAPACITE	28
16.1.3 EFFICACITE	28
17.0 SALLES INDIVIDUELLES	29
17.1 SALLE DU TRESOR	29
17.2 L'ANTRE	30
17.3 LE COUVOIR	30
17.4 LA BIBLIOTHEQUE	31
17.5 SALLE D'ENTRAINEMENT	32
17.6 LE PONT	32
17.7 LE POSTE DE GARDE	32
17.8 L'ATELIER	33
17.9 LE QUARTIER GENERAL	33
17.10 LA PRISON	34

17.11 LA SALLE DES TORTURES	34
17.12 LE TEMPLE	35
17.13 LE CIMETIERE	36
17.14 LA SALLE D'ENROLEMENT	36
17.15 VENTE DE SALLES	37

18.0 SORTILEGES	37
18.1 ENVOUTEMENT DES CREATURES	38
18.2 CREATION DE LUTIN	38
18.3 L'ŒIL DU DIABLE	38
18.4 ACCELERATION	39
18.5 OBEISSANCE	39
18.6 RALLIEMENT	39
18.7 CAMOUFLAGE	40
18.8 CAPTEUR DE FOULE	40
18.9 GUERISON	40
18.10 FOUDRE	41
18.11 PROTECTION	41
18.12 GALINAMORPHOSE	41
18.13 EFFONDREMENT	42
18.14 EPIDEMIE	42
18.15 ARMAGEDDON	42
18.16 DEFORTIFICATION	43

19.0 PIEGES ET PORTES	43
------------------------------	----

20.0 PIEGES	43
20.1 ROCHER	43
20.2 ALARME	44
20.3 GAZ EMPOISONNE	44
20.4 ECLAIR DE FEU	44
20.5 PIEGE A ANNEAUX DE FEU	45
20.6 LAVE	45

21.0 PORTES	45
21.1 PORTE EN BOIS	46
21.2 PORTE RENFORCEE	46
21.3 PORTE DE FER	46
21.4 PORTE MAGIQUE	46
21.5 VENTE D'UN PIEGE OU D'UNE PORTE	47

22.0 VOS CREATURES	47	24.0 TYPES DE CREATURES	54
22.1 COMMENT SE PROCURER DES CREATURES	47	24.1 LUTIN	54
22.2 QUE FAIRE DE VOS CREATURES	48	24.2 SCARABEE	54
22.2.1 COMMENT SELECTIONNER ET AFFICHER LES CREATURES	48	24.3 DEMON BILEUX	54
22.2.2 COMMENT FRAPPER LES CREATURES	49	24.4 MAITRESSE NOIRE	54
22.2.3 COMMENT SE DEBARRASSER D'UNE CREATURE	49	24.5 DEMON AVORTON	55
22.2.4 LES HUMEURS DES CREATURES	49	24.6 DRAGON	55
22.3 INFORMATIONS SUR UNE CREATURE	49	24.7 MOUCHE	55
23.0 PANNEAU D'INFORMATIONS DES CREATURES	50	24.8 FANTOME	55
23.1 PANNEAU D'INFORMATIONS PRINCIPALES	50	24.9 TROLLE	56
23.2 BARRE DE COLERE	50	24.10 CERBERE	56
23.3 EXPERIENCE	50	24.11 GRAND CORNU	56
23.4 NOM ET SANTE	50	24.12 ORQUE	56
23.5 ARMES	51	24.13 SQUELETTE	56
23.6 PANNEAU D'INFORMATIONS SECONDAIRES	51	24.14 ARAIGNEE	57
23.7 VICTIMES	51	24.15 TENTACULE	57
23.8 OR	51	24.16 VAMPIRE	57
23.9 DEFENSE	52	24.17 SORCIER	57
23.10 AGE/TEMPS PASSE DANS LE DONJON	52	25.0 SORTILEGES DES CREATURES	58
23.11 CHANCE	52	25.1 APTITUDES	58
23.12 FORCE	52	25.2 EXCAVATION	58
23.13 GAGES	52	25.3 MAIN DANS LA MAIN	58
23.14 COMPETENCE	53	25.4 FLECHE	58
23.15 DEXTERITE	53	26.0 SORTILEGES	59
23.16 GROUPE SANGUIN	53	26.1 ARMURE (PERSONNEL)	59
23.17 POUR QUITTER LE MODE QUESTION	53	26.2 GALINAMORPHOSE (ARME)	59
		26.3 EPIDEMIE (ARME)	59
		26.4 REDUCTEUR DE POUVOIR (ARME)	59
		26.5 BOULE DE FEU (ARME)	60
		26.6 SOUFFLE ARDENT (ARME)	60
		26.7 ENVOL (PERSONNEL)	60
		26.8 GLACIATEUR (ARME)	60
		26.9 GRENADE (ARME)	61
		26.10 GRELE (ARME)	61
		26.11 GUERISON (PERSONNEL)	61
		26.12 INVISIBILITE (PERSONNEL)	61
		26.13 ECLAIR (ARME)	61
		26.14 METEORITE (ARME)	62

26.15 PROJECTILE HURLANT (ARME) ..	62	30.0 GAGNE OU PERDU	71
26.16 PROJECTILE EXPLOSIF (ARME) ..	62	30.1 ECRAN DES STATISTIQUES ET	
26.17 NUAGE EMPOISONNE (ARME) ...	62	TABLEAU DES MEILLEURS	
26.17.1 FLATULENCE (ARME)	62	SCORES	71
26.18 REBOND (PERSONNEL)	63	30.1.1 ECRAN DES STATISTIQUES ...	71
26.19 RALENTISSEUR (ARME)	63	30.1.2 TABLEAU DES MEILLEURS	
26.20 ACCELERATION (PERSONNEL) ..	63	SCORES	71
26.21 TELEPORTATION (PERSONNEL) ..	63		
26.22 OURAGAN (ARME)	63	30.2 COMMENT TORTURER LE	
26.23 ANNEAUX DE FEU (ARME)	64	GRAND SEIGNEUR ?	72
27.0 POSSESSION DES CREATURES	64	32.0 ANNEXE A: BULLES DE PENSEES	
27.1 CONTROLE DE LA CREATURE	64	DES CREATURES	72
27.1.1 COMMANDES	64	32.1 QUARTIER GENERAL	72
27.1.2 POUR LIBERER UNE CREATURE		32.2 BATAILLE	72
DU SORTILEGE	65	32.3 RALLIEMENT	72
27.2 LE PANNEAU DE POSSESSION		32.4 FUITE	73
DES CREATURES	65	32.5 GARDE	73
27.3 CHANGEMENT D'ARME	66	32.6 ANTRE	73
28.0 BATAILLES, HEROS ET		32.7 FAIM	73
CREATURES ENNEMIES	66	32.8 DEPART	73
28.1 BATAILLES ET CREATURES	67	32.9 PRISON	74
29.0 HEROS	68	32.10 PSYCHOPATHE	74
29.1 PIOCHEUR	68	32.11 RECHERCHES	74
29.2 VOLEUR	68	32.12 CONVERTIE/EN TRAIN D'ETRE	
29.3 ARCHER	68	CONVERTIE	74
29.4 NAIN	69	32.13 SOMMEIL	74
29.5 BARBARE	69	32.14 BOUDERIE	75
29.6 MAGE	69	32.15 TORTURE	75
29.7 SORCIERE	69	32.16 ENTRAINEMENT	75
29.8 GEANT	69	32.17 GAGES	75
29.9 SAMOURAI	70	32.18 ATELIER	75
29.10 MOINE	70	36.0 GENERIQUE	76
29.11 FEE	70		
29.12 GRAND SEIGNEUR	70		
29.13 AVATAR	70		

1.0 INTRODUCTION

Soyez le bienvenu dans le royaume de Dungeon Keeper ; ce monde va bientôt devenir le vôtre. Si tout peut sembler en parfaite harmonie à la surface de la terre, dans les régions infernales, vous serez le Maître du chaos et de la violence. Votre rôle consistera à concevoir et à construire des donjons puis à les gérer ; ils vous permettront d'attirer des aventuriers avides de richesses. Vous devrez également prendre sous vos ordres une armée de créatures malfaisantes ; il vous suffira de les nourrir, de les loger et de les payer et vous pourrez les entraîner au combat et les laisser s'occuper des intrus.

Les pièces du donjon attirent chacune des créatures différentes et la construction affecte directement le type de créatures qui s'alliera à vous dans le combat contre le Bien. Il vous faudra également extraire de l'or car c'est la seule chose qui intéresse réellement les créatures (le concept de loyauté leur est totalement étranger). Chaque territoire est régenté par un Seigneur que vous devrez soumettre. Vous affronterez peut-être des gardiens rivaux, tout aussi sournois que vous, qui chercheront désespérément à s'emparer de votre or et à prendre le contrôle de vos créatures. Il vous faudra faire preuve de sagesse, vous montrer rusé et ne pas hésiter à poignarder dans le dos pour régner sur tous les royaumes et être reconnu comme le Maître suprême.

Pour explorer l'univers de Dungeon Keeper, vous devrez absolument procéder à des expériences. Tous les éléments de cet univers sont en interaction alors si vous avez une idée, aussi incongrue qu'elle puisse paraître, exploitez-la. Vous découvrirez peut-être le moyen de vous assurer la victoire sur les forces immondes du Bien.

Note : la section 2.0 Avant de Jouer se trouve dans la carte de référence.

3.0 COMMENT JOUER

Vous voilà dans le jeu à proprement parlé. Cette section vous présente tous les aspects de Dungeon Keeper, les commandes, les salles, les sortilèges ainsi que la façon d'utiliser au mieux vos créatures.



L'écran est scindé en deux parties : le panneau de contrôle à gauche et le donjon à droite.

Le panneau de contrôle comporte une carte présentant une vue restreinte de la zone affichée à droite. Cinq commandes figurent sous la carte ; cliquez sur l'icône correspondant à chaque commande pour la sélectionner. De gauche à droite, les commandes sont Informations, Salles, Recherches, Atelier et Créatures. Reportez-vous à la section Panneau de contrôle (section 4.0) pour plus de détails.

L'écran **Vue Donjon** présente l'intégralité du donjon. Cet affichage vous permet d'ajouter des salles et de contrôler vos créatures. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'écran Vue Donjon (section 11.0).



Des bulles d'information apparaissent parfois sur le côté du panneau de contrôle. Si vous cliquez sur ces bulles, des informations importantes relatives à votre donjon sont affichées ; une nouvelle découverte par exemple, une nouvelle créature ou une bataille livrée par vos créatures. Reportez-vous à la section

Bulles d'information (section 10.0) pour plus de détails à ce sujet.



Dès que vous placez le pointeur de la souris sur une icône ou un point du donjon, une Astuce vous indique de quoi il s'agit, comment l'utiliser et le titre de la section du manuel correspondante. Vous pouvez choisir une résolution élevée en appuyant sur les touches **Alt-R**.

3.1 LES DEPLACEMENTS

Vous pouvez vous déplacer dans le donjon à l'aide des touches fléchées ou en faisant glisser le pointeur sur le bord de l'écran. Pour faire pivoter la carte, maintenez enfoncée la touche **Ctrl droite**, et appuyez sur la touche fléchée **droite** ou **gauche**, ou utilisez Del. et fin de page. Pour faire un zoom avant ou un zoom arrière, maintenez enfoncée la touche Ctrl droite et appuyez respectivement sur la **touche fléchée Haut** ou **Bas** ou utilisez début ou fin. Si vous maintenez enfoncée la touche fléchée Haut par exemple et que vous déplacez le curseur vers le bord supérieur de l'écran, le déplacement sera deux fois plus rapide. Maintenez enfoncée la touche **Maj** et appuyez sur les touches fléchées pour faire défiler l'écran deux fois plus vite.

Nous conseillons aux droitiers d'utiliser les touches fléchées avec la main gauche, (les trois doigts du milieu sur les touches fléchées et le petit doigt sur la touche **Ctrl droite**) et d'utiliser la souris avec la main droite. Les gauchers feront de même en inversant simplement les mains.

Pour plus de détails concernant l'utilisation des touches du clavier, reportez-vous à la section Les touches du clavier du clavier et leur configuration (section 33.0).

3.2 LE PANNEAU D'OPTIONS



Vous accédez au panneau d'options en appuyant sur la touche **Echappe** située en haut à gauche de votre clavier ou en cliquant tout simplement sur le panneau. Il comporte six icônes : Charger, Sauvegarder, Graphiques, Son, Assistant et Quitter.

3.2.1 CHARGER ET SAUVEGARDER

L'option Charger permet d'ouvrir une partie précédemment enregistrée à partir du menu Sauvegarder. Cliquez sur l'icône correspondante pour faire apparaître chaque panneau.



Pour charger une partie, cliquez sur la ligne correspondante.



Pour enregistrer une partie, cliquez sur une ligne et tapez un nom. Appuyez ensuite sur la touche **Entrée** pour enregistrer.

3.2.2 GRAPHIQUES



Le menu Graphiques comporte cinq options vous permettant de configurer le jeu : Ombres, Surface affichée, Type d'affichage, Hauteur des murs et Correction gamma.



***Ombres** propose cinq réglages différents et détermine le nombre maximum d'ombres portées par chaque créature. L'option est réglée par défaut sur quatre.*



***Surface affichée** indique la superficie affichée à partir du centre de l'écran Vue Donjon, ce qui affecte directement la vitesse du jeu. L'option est réglée par défaut sur la valeur maximum.*



***Type d'affichage** permet de basculer entre les deux types d'affichage disponibles. Par défaut, les murs sont gauchis et vous pouvez faire pivoter l'angle de vue. En cliquant sur l'icône, vous sélectionnez un affichage en perspective forcée, plus rapide mais présentant des murs droits et dont vous ne pouvez faire pivoter l'angle de vue que sur 90 degrés.*



***Hauteur des murs** vous permet de limiter la hauteur de construction des murs à un bloc seulement pour une meilleure visibilité. Vous pourrez ainsi mieux surveiller vos créatures.*



***Correction gamma** propose cinq niveaux de luminosité d'écran. Par défaut, la luminosité est réglée sur la valeur la plus faible.*

3.2.3 SON



L'option son comporte deux barres permettant de régler les volumes ; le volume des effets sonores en haut et le volume de la musique en bas.

3.2.4 ASSISTANT



Vous avez le choix entre quatre types d'assistance correspondant chacune à une tâche différente, comme construire votre donjon, déposer des pièges ou déplacer vos créatures. Par défaut, l'assistant est réglé sur Agressif.



***L'Assistant agressif** construit votre donjon, dépose des pièges, lance des sortilèges et s'efforce toujours d'attaquer les adversaires.*



***L'Assistant défensif** construit également votre donjon, dépose des pièges et lance des sortilèges mais n'attaque jamais l'ennemi.*



***L'Assistant Construction seulement** se limite à construire des pièces et à déposer des pièges ; il ne peut lancer des sortilèges ni déplacer des créatures.*



***L'Assistant Déplacement seulement** déplace les créatures et les frappe.*

3.2.5 QUITTER



*Cliquez sur l'option **Quitter** pour retourner à la carte des niveaux.*



Confirmez ensuite que vous désirez quitter le jeu.

*Pour sortir du panneau ou d'un sous-panneau, cliquez avec le bouton droit de la souris (**clic droit**) ou appuyez sur la touche **Echappe**.*

4.0 LE PANNEAU DE CONTROLE

4.1 LA CARTE DYNAMIQUE



Ecran carte, Panneau d'options, Assistant, Augmenter l'échelle, Réduire l'échelle, Points cardinaux

La carte dynamique du panneau de contrôle représente l'écran Vue Donjon et suit sa rotation. Cliquez sur un point de la carte, l'écran Vue Donjon affiche la zone sélectionnée. Sur les côtés de la carte figurent des lettres correspondant aux quatre points cardinaux pour vous permettre de vous repérer plus facilement.

La ligne pointillée partant du centre de la carte est toujours orientée vers le cœur du donjon, le centre vital. Les zones rouges représentent les carrés que vous possédez et les zones grises qui les entourent correspondent aux murs renforcés. Les carrés jaunes indiquent la présence d'or ou de pierres précieuses, et les carrés gris foncés représentent des rochers impénétrables. Les créatures sont symbolisées par des points noirs clignotants et les héros par des points blancs. Les carrés clignotants multicolores correspondent à des salles disponibles (non utilisées), des portails par exemple.

Cliquez sur la carte pour que l'écran Vue Donjon opère un zoom sur cette zone.

Les deux icônes portant un + et - situées sur la droite de la carte vous permettent d'augmenter ou de réduire l'échelle. Cliquez sur l'icône de défilement située en haut à gauche pour afficher l'écran Carte.

4.1.1 L'ECRAN CARTE



Cet écran affiche la totalité du donjon ainsi que la zone dans laquelle vous pouvez creuser. Il se présente comme la carte dynamique du panneau de contrôle. Si vous vous battez contre un gardien ennemi, vous verrez toutes les parties de son donjon que vous avez déjà explorées affichées dans la couleur appropriée.

*Si vous cliquez sur un point quelconque de la carte, l'écran carte est remplacé par l'écran Vue Donjon initial. Faites un **clic droit** sur la carte si vous désirez quitter sans restaurer l'angle de vue initial.*

Une fenêtre espion est associée au pointeur de la souris pour vous donner une vue plus détaillée de la zone sur laquelle il se trouve. Dans cette zone, les créatures ne sont plus représentées par des points mais ont leur propre apparence et niveau d'expérience.

Placez le pointeur de la souris sur une salle et une Astuce vous donne son nom et, le cas échéant, des informations sur cette salle.

