

DRAKKHEN

ATARI - AMIGA - PC



© INFOGRAMES 1989

TABLE DES MATIERES

I - COMMENCER L'AVENTURE	18
II - CONVENTIONS	19
III - SE DEPLACER	19
IV - DESCRIPTION DE L'ECRAN	20
V - ACTIONS	21
VI - COMMANDES DE COMBATS ET SORTS	22
VII - FEUILLE DE PERSONNAGE	23
VIII - NOTION DE LEADER	26
IX - NOTION DE PERSONNAGE ACTIF	26
X - CREATION D'UNE DISQUETTE CHARACTERS	27
XI - L'ARMURERIE	28
XII - RACCOURCIS CLAVIERS	29

AVERTISSEMENT

Vous pouvez jouer avec les disquettes originales de DRAKKHEN, et dans ce cas, vous jouez avec l'équipe de personnages proposée par les auteurs, mais vous ne pourrez pas sauvegarder.

Afin de protéger vos disquettes originales contre tout risque de virus, nous vous conseillons :

- de garder vos disquettes originales protégées en écriture,
- de jouer avec une disquette "CHARACTERS" sur laquelle vous aurez sauvegardé une équipe créée par vous même (voir X - CREATION D'UNE DISQUETTE CHARACTERS).

ANTI VIRUS

INFOGRAMES garantit que ce produit est vendu sans virus. INFOGRAMES décline toute responsabilité pour tout dommage causé aux disquettes DRAKKHEN par un quelconque virus.

Pour vous prémunir contre le virus, éteignez votre ordinateur 30 secondes avant de charger le jeu.

I - COMMENCER L'AVENTURE

ATARI ST

- Insérez la disquette n°1 dans le lecteur,
- mettez l'unité centrale sous tension,
- le programme se charge et démarre automatiquement.

AMIGA

- Insérez la disquette n°1 dans le lecteur DF0:
- mettez l'unité centrale sous tension,
- le programme se charge et démarre automatiquement.

Sur AMIGA 1000 chargez d'abord le KICKSTART

NB : pour bénéficier des capacités stéréophoniques de votre AMIGA, nous vous conseillons de le brancher sur une chaîne HI-FI.

VERSION IBM PC et compatibles

- Mettez l'unité centrale sous tension,
- chargez le D.O.S,
- installez le driver de la souris (si vous en avez une),
- insérez la disquette n°1 dans le lecteur,
- tapez TATOU et appuyez sur la touche RETURN
- au menu choisissez le mode d'affichage de votre appareil.

Vous voilà sur les terres de Drakkhen

Vos quatre personnages sont visibles dans la zone d'action.

Vous êtes en mode PERSONNAGE. C'est dans ce mode le plus couramment utilisé que vous pouvez déplacer vos personnages individuellement et leur faire accomplir des actions, combattre, prendre des objets, parler aux créatures rencontrées etc... C'est aussi le mode utilisé à l'intérieur des donjons (voir III - SE DEPLACER).

Appuyez sur RETURN, ils disparaissent et vous pouvez alors, déplacer votre équipe dans le monde avec les touches fléchées du clavier (avancer : ↑, reculer : ↓, tourner à gauche ←, tourner à droite →) ou à l'aide d'une manette de jeu. Attention aux obstacles !

Ce mode de déplacement et de visualisation est le mode EQUIPE (vous déplacez toute votre équipe). Dirigez-vous vers le donjon au bout du chemin. Arrivé à proximité, vous accédez automatiquement en mode PERSONNAGE.

Pour retourner au mode EQUIPE, appuyez sur la touche RETURN et continuez votre exploration.

II - CONVENTIONS

Pour plus de facilités il est convenu que :

- pour sélectionner quelque chose, il suffit de positionner le curseur dessus ; pour déplacer le curseur, déplacez la souris, le manche de la manette ou les touches fléchées du clavier, puis validez.
- VALIDER veut dire que l'on confirme un choix sélectionné en cliquant sur le bouton gauche ou droit de la souris (ou sur une touche correspondante, voir tableau ci-dessous).

CORRESPONDANCE DES COMMANDES

	VALIDER (BOUTON GAUCHE)	VALIDER (BOUTON DROIT)
SOURIS	CLIQUER SUR LE BOUTON DE GAUCHE	CLIQUER SUR LE BOUTON DE DROITE
MANETTE PC	BOUTON ACTION	ESPACE
CLAVIER PC	INSERT	SUPPR. (DEL)

III - SE DEPLACER

En mode EQUIPE

Vous ne voyez que ce que voient vos quatre personnages sans qu'ils apparaissent à l'écran. C'est le décor qui bouge.

- Pour avancer donnez la direction ↑ au clavier
- Pour tourner à gauche ←
- Pour tourner à droite →
- Pour reculer ↓

Ces commandes se font au clavier (touches de déplacement du curseur) ou à l'aide d'une manette de jeu. C'est le mode de déplacement à l'extérieur.

En mode PERSONNAGE

Vous êtes dans ce mode :

- en appuyant sur RETURN si vous êtes en mode EQUIPE,
- automatiquement à chaque rencontre,
- toujours à l'intérieur des donjons.

Dans ce mode vous visualisez vos personnages. Ils se déplacent dans un décor fixe.

A l'aide de la souris ou du clavier (sur PC),

- sélectionnez votre personnage ACTIF (voir IX - NOTION DE PERSONNAGE ACTIF),
- sélectionnez ensuite l'endroit où vous voulez qu'il se déplace et validez (bouton gauche).

A l'intérieur d'un donjon, validez (bouton gauche) sur une porte pour changer de salle.

IV - DESCRIPTION DE L'ECRAN



ZONE D'ACTION

Vous visualisez tous les événements en direct dans cette fenêtre.

ETAT DES PERSONNAGES