4.2 L'ARGENT



En dessous de la carte, des chiffres dorés indiquent la quantité d'or que vous devez dépenser. Surveillez ce chiffre, il faudra que vos lutins extraient plus d'or si la quantité baisse trop.

5.0 LE PANNEAU D'INFORMATIONS



Les deux icônes situées au sommet du panneau d'informations indiquent les tendances des créatures, c'est-à-dire ce qu'elles devront faire dans un combat. Ces deux icônes peuvent être sélectionnées simultanément car elles ne sont pas exclusives. Les icônes de tendances des créatures sont les suivantes :

5.1 EMPRISONNEMENT



Cette option n'est disponible que si vous avez construit une prison. Lorsqu'elle est sélectionnée, les créatures ne tuent plus les ennemis (héros ou créatures), elles les emmènent à la prison. Pour plus de détails, reportez-vous à la section Prison (section 17.10).

5.2 FUITE



Lorsque cette option est sélectionnée, les créatures s'enfuient si elles sont trop gravement blessées.

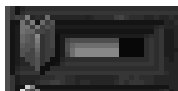
5.3 INDICATEUR DE GAGES



L'indicateur de gages figure sous les deux icônes précédentes. Il augmente progressivement et lorsqu'il est au maximum, toutes vos créatures reçoivent leurs gages, prélevés dans la salle du trésor.

Les deux indicateurs présentés ci-dessous vous indiquent le temps nécessaire à la recherche ou à l'élaboration d'un nouvel objet. Cette durée dépend de la taille de votre salle de recherche (la bibliothèque) ou de l'atelier. Elle dépend également du nombre de créatures qui effectuent les recherches dans la bibliothèque.

5.4 BARRE DUREE DE LA RECHERCHE



Elle indique la durée nécessaire à la découverte d'une nouvelle salle ou d'un nouveau sortilège par les créatures travaillant dans la bibliothèque.

5.5 BARRE DUREE DE FABRICATION



Elle indique la durée nécessaire à l'élaboration d'un nouvel objet dans l'atelier. L'atelier sert à construire les pièges et les portes. Sachez que vous devez construire un nouveau piège ou une nouvelle porte chaque fois que vous désirez en installer dans votre donjon.

Sous les barres de durée figurent deux colonnes d'informations concernant les gardiens présents sur la carte :

5.6 NOMBRE DE SALLES



Indique le nombre de salles que le gardien possède dans son donjon.

5.7 NOMBRE DE CREATURES



Indique le nombre de créatures que le gardien contrôle.

Si vous êtes le seul gardien présent sur la carte, comme c'est le cas au niveau 1, les informations ne concernent que votre donjon. Si d'autres gardiens effectuent ce niveau, les informations les concernant apparaissent dans la couleur correspondante.

5.8 QUESTION



Cliquez sur le bouton portant un point d'interrogation et le pointeur se change en point d'interrogation. Vous pouvez ensuite cliquer sur une créature quelconque pour faire apparaître le panneau des créatures.

*Lorsque le panneau d'informations d'une créature est affiché, l'écran Vue Donjon est centré sur elle. Vous pouvez également obtenir des informations sur une créature en maintenant enfoncée la touche **Maj** et en cliquant sur la créature, ceci vous fera également entrer dans la créature.*

Reportez-vous à la section Vos créatures (section 22.0) pour plus d'informations sur le panneau des créatures.

6.0 LE PANNEAU DES SALLES



Le panneau des salles affiche la liste des salles que vous pouvez construire dans le niveau en cours. Lorsque vous sélectionnez une salle, son icône apparaît.

6.1 SALLES SELECTIONNEES ET INFORMATIONS



Un symbole représentant la salle sélectionnée apparaît sur la gauche, un sac d'or par exemple représente la salle du trésor. Deux chiffres figurent à côté de ce symbole : le premier, en rouge, correspond au nombre de salles de ce type que vous possédez déjà. Le second, en doré, indique le coût de chaque carré.



Lorsque vous ajoutez la première salle, une barre apparaît à droite de ces deux chiffres. Elle indique collectivement le taux de remplissage des salles. Si toutes les salles de ce type que vous possédez sont pleines, la barre est à son maximum.

6.2 ICONES DE SALLE

Il existe quinze types de salles dans Dungeon Keeper et chacune a un emplacement dans le panneau. Les icônes du panneau peuvent apparaître de trois façons différentes : point d'interrogation, icône enfoncée ou icône en relief. L'emplacement peut également être vide.

6.2.1 EMBLACEMENT VIDE



Si l'emplacement correspondant à la salle est vide, celle-ci n'est pas disponible dans le niveau en cours.

6.2.2 POINT D'INTERROGATION



Si l'emplacement comporte un point d'interrogation, la salle peut être découverte par vos créatures travaillant dans la bibliothèque.

6.2.3 ICONE ENFONCEE



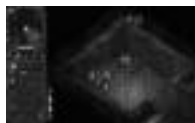
Si l'icône est enfoncée, cela signifie que vous n'avez encore construit aucune salle de ce type.

6.2.3 ICONE EN RELIEF



*Si l'icône est en relief, une ou plusieurs salles de ce type sont disponibles dans ce niveau. Vous pourrez voir toutes les salles disponibles en faisant un **clik droit** sur une icône ; l'écran Vue Donjon opérera un zoom sur chacune de ces salles.*

6.3 CONSTRUCTION D'UNE SALLE



Pour ajouter une salle, cliquez sur une icône et déplacez le pointeur dans l'écran Vue Donjon. Le pointeur prend la forme de la salle choisie. Vous ne pouvez construire de salle que dans les zones du donjon qui vous appartiennent (carrés portant au centre un point rouge). Lorsque vous avez choisi un endroit, cliquez pour déposer le carré. Très souvent, les salles requièrent une surface minimum de trois carrés par trois pour pouvoir fonctionner correctement, c'est le cas par exemple de la Salle des tortures et du Temple.

*Pour annuler la construction d'une salle, faites un **clik droit** et le pointeur reprend son aspect habituel.*

Reportez-vous à la section Salles (section 16.0) pour plus de détails sur chacune des salles.

6.4 VENTE DE SALLES



La dernière icône du panneau, l'icône de vente de salle, représente le signe \$. Si vous cliquez sur cette icône et que vous placez le pointeur sur une de vos salles, vous pouvez vendre le carré qui redeviendra une surface disponible. Notez toutefois que lorsque vous vendez une salle, vous n'obtenez en contrepartie que la moitié du prix d'achat initial.

7.0 LE PANNEAU DE RECHERCHE



Le panneau de recherche comporte tous les sortilèges disponibles pour le niveau en cours. Il existe au total quinze sortilèges que vous pouvez découvrir et utiliser dans Dungeon Keeper et chaque sortilège a son emplacement dans le panneau. Lorsqu'un sortilège a été sélectionné, son symbole clignote dans le panneau.

7.1 UTILISATION DES SORTILEGES

Certains sortilèges doivent être lancés directement sur une créature, d'autres à l'écran Vue Donjon et d'autres encore sont lancés automatiquement.



Cliquez simplement sur le sortilège de votre choix pour le sélectionner. S'il doit être utilisé sur une créature en particulier; faites apparaître cette créature en surbrillance avec le pointeur puis cliquez pour lancer le sortilège. Pour utiliser un sortilège dans un endroit spécifique du donjon, placez-y le pointeur et cliquez.



Lorsque vous sélectionnez un sortilège, le pointeur en prend l'aspect pour vous aider à vous y retrouver. Pour de nombreux sortilèges, vous pourrez maintenir enfoncé le bouton de la souris si vous désirez augmenter leur puissance ou leur durée.



*Lorsqu'un sortilège est en train d'opérer sur la carte, son icône apparaît en relief. Faites un **clik droit** sur cette icône pour faire défiler l'écran Vue Donjon jusqu'à l'endroit où opère le sortilège. Les clics droits suivants vous feront passer d'un sortilège actif à l'autre.*

7.2 ANNULATION D'UN SORTILEGE

*Pour annuler un sortilège qui est encore actif, faites un **clik droit**.*

Reportez-vous à la section Sortilèges (section 18.0) pour plus de détails.

8.0 LE PANNEAU ATELIER



Le panneau Atelier regroupe les pièges et les portes que vous pouvez installer dans votre donjon. Chaque piège et chaque porte doivent être construits séparément par vos créatures travaillant dans l'atelier.

Lorsque vous sélectionnez un piège ou une porte, son icône apparaît accompagnée d'un chiffre indiquant le nombre de pièges ou de portes du même type pouvant encore être utilisés. L'installation des pièges et des portes ne coûte rien mais ces objets doivent être fabriqués à l'avance.

8.1 PIEGES

Vous pouvez fabriquer six pièges dans Dungeon Keeper.

8.1.1 UTILISATION DES PIEGES



*Pour installer un piège, cliquez sur son icône. Faites glisser le pointeur à l'écran Vue Donjon et déposez le piège en cliquant avec le bouton gauche de la souris. Vous devez déposer les pièges sur vos propres carrés, alors réfléchissez bien à votre système de défense. Si vous changez d'avis faites un **clic droit** pour annuler.*

Lorsqu'un piège vient d'être installé, il est transparent. Il faut en effet qu'un lutin le prenne dans l'atelier et l'installe à l'endroit que vous avez choisi.



Les lutins vont automatiquement placer les pièges, mais si vous ne désirez pas attendre que l'un d'entre eux s'y mette, laissez tomber un lutin sur le piège transparent et il ira directement le chercher à l'Atelier. Si vous laissez tomber un lutin dans l'atelier, sur un carré occupé par une caisse de pièges, il l'emmènera vers le piège transparent le plus proche et l'armera. Il arrive qu'un lutin qui se fait blesser ou tuer laisse tomber une caisse de pièges. La caisse reste au sol jusqu'à ce qu'elle soit ramassée par un autre lutin, à vous ou à l'ennemi. Pour éviter que l'ennemi ne s'empare de votre caisse, vous pouvez laisser tomber un lutin dans l'atelier ou le déposer sur le piège, dans le cas où il aurait besoin d'être armé.

*Lorsqu'un piège a été installé dans votre donjon, son icône apparaît en relief dans le panneau. Vous pouvez également parcourir tous les pièges du même type en faisant un **clic droit** sur l'icône. Bien qu'ils soient visibles pour vous, vos pièges sont invisibles pour les gardiens et les héros ennemis jusqu'à ce qu'ils soient déclenchés. Mais attention, il en va de même pour les pièges ennemis, alors soyez prudent lorsque vous déplacez vos troupes.*

8.1.2 VENTE DES PIEGES



Pour vendre un piège, cliquez sur l'icône de vente de pièges et de portes (celle qui porte le signe \$) située en bas du panneau. Placez le pointeur sur le piège et cliquez ; le piège est vendu.

Pour plus de détails concernant les pièges, reportez-vous à la section Pièges et portes (section 20.0).

8.2 LES PORTES



Il existe quatre types de portes dans Dungeon Keeper.

Les portes sont des barrières efficaces contre l'ennemi, car elles s'autodétruisent si on essaie de les franchir. Vos créatures peuvent toutefois passer sans problèmes. Les portes peuvent donc contribuer très efficacement à la protection du donjon.

8.2.1 INSTALLATION DES PORTES



Vous ne pouvez installer une porte que sur un de vos carrés et dans un couloir mesurant un carré de large. Cliquez sur le type de porte que vous désirez installer, le pointeur prend l'aspect de la porte sélectionnée. Placez le pointeur à l'écran Vue Donjon et cliquez pour installer la porte à un endroit approprié.

Les portes sont affichées immédiatement, contrairement aux pièges.

*Lorsqu'une porte a été installée, son icône apparaît en relief dans le panneau. Faites un **clic droit** sur cette icône pour zoomer et faire défiler les types de portes identiques présents sur la carte.*

8.2.2 VERROUILLAGE DES PORTES



Si vous voulez empêcher vos créatures de franchir les portes, vous pouvez les verrouiller. Ceci vous permettra d'isoler des parties de votre donjon. Placez le pointeur sur une porte, vous noterez qu'il prend l'aspect d'une clé qui tourne.

Si vous cliquez, la porte est verrouillée ; une icône semblable apparaît sur la porte pour indiquer qu'elle est actuellement verrouillée.

Pour déverrouiller, cliquez à nouveau sur la porte ; l'icône représentant la clé qui tourne disparaît.

8.2.3 VENTE DE PORTE



Pour vendre une porte, cliquez sur l'icône de vente de pièges et de portes (l'icône portant le signe \$) située au bas du panneau. Placez le pointeur sur la porte et cliquez. La porte disparaît.

Pour plus de détails sur les portes, reportez-vous à la section Pièges et portes (section 19.0).

9.0 LE PANNEAU DES CREATURES



Le panneau des créatures vous donne des informations sur l'activité de vos créatures. Au sommet du panneau se trouvent trois icônes : oisiveté (le point d'interrogation), travail (la brique) et combat (l'épée).

Plus bas, apparaît le symbole du type de créature sélectionné ; un chiffre indique le nombre de larbins effectuant une activité particulière. Le panneau peut afficher simultanément six types de créatures ; si vous en possédez plus, des flèches de défilement apparaissent en haut et en bas du panneau pour vous permettre de faire apparaître la totalité des créatures.

9.1 OISIVETE



Avec cette option, les créatures font seulement acte de présence dans votre donjon et ne participent à aucune activité. Elles se reposent dans l'ancre ou recherchent de la nourriture.

9.2 TRAVAIL



La créature travaille pour vous. Les lutins creusent des tunnels, renforcent les murs, déposent des pièges ou extraient de l'or. D'autres créatures peuvent travailler dans l'atelier, dans la salle d'entraînement ou faire des recherches dans la bibliothèque.

9.3 BATAILLE



La créature est en train de livrer un combat.

Reportez-vous à la section Créatures (section 22.0) pour plus de détails sur chaque créature ainsi qu'à la section Comment prendre les créatures (section 22.2.1) pour savoir comment sélectionner directement des créatures à partir du panneau.

10.0 BULLES D'INFORMATION

Ces icônes apparaissent parfois à côté du panneau de contrôle. Elles vous donnent des informations importantes sur l'état de votre donjon. Il existe six types d'icônes : Objectif (le point d'interrogation), Informations importantes (le point d'exclamation), Bataille (l'épée), Nouvelle créature (la tête), Objet fabriqué (le marteau) et Objet découvert (le livre).

10.1 AFFICHAGE DES BULLES D'INFORMATION



Il vous suffit de cliquer pour ouvrir une de ces icônes. Une fenêtre transparente comportant un message apparaît au bas de l'écran. Chaque fenêtre contient quatre icônes : Zoom (l'oeil), Fermeture de la fenêtre (la coche) et des flèches haut et bas pour faire défiler le texte. En fonction du message et de sa longueur, certaines icônes ne sont pas disponibles.

Pour fermer la fenêtre, cliquez à nouveau sur l'icône. Elle reste à l'écran jusqu'à ce que la fenêtre disparaisse.

10.2 SUPPRESSION DES BULLES D'INFORMATION

*Pour supprimer un message, faites un **clic droit** sur l'icône correspondante. Notez que vous ne pouvez supprimer un message d'objectif.*

10.3 OBJECTIF



Ces messages vous indiquent comment terminer le niveau ou au moins une partie du niveau ; ce sont en quelque sorte des didacticiels. Si vous découvrez un nouvel élément sur la carte, une nouvelle zone ou un nouveau sortilège, la fenêtre Objectif vous indique comment l'utiliser.

Si le message est long, faites défiler le texte à l'aide des touches fléchées.

Cliquez sur la coche pour fermer la fenêtre.

10.4 INFORMATIONS IMPORTANTES



Cette icône apparaît si vous découvrez une nouvelle zone ou un nouveau sortilège.

Cliquez sur l'œil pour afficher la nouvelle zone.

10.5 BATAILLE



Cette icône apparaît lorsqu'une bataille est en cours. Elle continue de clignoter tant que l'issue de la bataille n'est pas connue. Chaque ligne de la fenêtre correspondante représente une bataille. Le symbole de vos créatures

apparaît à gauche de la mention " contre " ; les créatures ennemies ou les héros sont affichés à droite. Le niveau d'expérience et la santé des créatures apparaissent respectivement au-dessus et au-dessous de chaque symbole.

*Pour faire un zoom sur une créature, faites un **clic droit** sur son symbole. Vous pouvez également faire un zoom sur l'ennemi en procédant de même à condition qu'il soit sur votre territoire.*

Pour prendre une de vos créatures, cliquez sur son symbole.

Vous pouvez lancer un sortilège directement sur les créatures et sur l'ennemi en cliquant sur l'icône du sortilège puis sur celle de la créature. Ceci vous permet de soigner les créatures blessées sans avoir à les chercher dans la mêlée.

Reportez-vous à la section Batailles, héros et créatures ennemies (section 28.0) pour plus de détails concernant les batailles.

10.6 NOUVELLE CREATURE



Si un nouveau type de créature franchit un portail et pénètre dans votre donjon, cette fenêtre vous indique de quelle espèce il s'agit.

Cliquez sur l'œil pour voir la nouvelle créature.

Reportez-vous à la section Types de créatures (section 24.0) pour plus de détails.

10.7 OBJET FABRIQUE



Si vos créatures fabriquent un nouvel objet dans l'atelier, ce message vous en donne les détails.

Cliquez sur l'œil pour les afficher.

Reportez-vous à la section Pièges et portes (section 19.0) pour plus de détails sur chaque objet.

10.8 OBJET DECOUVERT



Si les créatures faisant des recherches dans la bibliothèque découvrent un nouveau sortilège ou un nouvel objet, cette fenêtre vous en donnera tous les détails.

Cliquez sur l'œil pour afficher le nouvel objet.

Reportez-vous à la section Sortilèges (section 18.0) pour plus de détails sur les sortilèges et leurs utilisations.

11.0 L'ECRAN VUE DONJON



Cet écran présente le donjon vu d'en haut et vous permet ainsi d'observer tout ce qui s'y passe. De là, vous pouvez voir toutes vos salles ainsi que vos créatures se déplaçant pour effectuer les tâches malfaisantes que vous leur ordonnez.

*Vous pouvez faire défiler l'écran à l'aide des touches fléchées ou en faisant glisser le pointeur vers les bords de l'écran. Associez les deux méthodes pour doubler la vitesse de défilement. Maintenez enfoncée la touche **Maj** et appuyez sur les touches fléchées et vous doublerez également la vitesse de défilement.*

*Pour faire pivoter l'angle de vue, maintenez enfoncée la touche **Ctrl** droite et appuyez sur les touches fléchées **droite** ou **gauche**.*

*Pour effectuer un zoom avant ou un zoom arrière, maintenez enfoncée la touche **Ctrl** droite et appuyez sur les touches fléchées **haut** et **bas**.*

Pour plus de détails sur les touches et leurs fonctions, reportez-vous à la section 33.0.

11.1 LE POINTEUR DE LA SOURIS

Le pointeur de votre souris est dynamique et se modifie en fonction de sa position. Il tient également lieu de lampe et éclaire le donjon ; il diffuse de la lumière jusque dans les zones les plus sombres.

11.1.1 NORMAL (LA FLECHE)



Si le pointeur est placé sur un carré qui ne peut être modifié, un carré ordinaire de couloir par exemple, il a l'aspect de la flèche standard.

11.1.2 EXCAVATION (LA PIOCHE)



Si le pointeur se trouve sur une partie de la carte qui n'a pas été creusée, il prend l'aspect d'une pioche. Ce qui signifie que vous pouvez repérer ce carré pour qu'il soit ensuite creusé par vos lutins.

Reportez-vous à la section Construction de votre donjon (section 12.0) pour plus de détails.

11.1.3 UNE CREATURE (LA MAIN)



Si vous placez le pointeur sur une créature, il prend l'aspect de la Main du diable.

Lorsque le pointeur est sur la créature, une étoile rouge à huit branches apparaît. Le chiffre figurant au centre de l'étoile correspond à l'expérience de la créature. Les pointes représentent sa santé. Lorsque la créature est en parfaite santé, toutes les pointes sont rouges. Lorsque sa santé décline, le nombre de pointes diminue en conséquence.

*Cliquez sur la créature pour la prendre (faites un **clik droit** pour la laisser tomber).*

*Vous pouvez frapper la créature en faisant un **clik droit**. Elle travaillera plus vite et sera plus obéissante mais sa santé en sera affectée.*

Pour plus de détails, reportez-vous à la section Comment prendre et afficher (section 22.2.1). Si vous désirez savoir comment frapper vos créatures, reportez-vous à la section 22.2.2.

11.2 LE CŒUR DU DONJON



Le cœur du donjon est la force vitale de votre donjon. Prenez-en soin car s'il est détruit vous perdez le niveau.

La taille du cœur dépend de sa force, qui est au maximum au début de chaque niveau. Si des héros ou des créatures ennemies parviennent à franchir vos murs et attaquent le cœur du donjon, sa taille commence à diminuer en fonction des dommages subis.

Si vous détruisez le cœur du donjon d'un gardien rival, vous l'avez définitivement vaincu.

*Pour faire un zoom sur le cœur du donjon, appuyez sur la touche **H**.*

11.3 VOS LUTINS



Au début de chaque niveau, vous disposez d'un petit nombre de lutins. Ces créatures ont des capacités uniques et jouent un rôle très important puisqu'elles exécutent tous les travaux d'excavation et d'entretien dans votre donjon. Les lutins sont rapides mais très faibles ; ils peuvent attaquer des héros ou des créatures ennemies, mais il est très facile de les tuer. Il est donc préférable de les éloigner des combats.

Les paragraphes qui suivent vous permettront de mieux connaître ces créatures.

12.0 CONSTRUCTION DE VOTRE DONJON

Lorsque vous commencez à construire un donjon, il vous faut trois salles pour contenter vos créatures : une salle du trésor pour entreposer l'or, un antre pour que vos créatures puissent se reposer et un couloir où elles pourront se nourrir.

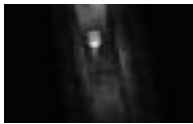
12.1 EXCAVATIONS



Pour creuser, choisissez un endroit et mettez-le en surbrillance avec le pointeur de la souris. Lorsqu'il est placé sur un carré qui n'a pas été creusé, il prend l'aspect d'une pioche. Cliquez sur ce carré et des bandes jaunes apparaissent. Cliquez sur d'autres carrés pour les marquer de la même façon. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et faites glisser le pointeur si vous désirez marquer des zones importantes.



Vos lutins se dirigent ensuite vers la zone ainsi sélectionnée (dans la mesure où ils peuvent l'atteindre) et commencent à creuser le mur avec leur pioche. Le mur s'effondre et laisse apparaître une zone vierge. Vous ne pouvez toutefois construire dans cette zone car elle ne vous appartient pas encore.



Lorsque vos lutins ont fini de creuser, ils posent des carrés. Dans ce cas-là, cela signifie que vous avez acquis cette zone et que vous pouvez construire. Le carré central de la zone est rouge (votre couleur) pour signaler que c'est votre propriété. Chaque gardien ennemi a une couleur propre, ce qui permet de distinguer les carrés.



Lorsque toute la zone vierge a été achetée, les lutins commencent à renforcer les murs. Cette opération est assez longue mais très utile car grâce à cela, les héros et les gardiens ennemis ne pourront jamais s'introduire dans votre donjon à moins d'avoir recours à un sortilège de défortification. De même, si un gardien rival a fait renforcer ses murs, vous ne pourrez les abattre que si vous utilisez le sortilège de défortification.

Si vous ne désirez pas creuser un carré qui est déjà marqué d'une bande jaune, cliquez simplement sur ce carré et les bandes disparaîtront.

12.2 L'OR



Certaines zones de la carte qui n'ont pas encore été creusées brillent car elles recèlent des filons d'or. Faites extraire l'or par vos lutins (marquez la zone comme s'il s'agissait d'un terrain normal) ; ils l'emporteront à la salle du trésor. S'il n'existe aucune salle du trésor ou si elle est pleine, l'or est simplement entassé sur le sol et n'est pas comptabilisé dans vos richesses ; veillez donc à construire une salle du trésor suffisamment grande pour entreposer tout l'or qui sera extrait. Si besoin est, vous pouvez agrandir une salle existante ou en construire une nouvelle.

L'or extrait est regroupé en tas sur le sol ; les tas peuvent être pris, dans la mesure où ils sont posés sur un carré qui vous appartient. Ils peuvent ensuite être déposés directement dans la salle du trésor ou remis à une créature d'un simple clic. Ce genre de prime fait la joie des créatures et les motive considérablement.

12.3 PIERRES PRECIEUSES



Vous pouvez extraire des pierres précieuses pour accroître vos richesses ; à la différence des blocs d'or, les pierres précieuses sont indestructibles et représentent donc une quantité d'or infinie. L'inconvénient est qu'elles sont beaucoup plus longues à extraire. Si la salle du trésor est pleine, vos lutins se contenteront d'empiler l'or autour des blocs de pierres précieuses jusqu'à ce qu'ils en aient assez de creuser. Pour extraire un bloc de pierres précieuses, sélectionnez-le de la même façon qu'un bloc d'or ; pour interrompre l'extraction, désélectionnez la zone de la même façon.

12.4 ROCHER IMPENETRABLE

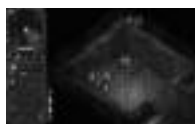


Certains carrés représentent des roches massives qu'il est impossibles de creuser. Ils sont signalés par un texturage plus clair et plus dense toujours visible à l'écran, même si vous n'avez pas encore creusé jusqu'à eux. La seule solution consiste à les contourner. Le gardien expérimenté sait qu'il peut être intéressant, sur le plan défensif, de construire à côté de ces roches.

13.0 CONSTRUCTION DES SALLES DE BASE

13.1 CONSTRUCTION D'UNE SALLE DU TRESOR

Vous devez commencer par construire une salle du trésor ; vous pourrez y entreposer l'or qui vous servira à payer les créatures travaillant dans le donjon.



Pour construire une salle du trésor, affichez le panneau des salles à partir du panneau de contrôle et sélectionnez l'icône représentant un sac d'or ; le pointeur prend également l'aspect d'un sac d'or. Placez-le sur un carré libre et cliquez pour déposer le sac. L'image du donjon tremble et un chiffre vous indiquant le coût de ce carré apparaît. Pour commencer, construisez une salle de trois carrés par trois.



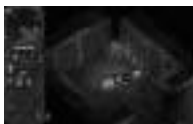
Une fois la construction terminée, un drapeau indique le type de salle. Il comporte également trois barres qui sont présentées à la section Drapeaux (section 16.1).



Lorsque les lutins extrairont de l'or, ils l'emmèneront maintenant dans la salle du trésor et le déposeront sur les carrés.

13.2 CONSTRUCTION D'UN ANTRE

Lorsque de nouvelles créatures entrent dans le donjon, elles recherchent toujours un antre. S'il n'y en a pas, elles ne peuvent ni se reposer ni se construire un abri. Elles sont très mécontentes et quittent le donjon.



Pour construire un antre, affichez le panneau des salles à partir du panneau de contrôle et cliquez sur l'icône représentant une créature en train de dormir. Procédez de la même façon que pour la salle du trésor.

L'antre devra éventuellement être plus spacieux que la salle du trésor ; en effet, chaque créature vivant dans le donjon doit disposer d'un carré et dès que vous ouvrez le donjon, l'antre se remplit très vite.

13.3 CONSTRUCTION D'UN COUVOIR

Les créatures doivent être payées, avoir un endroit pour dormir et être nourries faute de quoi elles risquent d'être très mécontentes. Elles se nourrissent de poulets que vous élevez dans le couvoir.



Pour construire un couvoir, affichez le panneau des salles à partir du panneau de contrôle et sélectionnez l'icône portant un œuf. Choisissez un emplacement libre et procédez de la même façon que pour l'antre. Cette salle peut être petite au début mais son rendement dépend de sa taille ;

alors si le nombre de vos créatures augmente, agrandissez le couvoir.



Lorsqu'un carré a été déposé, les œufs commencent à sortir du sol. Un instant plus tard, ils éclosent et les poulets commencent à picorer ça et là. Lorsqu'une créature a faim, elle se rend tout simplement dans le couvoir et mange le poulet qu'elle a ramassé au sol.

Si vous frappez un poulet, il éclate dans un nuage de plumes. C'est réellement très drôle, mais il faut bien admettre que ce n'est pas du tout économique alors évitez de le faire trop souvent pour économiser vos ressources.

14.0 POUR COMPLETER VOTRE DONJON



Maintenant que vous avez construit les salles de base, il vous faut chercher sur la carte un portail et creuser un tunnel pour l'atteindre. Sans portail, aucune créature ne pourra entrer dans le donjon. Plus les portails sont nombreux, plus vous attirerez de créatures, alors tâchez de les atteindre avant les gardiens rivaux.

Veillez à faire extraire de l'or pour motiver vos créatures et éviter qu'elles ne se querellent.

14.1 L'EAU



En creusant, vos créatures peuvent mettre à jour des sources d'eau. Elles ne craignent pas l'eau et, en fait, certaines d'entre elles, vivent même en milieu aquatique. L'eau peut être un élément tactique très important mais vous ne pouvez construire sur les étendues d'eau.

Vous pouvez en revanche utiliser un pont (voir section 17.6) pour pouvoir utiliser les étendues d'eau.

14.2 LA LAVE



La lave apparaît de la même façon que l'eau mais comme il s'agit de roche en fusion, elle est beaucoup plus dangereuse. Vos créatures l'évitent car elles se font mal lorsqu'elles entrent en contact avec sa surface luisante. Cependant, quelques-unes d'entre elles, le dragon par exemple, ne

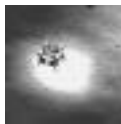
craignent pas la lave.

La seule façon de franchir une zone de lave est d'utiliser un sortilège d'effondrement (voir section 18.13) ou de construire un pont (voir section 17.6). La lave peut présenter un grand intérêt sur le plan tactique dans le combat que vous menez contre le bien et la justice.

15.0 SALLES CACHEES ET SECRETS

Lorsque vous creusez, essayez de découvrir les salles cachées et les secrets. Les secrets peuvent être de nouveaux sortilèges, une surprise secrète, une nouvelle salle ou un portail des héros. Les objets cachés valent toujours la peine d'être découverts.

15.1 SURPRISE SECRETE



Il s'agit d'une boîte portant un point d'interrogation et dotée de pointes. Si vous placez le pointeur sur l'icône, il prend l'aspect de la Main du diable. Lorsque vous cliquez sur un secret, il est activé. Une surprise secrète peut être " toutes les recherches en cours sont terminées ", ou " une créature peut être ressuscitée " ou même un niveau secret entier.

Pour compléter vos terres actuelles, vous pouvez commencer un niveau secret. Pour ce faire, vous devez cliquer sur son drapeau situé dans la carte des niveaux.

15.2 NOUVELLES SALLES



Si vous découvrez une salle cachée, une bulle d'information vous indique de quelle salle il s'agit. La salle apparaît ensuite dans le panneau de contrôle et vous pourrez l'utiliser ultérieurement. Certaines salles sont accompagnées de nouvelles créatures qui leur sont tout à fait spécifiques.

15.3 PORTAIL DES HEROS



Il sont représentés par des téléports transparents aux lignes tremblées et font office d'entrée pour les héros. Les portails sont des points vulnérables alors mettez-les sous bonne garde.

16.0 LES SALLES

16.1 DRAPEAUX



Lorsqu'une nouvelle salle a été construite, un drapeau apparaît sur le premier carré qui a été déposé. Le drapeau porte une icône représentant le type de salle et trois barres : Santé (barre rouge), Capacité (barre verte) et Efficacité (barre blanche).

16.1.1 SANTE

Si un lutin ennemi pénètre dans votre donjon et essaie de s'emparer d'une de vos salles, la santé de cette salle commence à diminuer. Lorsque la santé d'une salle est totalement épuisée, elle passe aux mains du gardien rival.

16.1.2 CAPACITE

Cette barre indique le remplissage de la salle. Si la barre est haute, la salle est presque pleine et il faudrait songer à l'agrandir.

16.1.3 EFFICACITE

Vous pouvez construire des salles de la taille et de la forme que vous désirez mais tenez compte de son efficacité. L'efficacité d'une salle affecte directement sa rentabilité. Un couvoir plus efficace par exemple, produit plus de poulets, dans le cas d'une bibliothèque, les recherches sont plus rapides, etc.

Le prototype de la salle inefficace serait un carré isolé ; son efficacité est négative. S'il jouxte un carré de type identique, son efficacité augment automatiquement. Plus il est entouré de carrés identiques, plus il sera efficace. Le carré le plus efficace est celui qui est totalement entouré de carrés du même type.

En général, les pièces grandes, carrées et fermées sont les plus efficaces mais il vous sera parfois impossible de construire une salle de la forme que vous désirez. Le taux d'efficacité vous aide à optimiser la zone que vous possédez.

L'efficacité affecte également la traînée de feu qui entoure la salle. Plus les flammes sont élevées, plus la salle est efficace.

17.0 SALLES INDIVIDUELLES

Dans Dungeon Keeper, chaque salle est une entité distincte qui remplit sa propre fonction. La liste qui suit vous indique les créatures qui sont attirées par chaque type de salle, ainsi que la taille minimum requise pour que les salles puissent effectivement attirer ces créatures.

17.1 SALLE DU TRESOR



Créatures attirées : dragon (doit également avoir accès à un antre) et démon avorton (doit également avoir accès à la salle d'entraînement).

Taille minimum requise pour attirer des créatures : 25 carrés.

Zoom : touche T

C'est dans la salle du trésor que vous entreposez tout l'or extrait par vos lutins ou récupéré sur le corps de vos ennemis. Pour prendre les richesses entreposées dans la salle du trésor, placez le pointeur sur une pile et cliquez. Vous pouvez ensuite la déposer dans une autre salle du trésor, ce qui vous permet de rassembler vos richesses dans un lieu bien gardé. Vous pouvez également prendre de l'or dans un endroit quelconque de votre donjon et le déposer directement dans votre salle du trésor.

Un gardien rival peut découvrir votre salle du trésor et tenter de l'atteindre en creusant un tunnel. Les héros qui s'introduisent dans votre donjon se dirigent souvent, eux aussi, directement vers votre salle du trésor.

17.2 L'ANTRE



Créatures attirées : scarabée, vampire (doit également avoir accès au cimetière), araignée (doit également avoir accès au couvoir), tentacule (doit également avoir accès au temple), dragon (doit également avoir accès à la salle du trésor), démon

bileux (doit également avoir accès au couvoir).

Taille minimum requise pour attirer chaque créature :

Scarabée : 1 carré

Vampire : 9 carrés

Araignée : 9 carrés

Tentacule : 9 carrés

Dragon : 15 carrés

Démon bileux : 25 carrés

Zoom : touches Maj + L

C'est dans l'antre que vos créatures dorment et se reposent.

Lorsqu'une créature apparaît dans un niveau, elle veille d'abord à s'assurer une place dans l'antre. Chaque créature dispose de son antre particulier et on peut reconnaître facilement à qui l'antre appartient. La majorité des créatures occupent un carré mais d'autres en occupent plusieurs alors veillez à disposer de suffisamment d'espace.

Certaines créatures ne s'entendent pas, l'araignée et la mouche par exemple, et il est donc préférable de ne pas leur construire un antre dans la même salle. Si elles doivent partager un antre, elles se battront à mort.

Vous pouvez prendre une créature ou l'envoûter (grâce au sortilège de possession), même si elle est en train de dormir, bien qu'elles n'aient pas être dérangées dans leur sommeil.

Si vous laissez tomber une créature dans un antre, elle est forcée d'y loger. De cette façon, vous pouvez éviter des querelles et décider de l'endroit où logent vos créatures. S'ils sont soigneusement répartis dans votre donjon, les antres font obstacle aux intrus puisqu'ils abritent constamment des créatures.

17.3 LE COUVOIR



Créatures attirées : araignée (doit également avoir accès à l'antre) et démon bileux (doit également avoir accès à l'antre).

Taille minimum requise pour attirer les créatures :

Araignée : 9 carrés

Démon bileux : 25 carrés

Zoom : touches Maj + H

Les couvoirs produisent des poulets dont toutes les créatures (à l'exception des lutins) se nourrissent.

Les poulets sont des créatures totalement écervelées qui picorent ça et là et explosent dans un nuage de plumes lorsqu'on les frappe. Quand elles ont faim, les créatures entrent dans le couvoir et mangent un poulet ou deux pour se rassasier. En fait, lorsque vous laissez tomber une créature dans un couvoir, elle mangera des poulets, qu'elle ait faim ou non. Les créatures ont bon appétit, alors assurez-vous que votre couvoir est suffisamment grand pour subvenir à toute votre ménagerie.

Vous pouvez envoûter des poulets (voir les sections 18.1 et 27.0) mais vous ne les contrôlez pas. Vous pouvez également prendre des poulets et les déposer dans un endroit quelconque de votre donjon. Malheureusement, les poulets meurent s'ils ne sont pas remis dans le couvoir après un certain temps. Placez les poulets dans une prison (voir section 17.10 pour plus de détails sur la prison) et toutes les créatures emprisonnées se disputeront ce savoureux casse-croûte. Le vainqueur aura droit au butin.

17.4 LA BIBLIOTHEQUE



Créature attirée : sorcier.

Taille minimum pour attirer cette créature : 9 carrés.

Zoom : touche L

La bibliothèque est le centre de recherche de votre donjon. C'est

là que vous pourrez découvrir de nouveaux sortilèges, ainsi que des nouvelles pièces que vous pourrez utiliser contre l'ennemi.

Dans chaque niveau, vous saurez ce que vous devrez découvrir en consultant les panneaux Recherches et Ateliers à partir du panneau de contrôle (voir les sections 7.0 et 8.0 respectivement pour plus d'informations sur le panneau de recherche et le panneau de l'atelier). Certaines cases peuvent porter un point d'interrogation. C'est là que sont placés les sortilèges et les objets qui viennent d'être découverts.

Dès qu'elle est placée dans la bibliothèque, une créature commence immédiatement des recherches et occupe un seul carré. Plus les créatures sont nombreuses dans la bibliothèque, plus les recherches sont rapides. L'efficacité de la salle affecte directement la rapidité des recherches (voir la section 16.1 intitulée Drapeaux).

Lorsqu'une recherche est terminée, les créatures dansent autour de leur découverte avant de continuer. Si c'est un sortilège qui a été découvert, il apparaît dans la bibliothèque sous forme de vieux grimoire qui flotte dans l'espace et y reste en permanence. Le sortilège occupe un carré de la bibliothèque alors veillez à avoir suffisamment d'espace pour continuer les recherches. Comme le sortilège est définitivement conservé dans la bibliothèque, il est vulnérable ; ce qui veut dire que l'ennemi peut prendre possession de votre bibliothèque et dérober vos sortilèges.

Les créatures qui font des recherches sont particulièrement stressées et si une créature qui n'est pas un chercheur entre dans la bibliothèque, elle sera immédiatement attaquée. Ceci a un effet négatif sur les travaux en cours, alors pensez à construire votre bibliothèque suffisamment loin des voies fréquentées.

17.5 SALLE D'ENTRAINEMENT



Créature attirée : Orque (doit également avoir accès au quartier général). La salle d'entraînement favorise l'attraction du démon avorton (qui doit également avoir accès à la salle du trésor).

Taille minimum requise pour attirer un orque : 9 carrés.

Taille minimum requise pour attirer un démon avorton : 1 carré.

Zoom : touches Maj + T

C'est dans la salle d'entraînement que les créatures accroissent leur expérience. Lorsqu'une créature gagne en expérience, sa taille augmente et elle peut être dotée de pouvoirs supplémentaires réellement dévastateurs au combat.

Lorsqu'une créature entre ou est déposée dans la salle d'entraînement, elle occupe un carré pour s'entraîner. Elle frappe ensuite des piliers ou les poteaux d'entraînement. Certaines créatures se querellent avec d'autres pour accélérer leur entraînement. Les créatures qui s'entraînent ont besoin de beaucoup d'or alors veillez à en avoir une quantité suffisante.

Les créatures commencent au niveau 1 et peuvent atteindre le niveau 10, qui leur confère une taille importante et une grande rapidité. Lorsqu'une créature a gagné un niveau d'expérience, elle effectue une petite danse avant de reprendre son entraînement.

Les créatures naturellement loyales, comme le cerbère, se joignent souvent à des membres de leur espèce qui peuvent leur faire profiter de leur expérience. Dans certains cas, des créatures obtiennent des compétences supplémentaires en s'entraînant. C'est le cas des mages, qui obtiennent des sortilèges lorsque leur expérience augmente ; de même, au niveau 10, le démon avorton devient un dragon du niveau 2 lorsqu'il est pleinement entraîné.

17.6 LE PONT



Créature attirée : aucune

Zoom : touches Maj + B

Le pont permet de traverser les étendues d'eau et de lave en toute sécurité. Posez-le à l'endroit désiré et cliquez. Les créatures emprunteront ensuite le pont pour atteindre les autres parties de la carte.

17.7 LE POSTE DE GARDE



Créature attirée : aucune

Zoom : touches Maj + G

Si vous placez une créature dans un poste de garde, elle y restera jusqu'à ce qu'elle ait besoin de nourriture ou de repos.

Elle guettera les héros et les créatures ennemies et les attaquera s'ils se présentent.

Vous pouvez laisser tomber une créature dans le poste de garde. Les créatures qui sont naturellement des gardiens, comme les orques, se rendent automatiquement dans un poste de garde et guettent les intrus.

Remarque : chaque créature occupe un carré.

Si un rocher (voir section 20.1) heurte le poste de garde, le carré correspondant est détruit et redevient une zone disponible.

17.8 L'ATELIER



Créature attirée : trolle.

Taille minimum pour attirer cette créature : 1 carré.

Zoom : touche **W**

C'est dans l'atelier que les pièges et les portes que vous installerez ensuite dans votre donjon sont fabriqués.

Remarque : vous ne pouvez fabriquer un piège que s'il figure dans le panneau de l'atelier (voir section 8.0).

Lorsqu'une créature fabrique un objet, elle frappe sur une enclume et heurte la machine centrale. Chaque créature occupe un carré. Lorsqu'elles ont fabriqué un nouvel objet, les créatures poussent des cris de joie et dansent et une bulle d'information vous indique ce qu'elles ont fabriqué. Le nouvel objet est représenté par une caisse qui occupe également un carré dans la pièce.

Contrairement aux sortilèges, chaque objet peut être fabriqué plusieurs fois et être stocké dans l'atelier. Vous pouvez vous retrouver à cours d'espace si vous n'y prenez pas garde. La pièce doit également mesurer une certaine taille pour que les objets puissent y être fabriqués. Consultez les informations concernant chacun des objets à la section Pièges et portes (section 19.0).

Lorsque vous installez un piège dans votre donjon, il est transparent car il n'est pas armé. Un lutin entre ensuite dans l'atelier et traîne le piège jusqu'à l'endroit spécifié. Cette opération prend du temps alors veillez à ce que l'atelier soit accessible depuis toutes les parties de votre donjon. De même, si un gardien rival envahit le donjon et prend possession de l'atelier, il a accès aux pièges et aux portes qui s'y trouvent. Les pièges ennemis sont invisibles jusqu'à ce qu'ils soient utilisés pour la première fois.

Souvenez-vous : l'efficacité de l'atelier affecte directement la rapidité de fabrication des objets.

17.9 LE QUARTIER GENERAL



Créature attirée : orque (doit également avoir accès à la salle d'entraînement).

Taille minimum requise pour attirer cette créature : 1 carré.

Zoom : touche **B**

Le quartier général vous permet de regrouper les créatures et d'en contrôler une qui guidera les autres dans votre donjon. Pour cela, prenez toutes les créatures que vous désirez grouper et laissez-les tomber dans le quartier général. Elles y resteront jusqu'à ce que vous envoûtiez l'une d'entre elles grâce au sortilège de possession ; vous serez ensuite le chef du groupe et elles vous suivront partout.

Il est impossible de regrouper certaines créatures. Les araignées et les mouches par exemple ne s'entendent vraiment pas.

Lorsque vous désenvoûtiez la créature leader, d'un **clic droit**, le groupe se disperse et chaque créature reprend son occupation habituelle.

Pour plus d'informations sur le sortilège de possession, reportez-vous à la section 18.1. Pour les instructions concernant le mode possession de créature et le contrôle direct d'une créature, reportez-vous à la section 27.0.

17.10 LA PRISON



Cette salle n'attire aucune créature mais les morts peuvent y être ressuscités et revenir dans votre petite ménagerie sous forme de squelette.

Zoom : touches Maj + P

C'est dans la prison que vous placez toutes les créatures qui vous posent problème ainsi que les héros et les ennemis que vous avez capturés. Vous pouvez mettre au trou vos propres créatures simplement en les prenant et en les laissant tomber dans la cellule. Les héros et les créatures ennemis doivent d'abord être capturés avant d'être emprisonnés. Pour cela, sélectionnez le panneau d'information à partir du panneau de contrôle et cliquez sur le bouton Emprisonnement (voir section 5.1). Vos créatures feront prisonniers les intrus au lieu de les tuer.

Les créatures emprisonnées occupent chacune un carré. Assurez-vous que la prison n'est pas trop petite car si elle est surpeuplée, elle peut exploser et provoquer une émeute. Des émeutes peuvent également se produire lorsqu'un carré appartenant à un joueur jouxte la prison d'un autre joueur.

Les créatures sont à l'abri de l'influence exercée par la salle d'enrôlement lorsqu'elles sont en prison mais ceci signifie également qu'elles ne peuvent pas aller se nourrir. N'oubliez pas que les créatures mourront de faim en prison si vous ne les nourrissez pas (si une créature humanoïde meurt, elle se transforme en squelette et réintègre votre armée). Pour nourrir les créatures, prenez un poulet dans le couvoir et laissez-le ensuite tomber dans la prison. Les créatures présentes se disputeront le poulet, qu'elles aient faim ou non. Après tout, elles ne savent pas quand viendra le suivant.

17.11 LA SALLE DES TORTURES



Créature attirée : maîtresse noire.

Taille minimum pour attirer cette créature : 9 carrés.

Zoom : touches Alt + T

C'est dans la salle des tortures que vous pourrez tourmenter à loisirs vos créatures et les créatures ennemies. Cette salle affecte de nombreux éléments, bien que toutes les créatures qui seront torturées verront leur santé diminuer petit à petit et mourront finalement à moins que vous ne les laissiez partir.

Vous pouvez directement laissez tomber vos créatures dans cette salle et commencer à les torturer. Elles seront alors à la merci des engins de torture abominables présents dans la salle. (Chaque créature occupe un carré.) Pendant que vous torturez une de vos créatures, ses gages sont réduits à la moitié de leur valeur. En outre, toutes les créatures du même type commencent à augmenter leur rendement de 25% car elles sont effrayées. Mais si vous laissez tomber une autre créature du même type dans la salle, ce rendement n'augmente plus.

Pour placer des héros ou des créatures ennemies dans la salle des tortures, vous devez d'abord les capturer et les emprisonner. Lorsqu'ils sont dans la cellule, vous pouvez les prendre de la même façon que vos propres créatures et en faire ce que bon vous semble. Pendant que vous les torturez, deux choses peuvent se produire. En premier lieu, les victimes peuvent révéler le plan du donjon de votre gardien rival (probabilité très faible). Ensuite, elles peuvent choisir de rallier votre camp (la probabilité est déjà beaucoup plus grande).

Souvenez-vous toutefois que sous la torture, une créature meurt à petit feu. Elle résiste tant que son seuil de résistance n'est pas dépassé. L'efficacité de la salle affecte directement la résistance des créatures et la salle doit donc être conçue avec soin. Certaines créatures, la maîtresse noire notamment, voient leur barre de bonheur augmenter lorsqu'elles assistent aux tortures alors que d'autres, particulièrement déviées, aiment réellement se faire torturer.

Remarque : si une créature meurt sous la torture, elle devient un fantôme.

17.12 LE TEMPLE



Cette salle n'attire directement aucune créature mais augmente les chances qu'une tentacule pénètre dans votre donjon (cette créature doit également avoir accès à un ancre).

Zoom : touches Ctrl droite + **T**

C'est au temple que les créatures se rendent lorsqu'elles sont malheureuses. Lorsqu'elles s'y trouvent, leur niveau de contentement augmente. C'est également un lieu où vous pouvez sacrifier des créatures pour satisfaire les dieux.

Lorsqu'une créature se rend au temple, elle danse autour des fonds baptismaux et s'arrête parfois pour prier. Chaque créature occupe un carré. Vous pouvez laisser tomber des créatures dans le temple pour les rendre plus heureuses mais sachez que l'effet du temple peut être variable. Si une créature est malade ou a été transformée en poulet, son séjour dans le temple la guérira. De même, le temple empêche provisoirement que vos créatures soient converties à la cause ennemie par des gardiens rivaux.

Vous pouvez sacrifier des créatures en les laissant directement tomber dans les fonds baptismaux du temple. Certaines créatures ou groupes de créatures sont très intéressantes car leur sacrifice plaît aux dieux. Dans le cas contraire, les dieux vous punissent alors ne sacrifiez pas à tort et à travers !

17.13 LE CIMETIERE



Créature attirée : vampire (doit également avoir accès à un antre).

Taille minimum requise pour attirer cette créature : 9 carrés.

Zoom : touche **G**

Le cimetière est différent de toutes les autres salles car il fonctionne sans l'intervention des créatures. Il permet de stocker les corps en décomposition des créatures qui ont perdu la vie dans votre donjon. Si une créature passe à côté d'un cadavre hors du cimetière, elle n'est pas très contente. Le cimetière est donc une bonne solution pour se débarrasser des cadavres.

Vos lutins traînent les morts vers le cimetière à condition qu'il soit suffisamment grand. Chaque corps occupe un carré jusqu'à ce qu'il se soit décomposé ; l'espace redevient alors disponible. Et une fois qu'un certain nombre de corps se sont décomposés, un vampire apparaît et se met à vos ordres.

L'efficacité n'affecte pas le cimetière et l'endroit où vous l'installez n'a donc pas d'importance.

17.14 LA SALLE D'ENROLEMENT



Créature attirée : cerbère.

Taille minimum pour attirer cette créature : 9 carrés.

Zoom: touche **S**

La salle d'enrôlement vous permet de rallier à votre cause des créatures ennemies que vous avez pourchassées. Elle peut également attirer de nouvelles créatures vers votre donjon.

Laissez tomber une créature dans la salle d'enrôlement ; elles se met à danser au centre de la pièce et à diffuser son influence malfaisante sur la carte. Elle prend d'abord pour cible les créatures du même type qu'elle, dont le niveau est le plus faible, avant de chercher plus loin d'autres victimes. Plus vous convertirez des créatures à votre cause, plus vous réussirez à attirer d'autres créatures du même type. Chaque créature occupe un carré ; plus les créatures dans la salle sont nombreuses, et notamment du même type, plus vous parviendrez à convertir une nouvelle créature.

Lorsqu'une créature tourne sa veste et rejoint votre camp, elle est instantanément heureuse d'avoir un nouveau maître. Souvenez-vous que les créatures emprisonnées et celles qui ont récemment visité le temple ne peuvent pas être converties.

17.15 VENTE DE SALLES



Pour vendre une salle, soit dans le but de gagner de l'or, soit simplement pour libérer de l'espace, cliquez sur l'icône Vente de salle et placez le pointeur sur le carré que vous voulez vendre. Cliquez et vous recevrez la moitié de la somme que vous aviez initialement payée pour l'acheter.

18.0 SORTILEGES

Vous disposez d'un certain nombre de sortilèges, qui vous aideront à vous sortir des situations difficiles. Vous pouvez soit les chercher sur la carte, dans les salles secrètes, soit faire travailler vos lutins pour qu'ils les découvrent. Une fois qu'ils apparaissent dans la section panneau des sortilèges du panneau de contrôle, ils peuvent être utilisés.



Dans la plupart des cas, vous devrez utiliser les sortilèges à l'écran Vue Donjon. Le pointeur prendra la forme d'un cercle barré d'une diagonale si vous le placez au mauvais endroit. Il vous sera alors impossible d'utiliser le sortilège.



Pour lancer un sortilège sur une créature, cliquez sur l'icône du sortilège puis sur la créature visée. Si vous désirez lancer le sortilège sur la carte, cliquez sur l'icône du sortilège puis sur le point de la carte choisi. Certains sortilèges, comme l'Armageddon, sont actifs dès que vous cliquez sur leur icône et que vous avez confirmé votre choix.



Très souvent, vous pourrez augmenter la puissance des sortilèges. Lorsque vous utiliserez ceux-ci, au lieu de cliquer simplement sur une créature ou un lieu, maintenez enfoncé le bouton de la souris. Sur le pointeur, les nombres augmentent et les flèches s'écartent. Les nombres représentent le prix du sortilège qui augmente. Lorsque la puissance du sortilège vous convient, relâchez le bouton de la souris et le sortilège est lancé.



Si un sortilège est en train d'opérer, comme l'œil du diable, son icône apparaît en relief dans le panneau des sortilèges. Vous pouvez faire un zoom sur le sortilège à l'écran Vue Donjon en cliquant sur son icône avec le bouton droit de la souris.

18.1 ENVOUTEMENT DES CREATURES



Le sortilège de possession est le plus original de tous ; vous contrôlerez une créature en voyant par ses yeux. Vous pouvez la déplacer dans le donjon, creuser, combattre et explorer pendant le temps que vous désirez.

Pour lancer ce sortilège, cliquez sur son icône puis sur la créature visée. Vous pouvez aussi maintenir la touche Maj enfoncée et cliquer.

Pour plus de détails sur ce sortilège et sur la façon de contrôler les créatures, reportez-vous à la section Possession des créatures (section 27.0).

18.2 CREATION DE LUTIN



Ce sortilège vous permet de créer de nouveaux lutins qui travailleront dans votre donjon. Le prix du sortilège dépend du nombre de lutins déjà présents.

Le sortilège ne peut être utilisé que sur les carrés que vous avez acquis alors cliquez sur son icône puis sur vos carrés. Un lutin jaillit immédiatement du pointeur de la souris et se met au travail.

18.3 L'ŒIL DU DIABLE



Ce sortilège peut être utilisé sur un endroit quelconque de la carte pour l'agrandir et révéler des parties cachées des zones infernales. Ceci peut être particulièrement utile pour espionner un ennemi si vous ne pouvez voir l'étendue de son donjon.

Pour lancer le sortilège, cliquez sur son icône puis sur la zone que vous désirez voir. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris lorsque vous utilisez le sortilège si vous désirez que son effet se prolonge. Notez qu'il sera alors plus onéreux.

Lorsque le sortilège est actif, vous pouvez également lancer un autre sortilège, celui de l'épidémie par exemple, dans la zone que vous avez découverte.

18.4 ACCELERATION



S'il faut qu'une créature agisse rapidement, qu'il s'agisse de recherche ou de combat, vous pouvez utiliser le sortilège d'accélération pour doubler sa vitesse d'exécution.

Pour accélérer une créature, cliquez sur l'icône du sortilège d'accélération puis sur la créature visée. Sa silhouette devient floue et elle commence à travailler à un rythme accéléré. Pour accroître la durée du sortilège, maintenez le bouton de la souris enfoncé. Souvenez-vous que si vous prolongez le sortilège, vous le payerez plus cher. L'action du sortilège s'estompe au bout d'un certain temps.

18.5 OBEISSANCE



Ce sortilège accélère toutes vos créatures et les force à effectuer toutes leurs tâches bien plus rapidement quelle que soit la durée du sortilège. Le coût de ce sortilège dépend des créatures présentes dans votre donjon alors assurez-vous que vous

possédez suffisamment d'or.

Pour utiliser ce sortilège, cliquez sur son icône puis confirmez votre choix. Vos créatures sont alors sous votre contrôle direct pendant toute la durée du sortilège.

Pour l'annuler, cliquez sur son icône dans le panneau de recherche.

18.6 RALLIEMENT



Si vous avez un combat à livrer, ce sortilège rassemblera toutes vos créatures sur le lieu du combat.

Cliquez sur son icône puis sur un point quelconque de la carte.

Le sortilège opère sur une zone de votre donjon et rassemble toutes les créatures à cet endroit. Vous pouvez ainsi vous assurer que vous contrôlez totalement vos créatures pendant le combat.

Si vous utilisez le sortilège sur un carré qui vous appartient, il ne vous coûtera rien, mais si vous l'utilisez sur un carré vierge ou un carré ennemi, il fait diminuer constamment vos réserves d'or. Le sortilège reste actif jusqu'à ce que vous l'annuliez ou que votre salle du trésor soit vide.

*Pour annuler le sortilège, cliquez deux fois sur son icône située dans le panneau de contrôle pour sélectionner à nouveau le ralliement. Faites ensuite un **clic droit**.*

18.7 CAMOUFLAGE



Vous aurez parfois besoin d'explorer discrètement un donjon. Lancez ce sortilège sur une créature pour la rendre invisible aux héros et aux créatures ennemies ; elle sera en revanche visible pendant les combats.

Pour lancer ce sortilège, cliquez sur son icône puis sur la créature que vous désirez camoufler. Les fantômes peuvent voir les créatures camouflées. Tenez-vous le pour dit.

18.8 CAPTEUR DE FOULE



Voici un autre sortilège très puissant ; il rassemble toutes vos créatures dans le cœur du donjon. Elles y dansent jusqu'à ce que le sortilège prenne fin après quoi elles reprennent leur tâche habituelle.

Pour utiliser ce sortilège, cliquez sur son icône et confirmez votre choix. Toutes vos créatures convergent vers le cœur du donjon. Ce sortilège est utile si vous désirez défendre rapidement le cœur du donjon.

18.9 GUERISON



Si vous n'avez pas le temps d'envoyer vos créatures au temple pour qu'elles guérissent, vous pouvez utiliser le sortilège de guérison pour restaurer leur santé.

Le sortilège opère dans une zone du donjon et il guérit toutes les créatures se trouvant dans un certain périmètre, que vous pouvez augmenter en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Cela vous coûtera plus cher.

Cliquez sur l'icône de la souris puis sur une zone du donjon. Si vous désirez que le sortilège soit plus puissant, maintenez enfoncé le bouton de la souris. Le sortilège de guérison n'agit que sur vos propres créatures.

18.10 Foudre



C'est un sortilège très puissant qui provoque beaucoup de dégâts, quelle que soit la créature touchée. Pour être effectif, il doit être lancé sur une zone du donjon. Cliquez sur son icône puis sur le point que vous désirez attaquer. Cliquez ensuite pour

un effet modéré ou maintenez le bouton de la souris enfoncé si vous désirez un effet plus puissant, plus efficace, mais plus coûteux.

Ce sortilège ne touchera pas vos propres créatures.

18.11 PROTECTION



Le sortilège de protection diminue les dégâts subis par les créatures au cours de la bataille, les rend plus fortes et plus durables. Cliquez sur l'icône du sortilège puis sur la créature cible. En maintenant le bouton de la souris enfoncé, vous

augmentez la puissance du sortilège, bien qu'au bout du compte, vous payerez plus.

Ce sortilège a une durée limitée.

18.12 GALINAMORPHOSE



Si vous devez faire face à une invasion soudaine et que vous êtes réellement inférieur en nombre, vous pouvez utiliser ce sortilège contre une créature ennemie pour la transformer temporairement en poulet. Bien qu'elles ne puissent pas riposter, elle conserve sa force initiale, la tuer peut prendre un certain temps.

Cliquez sur l'icône du sortilège, puis sur le héros ou la créature ennemie. En maintenant enfoncé le bouton de la souris, vous pourrez augmenter la puissance du sortilège, mais cela vous coûtera plus d'or. La créature cible est ensuite transformée en poulet.

Si une de vos créatures est transformée en poulet, elle se dirigera vers le couvoir où vivent ses nouveaux congénères. Veillez à ce qu'elle ne se fasse pas accidentellement dévorer. Vous pouvez contrer le sortilège en prenant la créature et en la déposant dans le temple où elle sera guérie.

18.13 EFFONDREMENT



Le sortilège d'effondrement vous permet de détruire partiellement le toit d'un donjon (le vôtre ou celui d'un gardien ennemi).

Pour cela, cliquez sur son icône, placez le pointeur à l'endroit où la chute de pierres doit s'effectuer et cliquez ; une partie du toit de la taille d'un carré s'effondrera. Maintenez enfoncé le bouton de la souris si vous désirez que le sortilège soit plus puissant et que la partie effondrée soit plus importante.

Si des créatures sont ensevelies, elles sont blessées et s'enfuient.

18.14 EPIDEMIE



Ce sortilège provoque une épidémie de peste chez les créatures ennemies. Si vous contaminez une créature, elle propage la maladie chaque fois qu'elle rencontre une autre créature ; elle est elle-même malade et meurt à petit feu. C'est parfait !

Pour lancer ce sortilège, cliquez sur son icône, sélectionnez la créature que vous désirez infecter et cliquez ; maintenez enfoncé le bouton de la souris si vous désirez augmenter l'effet du sortilège. Plus il sera puissant, plus son effet se prolongera et plus il vous coûtera cher.

Si l'ennemi utilise le sortilège d'épidémie contre une de vos créatures, vous pouvez la déposer dans le temple pour qu'elle guérisse.

18.15 ARMAGEDDON



C'est un sortilège très puissant qui déclenche une terrible bataille dans le cœur de votre donjon.

Lorsque vous le sélectionnez, vous devez ensuite confirmer votre choix. Si vous répondez affirmativement, toutes les créatures présentes à ce niveau, les vôtres et celles de l'ennemi, sont transportées dans le cœur du donjon et se livrent à un combat de tous les diables.

Veillez à avoir les forces suffisantes pour vaincre toutes les hordes ennemies car vous pourriez vous retrouver instantanément dans la situation que vous vouliez éviter. Sachez qu'il vous sera impossible de prendre vos créatures tant que le sortilège opérera, alors soyez prévoyant !!

18.16 DEFORTIFICATION



Vous ne pouvez creuser les murs fortifiés d'un donjon ennemi. Lorsque vos lutins creusent un tunnel et qu'ils rencontrent des fortifications, vous devez avoir recours au sortilège de défortification. Ce sortilège ne détruit pas les murs mais

transforme les blocs de fortification en terre que vos lutins pourront ensuite creuser.

Pour utiliser ce sortilège, cliquez sur son icône puis sélectionnez le carré de mur que vous désirez défortifier. Le mur se transforme en terre et vous pouvez ensuite y creuser un tunnel avant que les lutins de votre rival n'aient le temps de rétablir les fortifications.

19.0 PIEGES ET PORTES

Vous disposez de pièges et de portes pour dissuader les intrus.



Pièges et portes ne peuvent être placés que sur les carrés qui vous appartiennent et ils doivent être fabriqués individuellement dans l'atelier (voir section 17.8) ; vous ne disposez donc que du stock que vous aurez fabriqué.

20.0 PIEGES

Les pièges doivent être transportés par vos lutins sur le lieu que vous aurez choisi. Vos créatures ne seront pas affectées par vos pièges mais les héros ou les créatures ennemies qui les déclencheront en subiront les conséquences. Les pièges ennemis seront invisibles pour vous et quand vous saurez qu'ils existent, ce sera trop tard.

Pour plus de détails sur les pièges et leur utilisation, reportez-vous à la rubrique Pièges de la section Atelier (section 8.1).

20.1 ROCHER



Ce piège vous permet de placer un énorme rocher qui roulera sur les héros ou les créatures ennemies se trouvant à la distance voulue.

Le piège se déclenche lorsqu'un héros ou une créature ennemie est à proximité et dans sa ligne de mire ; le rocher se met alors à rouler vers cette cible. S'il heurte un mur, il rebondit et repart dans une direction inconnue. Après quelques instants, le rocher se détruit en se désagrégeant.

Vous pouvez également déclencher le piège à tout moment en le frappant ; si vous visez bien, vous pouvez modifier sa trajectoire en le frappant lorsqu'il roule.

Si le rocher roule dans la lave, il est détruit ; il continue à rouler sur l'eau mais ne peut plus en sortir. Si le rocher percute un poste de garde (voir section 17.7), le carré du poste de garde est détruit et remplacé par une zone de terre. Si un rocher roule dans un piège à lave ennemi, le piège se déclenche et le rocher tombe dans la lave. Souvenez-vous que vos propres créatures ne déclenchent pas le piège, mais peuvent cependant être écrasées si elles se trouvent sur le passage du rocher.

Remarque : pour que vos lutins puissent fabriquer ce piège, l'atelier doit comporter au minimum dix-sept carrés.

20.2 ALARME



Ce piège déclenche un Ralliement. Toutes vos créatures qui se trouvent à proximité sont rassemblées à un endroit précis.

Lorsqu'un héros ou une créature ennemie déclenche le piège, le ralliement commence, et vous pouvez ainsi compter sur une réponse immédiate à toute atteinte à la sécurité de votre donjon. L'alarme peut se déclencher douze fois avant de devoir être remplacée.

Vos lutins peuvent fabriquer l'alarme quelle que soit la taille de l'atelier.

20.3 GAZ EMPOISONNE



Ce piège émet un nuage de gaz toxique qui détruit la santé de toute créature se trouvant à proximité.

Il peut être utilisé cinq fois avant de devoir être remplacé ; il ne sera alors pas nécessaire de placer un autre piège car vos lutins iront automatiquement à l'atelier pour prendre un piège identique et recharger l'ancien. Rappelez-vous que le gaz empoisonné est toxique pour vos créatures si elles l'inhalent.

Pour que vos lutins puissent fabriquer ce piège, l'atelier doit comporter au minimum dix carrés.

20.4 ECLAIR DE FEU



L'éclair de feu libère un éclair meurtrier lorsqu'on le déclenche.

Ce piège peut être utilisé douze fois avant de devoir être remplacé par vos lutins. Ils le font automatiquement. Vos créatures ne sont pas affectées par l'éclair.

Pour que vos lutins puissent fabriquer ce piège, l'atelier doit comporter au minimum treize carrés.

20.5 PIEGE A ANNEAUX DE FEU



Le piège à anneaux de feu libère le sortilège du même nom lorsqu'un héros ou une créature ennemie le déclenche. Ce sortilège est particulièrement destructeur et se répand dans toutes les directions.

Le piège n'affecte pas vos créatures ; il ne peut être utilisé que trois fois et n'est pas remplacé par vos lutins.

Pour que vos lutins puissent fabriquer le piège, l'atelier doit comporter au minimum vingt et un carrés.

20.6 LAVE



Ce piège transforme le carré sur lequel il est installé en étendue de lave lorsqu'un héros ou une créature ennemie pose le pied dessus. Il est mortel et peut tout à fait être associé à d'autres pièges. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois ; vos créatures seront blessées si elles se trouvent sur son carré lorsqu'il se déclenche.

Le piège à lave ne pourra être fabriqué que si l'atelier comporte au minimum dix-sept carrés.

21.0 PORTES



Les portes ne peuvent être installées que sur un carré situé entre deux murs, ce qui signifie que si vous installez une porte dans un couloir, celui-ci doit mesurer un carré de large. Elles s'ouvrent et laissent passer vos créatures mais restent fermées lorsqu'il s'agit de héros ou de créatures ennemies. Vous pouvez cliquer

sur une porte pour la verrouiller et elle sera alors infranchissable pour toutes les créatures. Seuls les fantômes passent les portes sans les ouvrir.

Pour plus de détails sur les portes et leur utilisation, reportez-vous à la rubrique Portes de la section Atelier (section 8.2).

21.1 PORTE EN BOIS



Ce sont les portes les plus vulnérables ; elles sont en bois massif et se cassent facilement lorsqu'elles sont percutées par un rocher.

L'atelier doit comporter au moins dix carrés pour que vos lutins puissent y fabriquer une porte en bois.

21.2 PORTE RENFORCEE



La porte renforcée est relativement solide et résiste un peu plus longtemps que la porte en bois.

Pour que vos lutins puissent fabriquer une porte renforcée, l'atelier doit comporter au moins treize carrés.

21.3 PORTE DE FER



La porte de fer est la plus résistante de toutes et sa destruction prend un certain temps. Sachez que sa fabrication prend également un certain temps.

L'atelier doit comporter au minimum dix-sept carrés pour que vos lutins puissent y fabriquer une porte de fer.

21.4 PORTE MAGIQUE



Il s'agit d'une porte spéciale extrêmement solide qui ne peut être détruite que par certains sortilèges comme les boules de feu ou l'éclair.

Votre atelier doit comporter au minimum vingt et un carrés pour qu'une porte magique puisse y être fabriquée.

21.5 VENTE D'UN PIEGE OU D'UNE PORTE



Cette option vous permet de vendre un piège ou une porte depuis l'intérieur même de votre donjon. Il est vrai que la fabrication à proprement parler des pièges et des portes ne vous coûte rien mais vous payez cependant vos créatures pour le faire, et en les revendant, vous pourrez donc récupérer une partie de ce coût.

Pour vendre un piège ou une porte, cliquez sur l'icône de vente puis sur le piège ou la porte à l'écran Vue Donjon. Le piège ou la porte disparaît et la quantité d'or que vous possédez augmente.

22.0 VOS CREATURES



Vos créatures sont les bêtes de somme de votre donjon et vous devez impérativement les contrôler et utiliser leurs capacités si vous voulez atteindre votre but.

Chaque type de créature est différent des autres et a ses préférences. La majorité d'entre elles effectuent des travaux de base automatiquement, dans la mesure où l'espace est suffisant. Les trolles par exemple, fabriquent toujours des objets si un atelier est disponible. Il arrive que des créatures n'aiment pas faire certains travaux ou ne s'entendent pas entre elles ; c'est le cas de l'araignée et de la mouche.

22.1 COMMENT SE PROCURER DES CREATURES

Les créatures peuvent se mettre à votre service de diverses façons :



Le plus souvent, elles pénètrent dans votre donjon par les portails. Lorsque vous commencez un niveau, les portails apparaissent en pointillés sur la carte et ils n'appartiennent à personne. Vous devez creuser un tunnel jusqu'à un portail et vous l'approprier pour que des créatures puissent entrer dans le donjon. Plus vous possédez de portails, plus des créatures entreront dans votre donjon.

Vous pouvez également convertir des créatures ennemies à votre cause en les plaçant dans la salle d'enrôlement (voir section 17.14). Elles attireront et influenceront alors d'autres créatures du même type présentes sur la carte à rejoindre votre camp.

Vous pouvez aussi emprisonner des créatures ennemies et les torturer. Si vous êtes un tortionnaire doué, leur obéissance vous sera acquise.

Les sacrifices de créatures se déroulant dans le temple peuvent également jouer un rôle important pour augmenter le nombre de vos créatures. Il vous faudra procéder à quelques expériences pour découvrir les bénéfices que vous pourrez en tirer.

Il vous arrivera de découvrir une salle cachée sur la carte dans laquelle se trouvent des créatures. Elles seront toutes à vous.

22.2 QUE FAIRE DE VOS CREATURES

Vos créatures travaillent toutes pour gagner de l'or et ne sont loyales qu'envers celui qui pourra leur faire plaisir, les nourrir et les payer. Si vous les forcez à exécuter un travail qu'elles n'aiment pas ou si vous laissez traîner des cadavres dans les couloirs qu'elles doivent emprunter, elles se fâchent et quittent le donjon.

22.2.1 COMMENT SELECTIONNER ET AFFICHER LES CREATURES



Vous pouvez prendre vos créatures et les déposer dans un endroit quelconque du donjon. Pour cela, placez le pointeur sur la créature que vous désirez déplacer ; le pointeur prend l'aspect de la main. Cliquez et la main empoigne la créature en surbrillance.

*Pour laisser tomber la créature à l'endroit désiré, faites un **clic droit**. Vous devez laisser tomber les créatures sur vos propres carrés. Lorsqu'une créature est déposée dans une salle, elles commencent à y travailler à moins que la tâche ne lui plaise pas, auquel cas elle devient très mécontente.*

Vous pouvez prendre simultanément jusqu'à huit créatures en cliquant sur chacune d'elles (veillez à bien placer le pointeur sur les créatures). Les symboles figurant sur le pointeur indiquent le nombre et le type de créatures.

*Appuyez sur la touche **Retour arrière** pour déposer les créatures dans l'ordre inverse de leur sélection. Elles seront ensuite replacées au point initial.*



*Vous pouvez déposer des créatures dans votre donjon en utilisant la carte dynamique. Pour cela, prenez la créature et faites un **clic droit** sur une zone de la carte représentant votre territoire.*



Vous pouvez sélectionner une créature grâce au panneau des créatures figurant dans le panneau de contrôle (voir section 9.0). Ce panneau comporte trois colonnes affichant les activités pouvant être exécutées par une créature : Oisiveté (le point d'interrogation), Travail (la brique) et Bataille (l'épée). Sous chaque icône figurent les symboles de chaque créature ainsi que le nombre qui exécute la tâche.

*Cliquez sur un chiffre quelconque du tableau (à l'exception du zéro) pour prendre une créature en train d'accomplir cette tâche. Cliquez sur d'autres chiffres si vous le désirez ; vous pouvez sélectionner jusqu'à huit créatures. Faites un **clic droit** sur un des chiffres pour zoomer et afficher toutes les créatures.*

*Si vous cliquez sur un symbole de créature, l'une d'entre elles est sélectionnée, quel que soit le type de tâche qu'elle effectue. Faites un **clic droit** pour zoomer et afficher toutes les créatures.*

*Faites un **clic droit** sur l'icône de l'activité pour zoomer et afficher toutes les créatures.*

22.2.2 COMMENT FRAPPER LES CREATURES

*Lorsque vous placez le pointeur sur une créature et qu'il prend l'aspect d'une main, vous pouvez faire un **clik droit** pour la frapper. Elle tombe à la renverse et subit quelques dégâts mais elle est effrayée et travaille plus vite.*

Si vous frappez un poulet, il explose.

22.2.3 COMMENT SE DEBARRASSER D'UNE CREATURE

Si vous désirez vous débarrasser d'une créature, vous pouvez l'éjecter définitivement de votre donjon. Prenez la créature qui pose problème et laissez-la tomber sur un portail à créature.

22.2.4 LES HUMEURS DES CREATURES



Lorsqu'une créature travaille ou marche, une bulle peut apparaître au-dessus de sa tête. Cette bulle indique son humeur ou sa destination. Une icône de sommeil au-dessus de la tête d'une créature indique que celle-ci se dirige vers son antre pour se reposer.

Reportez-vous à la section Bulles de pensées des créatures (section 32.0) pour plus de détails sur les différentes bulles.

22.3 INFORMATIONS SUR UNE CREATURE

Si vous désirez suivre une créature en particulier ou afficher les informations la concernant, vous pouvez l'interroger.



Dans la partie Panneau d'informations du panneau de contrôle, cliquez sur l'icône portant un " ? " puis sur la créature. Vous pouvez aussi maintenir enfoncée la touche Maj et cliquer sur la créature, ce qui vous fera également entrer dans la créature.

Le panneau d'informations sur les créatures apparaît dans le panneau de contrôle et l'écran Vue Donjon suit le déplacement de la créature.

23.0 PANNEAU D'INFORMATIONS DES CREATURES



Ce panneau est scindé en deux. Le panneau d'informations principales regroupe les informations vitales de la créature ainsi que ses armes. Le panneau d'informations secondaires que vous affichez en cliquant sur le bouton Autres informations situé au bas du panneau, comporte des informations diverses détaillées comme ses gages ou le nombre de ses victimes.

23.1 PANNEAU D'INFORMATIONS PRINCIPALES

Le type de la créature est représenté en haut à gauche du panneau.

23.2 BARRE DE COLERE



Elle apparaît à côté du type ; plus la barre est haute, plus la créature est en colère.

23.3 EXPERIENCE



L'expérience, qui s'échelonne de 1 à 10, apparaît juste au-dessous de la barre de bonheur. A côté du chiffre, une barre indique la progression de la créature en matière d'expérience.

23.4 NOM ET SANTE



Chaque créature possède un nom. A côté du nom figure la barre de santé. Plus cette barre rouge est haute, plus la créature est en bonne santé.

23.5 ARMES



Les barres suivantes concernent les armes de la créature. Elle dispose de dix armes au maximum dans son arsenal et de deux armes qu'elle peut utiliser à tout moment. Le chiffre figurant dans le coin est important car il correspond au nombre de touches que vous devez utiliser pour actionner l'arme d'une créature.

Reportez-vous à la section Sortilèges des créatures (section 25.0) pour plus de détails sur chaque sortilège.



Cliquez sur la flèche Bas située au bas du panneau pour faire apparaître le panneau d'informations secondaires.

23.6 PANNEAU D'INFORMATIONS SECONDAIRES



Ce panneau comporte dix sections d'informations.

Vous verrez sur le côté gauche :

23.7 VICTIMES



Le nombre total de victimes de cette créature.

23.8 OR



La quantité totale d'or dont dispose cette créature.

23.9 DEFENSE



C'est la probabilité selon laquelle la créature esquivera un coup. Plus la valeur est élevée, plus la chance d'esquiver est importante et donc meilleure sera la défense de la créature.

23.10 AGE/TEMPS PASSE DANS LE DONJON



C'est la durée de séjour dans le donjon.

23.11 CHANCE



C'est la chance en pourcentage qu'a une créature d'effectuer une double attaque ou une double défense dans chaque combat. La valeur indique deux fois la chance de double attaque et de double défense. Ce qui ne veut pas nécessairement dire que les attaques ou les défenses réussiront.

23.12 FORCE



La force correspond aux dégâts causés chaque fois que la créature frappe l'ennemi.

23.13 GAGES



Quantité d'or payé à la créature chaque jour de paie.

23.14 COMPETENCE



C'est la compétence d'une créature à effectuer une tâche donnée. Plus le niveau est élevé, meilleure sera la performance.

23.15 DEXTERITE



Cette valeur indique l'aptitude d'une créature à éviter d'être blessée par un piège ou une arme ennemi. Plus la valeur est élevée, plus la probabilité d'éviter un piège ou une arme est importante.

23.16 GROUPE SANGUIN



En tant que maître du donjon, vous vous devez de bien connaître vos créatures si vous voulez que votre commandement soit efficace. Si vous connaissez leur groupe sanguin, vous aurez plus de pouvoir sur elles. A part ça, cela ne sert à rien.



Le bouton situé au bas du panneau vous permet de retourner au panneau d'informations principales.

23.17 POUR QUITTER LE MODE QUESTION

*Faites un **clik droit** pour quitter le mode Question.*

24.0 TYPES DE CREATURES

Il existe dix-sept types de créatures dans Dungeon Keeper.

24.1 LUTIN



Le lutin est une créature spéciale car il n'est pas nécessaire de l'attirer dans votre donjon et vous ne pouvez en obtenir plus qu'en utilisant le sortilège de création de lutins.

Les lutins sont les créatures les plus importantes car ils exécutent tous les travaux d'excavation, entretiennent votre donjon en retirant tous les cadavres, emmènent les héros et les créatures ennemies en prison et installent les pièges. Les lutins peuvent s'entraîner jusqu'au niveau dix, accroître leur taille et gagner des sortilèges comme les sortilèges de camouflage ou de fuite. Ils ne peuvent être remplacés que grâce au sortilège de création de lutins (voir section 18.2).

24.2 SCARABEE



C'est une créature très primitive qui se fait écraser lors des combats. Les scarabées sont très faibles et sont considérés comme de la chair à boule de feu par les principaux héros.

Attiré par : l'antre (taille minimum : 1 carré)

24.3 DEMON BILEUX



C'est une énorme créature rouge, un glouton qui dévorera toutes vos réserves si vous n'y prenez pas garde. C'est malgré tout un excellent combattant et, qui plus est, particulièrement coriace. Sa tâche principale est de fabriquer des objets. S'il n'a pas assez de nourriture, il se met en colère et dort jusqu'à ce que la nourriture arrive.

Les démons bileux ne sont pas affectés par le gaz empoisonné.

Attiré par : l'antre (taille minimum : 25 carrés) et le couvoir (taille minimum: 25 carrés)

24.4 MAITRESSE NOIRE



C'est la plus extravagante de toutes ; elle aime la souffrance et aime faire souffrir. Elle n'a pas un travail spécifique mais assiste aux séances de tortures lorsqu'il y en a. Elle sera très heureuse si vous la frappez et dès qu'une bataille commence, elle se rue sur les lieux. C'est une excellente combattante, particulièrement inquiétante.

Attirée par : la salle des tortures (taille minimum : 9 carrés)

24.5 DEMON AVORTON



Les démons avortons sont des créatures trapues et recouvertes d'écailles qui, malgré leur taille, sont de bons combattants. Ils aiment beaucoup s'entraîner et deviennent des dragons de niveau 2 lorsqu'ils atteignent le niveau 10 à l'entraînement.

Attiré par : la salle d'entraînement (taille minimum : 1 carré) et la salle du trésor (taille minimum : 1 carré).

24.6 DRAGON



Ce sont les créatures les plus complètes. Les dragons peuvent arriver de deux façons différentes ; soit ils entrent dans votre donjon par un portail, soit ils sont des ex-démons avortons qui ont été entraînés jusqu'au niveau 10. Ces démons avortons deviennent alors des dragons de niveau 2. Ils excellent au combat et crachent des flammes qui rôttissent tout vifs les héros et créatures ennemies. Ce sont des chercheurs mais si aucune recherche n'est en cours, ils s'entraînent.

Ils ne craignent pas la lave et gagnent de l'expérience si leur antre se trouve à côté d'une zone de lave

Attiré par : la salle du trésor (taille minimum : 25 carrés) et l'antre (taille minimum : 15 carrés)

24.7 MOUCHE



Cet insecte géant typique des marécages est la première créature que vous posséderez. Rapide mais fragile, la mouche est un adversaire facile pour les envahisseurs les plus forts. Elle déteste l'araignée et la combat si elle doit partager le même antre. Elle excelle malgré tout en exploration et vous révèle certaines zones de la carte en survolant les étendues d'eau et de lave.

Attirée par : rien en particulier mais certaines ont besoin d'un antre faite de quoi elles sont malheureuses.

24.8 FANTOME



C'est une créature surnaturelle qui, dieu merci, n'a pas besoin de nourriture. Les fantômes voient les créatures camouflées. Ce sont principalement des chercheurs mais ils vont parfois hanter le temple.

Un fantôme est créé lorsqu'une créature meurt dans la salle des tortures.

24.9 TROLLE



C'est une créature très robuste qui travaille principalement dans l'atelier. Les trolles sont des combattants moyens.

Attiré par : l'atelier (taille minimum : 1 carré)

24.10 CERBERE



Ce chien de garde à deux têtes repère les héros ou les créatures ennemies. Il flaire la trace de l'ennemi à travers les murs et s'en rapproche autant que possible. Il pose les pattes sur les cadavres pour accélérer leur décomposition.

Attiré par : la salle d'enrôlement (taille minimum : 9 carrés)

24.11 GRAND CORNU



C'est la créature la plus grosse et la plus destructrice ; vous ne pouvez l'attirer dans votre donjon comme les autres créatures. Le grand cornu ne vit pas en groupe, ni avec ses congénères, ni avec aucune autre créature. C'est un combattant sadique et psychotique. Le grand cornu est généralement surnommé par les habitants du donjon le Monstre cornu, mais ils ne le lui disent jamais en face.

24.12 ORQUE



C'est une créature de base pour le combat, avec des aptitudes moyennes. Les orques sont doués pour garder les points stratégiques de votre donjon et pour grossir votre armée.

Attiré par : la salle d'entraînement (taille minimum : 9 carrés) et le quartier général (taille minimum : 1 carré)

24.13 SQUELETTE



C'est un combattant de base, de qualité moyenne, qui est créé lorsqu'une créature humanoïde meurt en prison.

24.14 ARAIGNEE



C'est une créature faible qui se rend parfois à la prison et s'amuse à "geler" les prisonniers. Les araignées détestent les mouches et se battent contre elles si elles sont provoquées ou si elles séjournent dans le même antre.

Attirée par : l'antre (taille minimum : 9 carrés) et le couvoir (taille minimum : 9

carrés)

24.15 TENTACULE



C'est une bête aquatique qui ne peut pénétrer dans votre donjon que s'il comporte des étendues d'eau. Il guette l'ennemi dans l'eau et l'attaque. Il vous sera difficile d'attirer les tentacules loin de leur milieu aquatique.

Nécessite : un antre (taille minimum : 9 carrés) et le temple (taille minimum : 9

carrés)

24.16 VAMPIRE



Ce mort-vivant effectue des recherches et convertit l'ennemi mais refuse de se salir les mains pour vous fabriquer des objets. S'il travaille dans la salle d'enrôlement et qu'il n'y a aucun autre vampire sur la carte, il fait augmenter de moitié l'attraction exercée par le portail, ce qui augmente donc le nombre de créatures

qui entrent dans votre donjon. Si le niveau d'expérience d'un vampire est supérieur à trois, il devient immortel et lorsqu'il meurt, il ressuscite dans son antre (son niveau d'expérience baisse toutefois d'un degré).

Les vampires peuvent être créés dans le cimetière à partir des corps en décomposition.

Attiré par : l'antre (taille minimum : 9 carrés) et le cimetière (taille minimum : 9 carrés)

24.17 SORCIER



Ce sont des créatures puissantes qui excellent en recherches. L'entraînement fait augmenter leur puissance et accroît la portée de leurs sortilèges. Si des sorciers font partie d'un groupe et que leur expérience globale dépasse quinze, ils se révoltent contre le reste du groupe. La seule façon de juguler cette rébellion est de

les emprisonner ou d'en placer un dans la salle des tortures. C'est pourquoi les sorciers travaillent correctement soit avec d'autres sorciers, soit seuls.

Attiré par : la bibliothèque (taille minimum : 9 carrés)

25.0 SORTILEGES DES CREATURES

Chaque créature dispose de dix sortilèges ou aptitudes. Elles les gagnent par l'entraînement et l'expérience.

25.1 APTITUDES

Les aptitudes sont liées aux tâches naturelles (non magiques) effectuées par les créatures.

25.2 EXCAVATION



C'est l'aptitude de base des lutins ; elle leur permet de creuser des tunnels.

25.3 MAIN DANS LA MAIN



C'est l'aptitude de base du combat qui permet aux créatures d'attaquer l'ennemi soit à main nue soit avec une épée.

25.4 FLECHE



C'est l'arme de l'archer. Vous ne pourrez l'utiliser que si vous parvenez à rallier un archer ennemi à votre cause.

26.0 SORTILEGES

Ces armes magiques peuvent être utilisées par les créatures soit contre l'ennemi soit sur elles-mêmes (pour avoir l'avantage). Les sortilèges d'attaque sont appelés " Arme " et ceux qui sont utilisés sur les créatures elles-mêmes sont appelés " Personnel ". La majorité des armes peuvent également blesser vos créatures alors faites attention lorsque vous les utilisez. En voici la liste par ordre alphabétique :

26.1 ARMURE (PERSONNEL)



Elle réduit les dégâts lorsqu'une créature est frappée.

26.2 GALINAMORPHOSE (ARME)



Cette arme transforme les ennemis en poulets. L'ennemi ne peut plus attaquer mais sa force reste identique et vous ne pourrez donc le tuer aussi facilement qu'un poulet. Ce sortilège s'estompe au bout de quelques instants. Il opère de la même façon que le sortilège de galinamorphose

transitoire de la section panneau de recherche du panneau de contrôle (voir section 18.12)

26.3 EPIDEMIE (ARME)



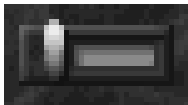
Lorsqu'elle est utilisée contre l'ennemi, cette arme lui transmet une maladie qui se propage aux autres membres du donjon. Les ennemis meurent à petit feu et seul un séjour dans le temple peut les guérir (voir section 17.12)

26.4 REDUCTEUR DE POUVOIR (ARME)



Ce sortilège réduit la santé et les aptitudes magiques de la créature cible au cinquième de leur valeur.

26.5 BOULE DE FEU (ARME)



C'est une arme de bas niveau qui lance une boule de feu sur l'ennemi le plus proche. Elle provoque de faibles dégâts aux murs et aux portes.

26.6 SOUFFLE ARDENT (ARME)



C'est l'arme du dragon. Le souffle ardent est un jet de feu ininterrompu et fulgurant.

26.7 ENVOL (PERSONNEL)



La créature décolle avant de passer à l'attaque.

26.8 GLACIATEUR (ARME)



Cette arme transforme la créature cible en glace. Elle reste immobile jusqu'à ce que la glace fonde. Lorsqu'elle est gelée, la créature peut être détruite avec un coup suffisamment puissant.

26.9 GRENADE (ARME)



La grenade libère un explosif puissant sur un ennemi qui approche. Elle peut également être lancée sur un mur et rebondir et exploser lorsque le délai habituel est écoulé.

26.10 GRELE (ARME)



Cette arme déclenche une averse de grêle quel que soit le lieu.

26.11 GUERISON (PERSONNEL)



Lorsque vous lancez ce sortilège, la créature sélectionnée retrouve instantanément toute sa santé. En outre, toutes les créatures se trouvant à proximité récupèrent un quart de leur santé.

26.12 INVISIBILITE (PERSONNEL)



Si vous l'utilisez sur une de vos créatures, elle devient invisible sauf pour les fantômes.

26.13 ECLAIR (ARME)



Cette arme magique très puissante fait partir un éclair de la créature sélectionnée.

26.14 METEORITE (ARME)



Plus puissante que la boule de feu, cette arme libère une boule de feu massive qui provoque énormément de dégâts chez l'ennemi.

26.15 PROJECTILE HURLANT (ARME)



Ce sortilège envoie un reptile magique hurlant sur les intrus. Totalement déconcertant !

26.16 PROJECTILE EXPLOSIF (ARME)



Il se dirige vers le héros ou la créature ennemie le plus proche et explose avec une force dévastatrice.

26.17 NUAGE EMPOISONNE (ARME)



Cette arme forme un nuage de gaz toxique susceptible de blesser l'ennemi et vos propres créatures. Le gaz affecte tous ceux qui le respirent, et pas seulement l'ennemi !

26.17.1 FLATULENCE (ARME)



C'est un nuage de gaz empoisonné qui n'affecte que les créatures ennemies se trouvant à proximité et qui ne concerne que le démon bileux.

26.18 REBOND (PERSONNEL)



Tout sortilège qui est utilisé contre vous rebondit et retourne à son envoyeur.

26.19 RALENTISSEUR (ARME)



Cette arme ralentit la créature cible.

26.20 ACCELERATION (PERSONNEL)



La créature que vous contrôlez accélère son rythme et exécute des combats ou des travaux très rapidement. L'accélération opère de la même façon que le sortilège Accélérateur de monstre du panneau de recherche (voir section 18.4).

26.21 TELEPORTATION (PERSONNEL)



Grâce à ce sortilège, une créature peut être téléportée à un endroit quelconque de la carte. Si vous envoûtez une créature, elle sera téléportée vers son ancre alors que les lutins sont téléportés vers le cœur du donjon.

26.22 OURAGAN (ARME)



Cette arme crée un vent de force douze qui emporte toutes les créatures se trouvant dans votre donjon.

26.23 ANNEAUX DE FEU (ARME)



C'est une arme incroyablement puissante, grâce à laquelle des anneaux de feu émanent du corps d'une créature et infligent des dégâts massifs à toutes les créatures se trouvant à proximité.

27.0 POSSESSION DES CREATURES

Le sortilège de possession est l'un des plus puissants de votre arsenal. Il vous permet de contrôler directement l'esprit d'une créature. Vous avez accès à ce sortilège dès le niveau 1.



Son icône se trouve en bas à droite dans la section des sortilèges du panneau de contrôle (voir section 18.1).

Pour l'utiliser, faire un clic-gauche sur l'icône puis sur la créature dans l'écran Vue Donjon. Après un zoom sur la créature, l'écran se modifie ; l'affichage correspond alors à ce que voit la créature.



Lorsque vous envoûtez une créature, vous pouvez effectuer toutes les tâches qu'elle ferait normalement : creuser un tunnel et prendre des salles ennemies avec un lutin ou encore augmenter l'expérience de la créature en attaquant les piquets rotatifs dans la salle d'entraînement par exemple.

27.1 CONTROLE DE LA CREATURE

Vous contrôlez la créature avec les touches du clavier et la souris. Les commandes par défaut sont présentées ci-dessous ; vous pouvez les modifier dans le menu principal (voir la section 33.0 de la carte de référence intitulée Les touches du clavier et leur configuration, pour plus de détails à ce sujet).

27.1.1 COMMANDES

Si vous désirez que la créature avance, recule ou se déplace sur le côté, utilisez les touches fléchées, la touche Haut pour avancer, la touche Bas pour reculer, les touches Droite et Gauche pour aller sur le côté (pas latéraux).

La créature avance dans la direction où elle regarde. Déplacez la souris sur le côté pour faire tourner la tête de la créature, déplacez-la vers le haut et la créature baisse la tête, déplacez-la vers le bas et elle relève la tête. Le tout fonctionne comme les commandes d'un avion.

Prenez le temps de vous familiariser avec ces commandes ; profitez d'un instant de calme dans le donjon pour explorer les différents déplacements. Pour actionner l'arme d'une créature sélectionnée, faites un clic gauche.

27.1.2 POUR LIBERER UNE CREATURE DU SORTILEGE

*Pour mettre fin au sortilège, faites un **clic droit**.*

27.2 LE PANNEAU DE POSSESSION DES CREATURES



Le panneau de contrôle comporte une section affichant des informations sur la créature envoûtée.

Son symbole figure au sommet du panneau.



La barre de colère se trouve à côté du symbole (voir section 23.2).



Vient ensuite son niveau d'expérience (voir section 23.3)



Le nom de la créature est mentionné en dessous de ces informations.



Pour finir, vous verrez la liste des dix armes qu'elle peut utiliser.

27.3 CHANGEMENT D'ARME

Chaque symbole d'arme porte un chiffre correspondant à une touche du clavier. Pour sélectionner la première arme, appuyez sur le chiffre correspondant dans le pavé numérique.

L'icône de l'arme sélectionnée est enfoncée.

28.0 BATAILLES, HEROS ET CREATURES ENNEMIES



Les batailles se produisent lorsqu'au moins deux créatures s'affrontent. Une querelle se déclenche parfois entre vos propres créatures mais dans la plupart des cas, ce sont vos créatures qui se battent contre des héros ou des créatures ennemies.



Vous êtes averti qu'une bataille a lieu par une icône qui apparaît à côté du panneau de contrôle (voir section 10.5). Vous pouvez également faire un zoom sur la bataille en appuyant sur la touche **F**.



La fenêtre de la bataille comporte des lignes qui correspondent chacune à une bataille. A gauche de la mention " contre " figurent les symboles de vos créatures et vous verrez à droite ceux des héros ou des créatures ennemies. Le niveau d'expérience de la créature apparaît au-dessus du symbole et sa barre

de santé, au-dessous.

Pour faire un zoom sur une de vos créatures, faites un **clic droit** sur son symbole. Vous pouvez également faire un zoom sur l'ennemi en procédant de la même façon, à condition qu'il se trouve sur votre territoire.

Pour prendre une de vos créatures, faites un clic gauche sur son symbole.

Vous pouvez lancer directement un sortilège sur les créatures et les ennemis en cliquant sur l'icône du sortilège puis sur celle de la créature. Ceci vous permet de guérir celles qui sont blessées sans avoir à les rechercher dans la mêlée.

28.1 BATAILLES ET CREATURES

Lorsque les créatures participent à une bataille, elles frappent leurs adversaires ou utilisent des armes magiques.



Lorsqu'une créature est blessée, sa santé diminue et une étoile rouge à huit branches apparaît. Le chiffre figurant au centre de l'étoile correspond à l'expérience. Les pointes représentent sa santé ; si la créature est en pleine santé, toutes les pointes sont rouge vif.



Dès que la créature est blessée, la pointe du sommet disparaît ; si elle subit d'autres dégâts, les pointes disparaissent une à une dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque toutes les pointes ont disparu, la créature meurt.

Pour faciliter le repérage de votre créature dans la bataille, ses symboles apparaissent en rouge. Les symboles des héros sont blancs et ceux des créatures ennemies sont de la couleur de chaque gardien rival.

Les créatures retirent énormément d'expérience des batailles et apprennent beaucoup plus vite qu'elles ne le feraient normalement dans une salle d'entraînement. Très souvent, les batailles sont un excellent moyen d'entraîner rapidement les créatures. Essayez d'utiliser les héros capturés.

Si une bataille se déroule mal, essayez d'envoûter une créature grâce au sortilège de possession et de continuer ainsi le combat. Vous pouvez très bien, si vous êtes suffisamment habile, faire basculer la bataille. Regroupez les créatures si vous voulez être sûr qu'un grand nombre combatte ensemble.

Remarque : *les créatures arrêtent de se battre lorsqu'elles sont fatiguées.*

29.0 HEROS

Vos ennemis sont très nombreux dans l'univers de Dungeon Keeper ; ils en veulent tous à votre or et souhaitent votre décès prématuré. Lorsque votre donjon est suffisamment grand pour être connu, les héros commencent à arriver sur les lieux et creusent des tunnels pour pénétrer à l'intérieur.

Les héros ne valent guère mieux que des mercenaires ; ils travaillent très souvent en bande, soit pour eux-mêmes soit pour un grand seigneur. Ils possèdent parfois leur propre donjon que vous devrez d'ailleurs détruire.

Ils tenteront diverses actions, comme piller votre or, détruire vos salles et attaquer le cœur du donjon. Chaque héros agit individuellement et il vous faudra donc les surveiller de près car l'un d'entre eux pourrait fausser compagnie au groupe et s'introduire dans une autre partie de votre donjon.

Pour vous remonter le moral, sachez que chaque héros porte une certaine quantité d'or sur lui qu'il laisse tomber lorsqu'il est vaincu.

29.1 PIOCHEUR



Le piocheur est un bien piètre combattant mais il peut creuser un tunnel extrêmement vite. Les héros utilisent les piocheurs pour atteindre votre royaume et ensuite, c'est chacun pour soi.

29.2 VOLEUR



C'est un combattant de valeur moyenne, assez sournois, qui aime particulièrement dénicher l'or pour le voler. Et oui ! C'est bien pour ça qu'on l'appelle le voleur.

29.3 ARCHER



Ce héros est très mauvais en combat rapproché mais il est redoutable à longue distance et très difficile à approcher.

29.4 NAIN



Ce héros est très bon en combat rapproché et il met un point d'honneur à s'emparer de la moindre quantité d'or qui traîne dans les parages.

29.5 BARBARE



Le barbare est ce qu'on appelle un dur. Ce vigoureux gaillard se bat jusqu'à la mort.

29.6 MAGE



Il excelle en combat surnaturel et dispose d'une grande variété de sortilèges. Les mages sont très orgueilleux et se détestent entre eux. Préparez-vous au pire une fois qu'ils ont mis un pied dans votre donjon !

29.7 SORCIERE



Voilà une de ces sorcières traditionnelles, tout à fait compétente en combat surnaturel. Elle a malheureusement une aversion voisine de la phobie pour les vampires. On ne peut pas vraiment le lui reprocher mais cela ne facilite pas les choses quand il y a du grabuge.

29.8 GEANT



Le géant est plutôt lent et pesant mais c'est un combattant imposant et robuste.

29.9 SAMOURAÏ



Le samouraï est un maître du combat de sabre, il est courageux et rapide. Son code du combat, le Bushido, est très strict et son sens de l'honneur peut gêner ses performances lorsqu'il affronte des hordes de créatures malfaisantes et nihilistes.

29.10 MOINE



Le moine est un bon combattant ; il peut se soigner et soigner les héros qui l'entourent s'ils se font blesser au combat.

29.11 FEE



Elle est faible et c'est une piètre combattante mais ses sortilèges sont redoutables.

29.12 GRAND SEIGNEUR



C'est un chevalier typique, très bon en combat rapproché. C'est l'ennemi juré du grand cornu et ils se battent à mort s'ils se croisent dans les souterrains du donjon.

29.13 AVATAR

C'est le grand suzerain ; vous devez l'éliminer pour terminer le jeu.

30.0 GAGNE OU PERDU

Un message vous indique si vous avez battu le grand seigneur ou atteint le dernier objectif d'un royaume. Vous pourrez continuer à jouer si vous le désirez, ou terminer et passer au niveau suivant à tout moment en appuyant sur la barre d'espacement de votre clavier.

Un message vous indiquera également si vous avez perdu le niveau. Si vous cliquez sur l'icône Possession de créature figurant dans le panneau de recherches, vous deviendrez une âme perdue, un esprit éthéré qui parcourt les couloirs, les tunnels et les salles.



Que vous deveniez ou non une âme perdue, vous pouvez voir le reste du niveau avant d'appuyer sur la barre d'espacement.

Si vous avez gagné, les statistiques ainsi que le tableau des meilleurs scores vous indiqueront vos performances. La carte des niveaux apparaît ensuite et vous pouvez commencer un autre niveau. Si vous avez perdu, vous retournez au niveau principal.

30.1 ECRAN DES STATISTIQUES ET TABLEAU DES MEILLEURS SCORES

30.1.1 ECRAN DES STATISTIQUES



L'écran des statistiques affiche des informations sur vos performances dans le niveau que vous venez de terminer.

Le premier panneau est fixe et comporte les données principales.

Vous pouvez faire défiler le deuxième panneau pour voir les autres informations.

Pour quitter l'écran, cliquez sur le bouton "ok" situé au bas de l'écran.

30.1.2 TABLEAU DES MEILLEURS SCORES

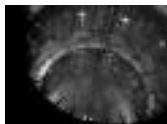


Avez-vous réalisé un score suffisant pour faire partie des meilleurs joueurs de Dungeon Keepers ?

Ce tableau affiche les dix meilleurs scores obtenus par les joueurs. Si vous êtes suffisamment bon pour y ajouter votre nom, allez-y.

Lorsque c'est fait, cliquez sur le bouton "ok" situé au bas de l'écran pour retourner à la carte des niveaux.

30.2 COMMENT TORTURER LE GRAND SEIGNEUR ?



Si vous avez capturé et emprisonné le grand seigneur, vous avez la possibilité de le torturer.

Lorsque vous appuyez sur la barre d'espacement pour terminer le niveau, vous retournez dans le donjon pour sélectionner une torture. Plusieurs portes apparaissent, chacune donnant accès à une torture différente. Cliquez sur une des portes pour faire votre choix et maintenez le bouton enfoncé. Vous aurez ensuite l'immense joie d'entendre les hurlements de douleur de votre victime. C'est le prix à payer lorsqu'on ose s'introduire dans votre royaume souterrain.

Note: La section 31.0 Sessions Multijoueurs se trouve dans la carte de référence.

32.0 ANNEXE A: BULLES DE PENSEES DES CREATURES

Ces bulles de pensées apparaissent au-dessus de la tête des créatures et vous indiquent leur humeur ou leur activité.

32.1 QUARTIER GENERAL



La créature se trouve au quartier général et se regroupe avec d'autres créatures. Celle dont la tête est surmontée d'une couronne est le chef du groupe (voir section 17.9 pour plus de détails sur le quartier général).

32.2 BATAILLE



La créature livre bataille ou se rend sur les lieux du combat.

32.3 RALLIEMENT



La créature est sous l'influence d'un sortilège de ralliement et se rend sur le lieu où il a été lancé (voir section 18.6 pour plus de détails sur le sortilège de ralliement).

32.4 FUITE



La créature tente d'échapper à un héros ou une créature ennemie.

32.5 GARDE



La créature est au poste de garde et guette l'ennemi (voir section 17.7 pour plus de détails sur le poste de garde).

32.6 ANTRE



La créature recherche son antre ou essaie d'en construire un nouveau.

32.7 FAIM



La créature a faim et doit engloutir quelques poulets.

32.8 DEPART



La créature en a assez. Elle quitte votre donjon !

32.9 PRISON



La créature a été emprisonnée (voir section 17.10 pour plus de détails sur la prison).

32.10 PSYCHOPATHE



Lorsqu'un grand cornu est affamé, il devient fou et détruit tout sur son passage.

32.11 RECHERCHES



La créature fait des recherches dans la bibliothèque (voir section 17.4 pour plus de détails sur cette salle).

32.12 CONVERTIE/EN TRAIN D'ETRE CONVERTIE



La créature est dans la salle d'enrôlement et tente d'attirer d'autres créatures dans votre camp ou au contraire se laisse influencer par l'ennemi (voir section 17.14 pour plus de détail sur la salle d'enrôlement).

32.13 SOMMEIL



La créature est fatiguée et retourne à son antre pour piquer un petit roupillon.

32.14 BOUDERIE



La créature est contrariée et va peut-être bientôt s'en aller.

32.15 TORTURE



La créature est en train de se faire torturer dans la salle des tortures (voir section 17.11 pour plus de détails sur cette salle).

32.16 ENTRAINEMENT



La créature s'entraîne dans la salle d'entraînement (voir section 17.5 pour plus de détails sur cette salle).

32.17 GAGES



C'est jour de paie ! La créature va percevoir ses gages prélevés dans la salle du trésor.

32.18 ATELIER



La créature est en train de fabriquer des objets dans l'atelier (voir section 17.8 pour plus de détails sur cette salle).

***Note :** la Section 33.0 Annexe B : les touches clavier et leur configuration se trouvent dans la carte de référence*

36.0 GÉNÉRIQUE

Édité par :	Bullfrog Productions Ltd.
Conception du jeu :	Peter Molyneux, Simon Carter, Mark Healey, Dene Carter, Jonty Barnes, Alex Peters
Chef de projet :	Peter Molyneux
Programmeur principal :	Simon Carter
Artiste principal :	Mark Healey
Programmation :	Dene Carter, Jonty Barnes, Alex Peters
Conception des niveaux :	Barrie Parker, Shintaro Kanaoya
Musique et effets sonores :	Russell Shaw
Conception du moteur :	Glenn Corpes, Martin Bell
Graphisme :	Darran Thomas, Paul McLaughlin
Système de navigation :	Ian Shaw
Assistant réalisateur :	Andy Nuttall
Programmation réseau :	Mark Lamport, Ian Shippen, Alex Peters
Script :	Sean Masterson, James Leach
Responsable tests :	Andy Robson
Testeurs principaux :	Andy Robson, Nathan Smethurst, Steve Lawrie
Script complémentaire :	Simon Carter
Graphistes :	Mike Man, Jon Farmer, Tony Dawson, Neil Kaminski, Matt Wee, Adam Cogan, John Kershaw, Joe Rider, Saurev Sarkar, Jason Cunningham, Dianna Davies
Programmation complémentaire :	Martin Bell, Dave Stewart, Mark Lamport, Jan Svarovsky, Ben Deane, Alex Evans, Tim Harris, Ian Shaw, Tony Cox
Conception niveaux :	Ken Malcolm, Vince Farquharson, Peter Molyneux, Mark Healey, Jonty Barnes, Alex Peters, Dene Carter, Simon Carter
Testeurs :	Andy Trowers, Tim Minor, Wayne Frost, Olly Byrne, Wayne Imlach, Dan Riley, Jon Rennie, Tristan Paramor, Jeff Brutus
Bibliothèques et outils :	Mark Huntley, Austin Ellis
Doubleage des voix :	Pierre Prévost (Atlas), Denis Savignat (jeu)
Manuel et documentation :	Jon Rennie, James Leach, Neil Cook
Intégration :	Andy Nuttall, Richard Reed, Andy Cakebread
Marketing et relation presse :	Cathy Campos, Sean Ratcliffe, Pete Murphy, Annabel Roose, Pete Larsen, Tamara Burke, Clare Jones

Support technique :	Mike Burnham, Simon Handby, Kevin Donkin
Finance:	Annette Dabb, Lucia Gobbo
Administration :	Emma Gibbs, Jo Goodwin, Audrey Adams, Sian Jones, Kathy McEntee, Louise Ratcliffe, Frances Van Eupen
Responsables localisation :	Carol Aggett, Petrina Wallace, Trude Olen
Responsable localisation audio :	David Lapp
Studio d'enregistrement :	Lotus Rose
Localisation :	Christine Jean, Art Of Words, Véronique Viretto
Superviseur test de langue :	Simon Davison
Tests langue :	Lionel Berrodier
Assurance qualité :	Xavier Plagnal, Frédéric Reitz
Documentation et conception de l'emballage :	Caroline Arthur
Production :	Rachel Holman
Gestion :	Les Edgar, David Byrne
Autres remerciements :	Mark Lewis, Matt Webster, Steve Fitton
Remerciements particuliers :	Beryl Porter, Joanna Watts
Merci à :	Mark Adami, Justin Amore, Andy Bass, Andy Beale, Pete Blow, David Bryson, Gary Carr, Martin Carroll, Matt Chilton, Alex Cullum, Matt Eyre, Iain Hancock, Jeremy Longley, Andy Mcdonald, Steve Metcalf, Adrian Moore, Mark Pitcher, Bjarne Rene, Daniel Roth, Carsten Sorensen, Gary Stead, Rajan Tande, Alex Trowers, Ben Vincent, Daren Watson, Natalie White, Matthew Whitton, Michael Willis, Alan Wright

© 1997 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont des propriétés © 1997 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

GARANTIE LIMITÉE ELECTRONIC ARTS

GARANTIE – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

LIMITATIONS – Toutes garanties implicites applicables à ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation à un but particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite précédemment. En aucun cas Electronic Arts ne peut être tenu pour responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD original à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par disque, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

ELECTRONIC ARTS, Service Consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service Consommateurs d'Electronic Arts, aux heures de bureau, au 04 72 53 25 00.

© 1997 Bullfrog Productions Ltd. *Dungeon Keeper*, Bullfrog et le logo Bullfrog sont des marques ou des marques déposées de Bullfrog Productions Ltd ; Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

Windows est soit une marque soit une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays.

Le jeu utilise la technologie Smacker Video. Copyright (C) 1994 - 1996 par Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software.

Le jeu utilise Miles Sound System de RAD Software. Copyright (C) 1994-1996 par Miles Design, Inc.



ADDENDUM DE DUNGEON KEEPER™ GOLD

Les instructions suivantes sont des corrections ou des additions à la carte de référence de Dungeon Keeper Gold.

INSTALLATION DE DUNGEON KEEPER GOLD

Lorsque vous installez *Dungeon Keeper Gold*, vous installez en même temps *Dungeon Keeper™* et *The Deeper Dungeons™*. La version Direct 3D de *Dungeon Keeper™*, l'éditeur de niveaux de *Dungeon Keeper™* et les thèmes de bureau de *Dungeon Keeper™* ne seront pas installés. Pour installer la version Direct 3D, reportez-vous à la rubrique *Dungeon Keeper Direct 3D* de cette carte de référence. Pour installer l'éditeur de niveaux de *Dungeon Keeper*, reportez-vous au fichier Lisez-moi dans le sous-répertoire "Editor" du CD de *Dungeon Keeper™ Gold*. Pour installer les thèmes de bureau de *Dungeon Keeper*, reportez-vous au fichier Lisez-moi dans le sous-répertoire "Theme" du CD de *Dungeon Keeper Gold*.

DESINSTALLATION DE DUNGEON KEEPER GOLD

Pour désinstaller *Dungeon Keeper Gold*, cliquez sur le bouton **Démarrer** puis sur Programmes. Allez dans le menu Bullfrog, puis dans le menu *Dungeon Keeper Gold*. Cliquez sur l'icône Désinstaller *Dungeon Keeper Gold*.

DESINSTALLATION DE DUNGEON KEEPER DIRECT 3D

Pour désinstaller *Dungeon Keeper Direct 3D*, vous devez d'abord désinstaller *Dungeon Keeper Gold*. Vous devrez ensuite supprimer manuellement les fichiers restants de *Dungeon Keeper Direct 3D*. Ils se trouvent dans le répertoire dans lequel vous avez installé le jeu, par défaut "C:\program files\bullfrog\keeper". Vous pouvez aussi supprimer les dossiers du menu Démarrer. Il vous suffit de faire un clic-droit sur la barre de menu **Démarrer** et de sélectionner Propriétés. Sélectionnez ensuite l'onglet Programmes dans le menu Démarrer et cliquez sur le bouton Supprimer. Parcourez la liste jusqu'à ce que vous trouviez le répertoire Bullfrog. Faites un clic-gauche sur le symbole "+" et cliquez sur *Dungeon Keeper-Direct 3D*. Faites un clic-gauche sur Supprimer, puis sélectionnez Oui pour confirmer votre choix lorsque le programme vous le demande.

CARTES MULTIJOUEURS POUR UN SEUL JOUEUR

Même si vous êtes seul, vous pouvez jouer avec les cartes multijoueurs. Si vous choisissez cette option, vous vous battrez contre des adversaires contrôlés par l'ordinateur. Pour ce faire, cliquez sur le bouton **Démarrer**, puis sur Exécuter... Tapez l'emplacement où se trouve *Dungeon Keeper* sur votre disque dur et ajoutez -1player à la fin. Vous tapez donc : c :\program files\bullfrog\keeper\keeper95.exe -1player. Lorsque le menu principal de *Dungeon Keeper* apparaît, cliquez sur le bouton Multijoueur et vous verrez une nouvelle option, nommée 1 Player, s'afficher sous les options normales en réseau. Cliquez sur cette option et vous accédez ainsi à la carte des niveaux multijoueurs. Cliquez sur le drapeau de votre choix pour commencer le niveau.

Remarque : vous pouvez faire la même chose avec *The Deeper Dungeons* en tapant deeper95.exe à la place de keeper95.exe.

Avertissement : cette option n'a pas été mentionnée dans le manuel original. Bullfrog™ ou Electronic Arts™ ne peuvent être considérés comme responsables des problèmes d'incompatibilité de niveaux ou d'autres erreurs liées à cette caractéristique.

INSTRUCTIONS D'INSTALLATION DE L'EDITEUR DE NIVEAUX DE DUNGEON KEEPER

Ce document accompagne le manuel de l'éditeur de niveaux de *Dungeon Keeper* et explique comment installer et lancer l'éditeur.

L'éditeur de niveaux de *Dungeon Keeper* est un programme Windows 95. Il est cependant possible de jouer avec la version DOS ou Windows 95 du jeu pour les niveaux créés avec cet éditeur.

L'éditeur de niveaux de *Dungeon Keeper* ne fonctionne qu'en haute résolution (et ne dispose pas de basse résolution).

N'oubliez pas que l'installation de cet éditeur de niveaux nécessite une grande quantité d'espace libre sur le disque dur (environ 200 Mo).

De l'espace supplémentaire est aussi requis pour stocker vos propres niveaux. Assurez-vous que vous avez suffisamment d'espace disponible avant l'installation du logiciel.

INSTALLATION

Lorsque vous installez l'éditeur de niveaux, assurez-vous que vous avez installé *Dungeon Keeper / The Deeper Dungeons*. Un dossier nommé "Editor" se trouve sur le CD. Allez dans ce dossier, vous y trouverez le fichier 'editor.exe'.

Copiez tout d'abord ce fichier et collez-le dans le dossier où vous avez installé *Dungeon Keeper Gold* (par défaut, c:\program files\bullfrog\keeper) , sur votre disque dur.

Copiez ensuite, à partir du dossier "Keeper" présent sur le CD-ROM, les dossiers :

- Levels
- Ldata
- Data

dans le dossier 'keeper' de votre disque dur. Si nécessaire, répondez 'tous' à la question qui vous sera posée.

Copiez également le contenu du sous-dossier 'data' (qui se trouve dans le dossier 'editor' de votre CD) dans le sous-dossier Data (qui se trouve dans le dossier Keeper) de votre disque dur.

Copiez enfin le contenu du sous-dossier 'Levels' (qui se trouve dans le dossier 'editor' de votre CD) dans le sous-dossier 'Levels' (situé dans le dossier Keeper) de votre disque dur.

Allez dans le dossier Keeper de votre disque dur. Vous y trouverez le fichier keeper.cfg. Ouvrez-le (par exemple avec le bloc-notes de Windows 95) et recherchez la ligne commençant par INSTALL_PATH=.

Cette ligne indique à l'ordinateur où se trouvent les dossiers 'Data' et 'Levels' sur le CD. Maintenant que vous les avez copiés sur votre disque dur, vous devez modifier cette ligne. Changez-la de façon à ce qu'elle pointe sur le dossier Keeper de votre disque dur.

Exemple : INSTALL_PATH=c:\program files\bullfrog\keeper\

ATTENTION ! Tous les fichiers se trouvant dans les dossiers 'Levels' , 'Ldata' et 'Data' du dossier 'Keeper' de votre disque dur sont pour le moment paramétrés en lecture seule. Ceci risque de poser des problèmes avec l'éditeur. Pour éviter cela, allez dans ces dossiers et sélectionnez tous les fichiers. Faites un clic-droit pour faire apparaître le menu. Lorsqu'il apparaît, cliquez sur l'option Propriétés. Le panneau correspondant s'affiche ; en bas, vous verrez une case à cocher avec la mention 'En lecture seule' à gauche. Cliquez sur la case pour supprimer la coche et cliquez sur OK. Cette manipulation risque de prendre un certain temps en raison du nombre de fichiers.

LANCEMENT DE L'ÉDITEUR DE NIVEAUX

Vous avez installé l'éditeur. Pour le lancer, il vous suffit de faire un double-clic sur 'editor.exe' , présent dans le dossier keeper de votre disque dur.

Soyez créatifs et amusez-vous bien !

COMMENT DÉSINSTALLER L'ÉDITEUR DE NIVEAUX

Comme vous avez pu le constater, il n'y a pas de programme d'installation pour l'éditeur de niveaux. Il n'y en a donc pas non plus pour la désinstallation. Pour désinstaller complètement le jeu, vous devez commencer par désinstaller *Dungeon Keeper*. Pour ce faire, ouvrez le panneau de configuration, cliquez sur 'Ajout / suppression de programmes' , puis sélectionnez 'Dungeon Keeper Gold' dans la liste. Ceci désinstallera *Dungeon Keeper* et *The Deeper Dungeons*. Pour terminer la désinstallation, utilisez l'explorateur Windows (ou le poste de travail) pour rechercher le dossier 'keeper'. Par défaut, vous le trouverez dans c:\program files\bullfrog.

Sélectionnez-le et supprimez-le. Voilà, le jeu est maintenant complètement désinstallé.

LA BANDE-ANNONCE DE DUNGEON KEEPER II

La bande-annonce de *Dungeon Keeper II* se trouve sur le CD de *Dungeon Keeper Gold* dans le répertoire Trailer.Faites un double-clic sur le fichier trailer.exe.

Les "plus" du produit

Certains fichiers se trouvent dans le répertoire \keeper\goodies du CD de *Dungeon Keeper Gold*. Découvrez ce qu'il renferme.

AIDE ET QUESTIONS FREQUEMMENT POSEES

EFFETS DE LENTILLE DANS LA VERSION DIRECT3D

Cette option n'est pas disponible dans la version Direct 3D.

MODEM

L'option modem pour le mode multijoueur a été supprimée.

CORRECTION GAMMA DANS LA VERSION DIRECT 3D

L'option de réglage de la luminosité n'est pas disponible dans la version Direct 3D et l'option Type d'affichage a été supprimée de la version Direct 3D.

ASSISTANCE TECHNIQUE POUR UTILISATEURS DE WINDOWS 95/WINDOWS 98

Vous avez suivi TOUTES les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre.

Lisez attentivement cette rubrique avant de nous contacter

Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et de périphériques.

Il est **IMPERATIF** que vous vous procuriez les informations suivantes **AVANT** d'appeler notre service consommateurs. **N'hésitez pas à consulter le fabricant ou le revendeur de votre ordinateur, si vous ne les trouvez pas.**

1. Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché lorsque le problème s'est manifesté.
2. Les spécifications techniques de votre machine.

Marque et vitesse du processeur

Quantité de mémoire RAM

Marque et vitesse du lecteur de CD-ROM

Marque de la carte son

Marque de la carte vidéo

Marque de la carte réseau (le cas échéant)

Marque du disque dur et quantité de mémoire disponible

Versions des pilotes DirectX™ (veuillez vous reporter aux remarques d'installation de DirectX)

Joystick et carte (le cas échéant)

Carte accélératrice 3D (le cas échéant)

Comment obtenir les informations nécessaires

1. Faites un clic-droit sur Poste de travail.
2. Faites un clic-gauche sur Propriétés.
3. L'écran d'information vous indiquera la quantité de mémoire RAM dont vous disposez et la marque du processeur, par exemple Intel ou Cyrix.

Remarque : Windows® 95/Windows®98 ne détecte pas toujours le processeur Cyrix et peut le désigner comme un 486.

4. Cliquez ensuite sur Gestionnaire de périphériques.
5. Cliquez sur le symbole "+" pour les périphériques concernés.

- Lecteur de CD-ROM
- Cartes graphiques
- Contrôleurs son, vidéo et jeu
- Cartes réseau

Vous pourrez connaître ainsi le fabricant de ces périphériques.

La vitesse du processeur s'affiche en haut à gauche de l'écran quand on allume l'ordinateur, par exemple 166 MHz. Notez bien ce chiffre, il correspond à la vitesse requise. Vous en aurez besoin par la suite.

Faites un double clic-gauche sur **Poste de travail** puis agrandissez la fenêtre.

3. Faites un double clic-gauche sur le disque dur (C:\) pour voir l'espace disponible dont vous disposez et la taille totale du disque dur. Ensuite, fermez toutes les fenêtres.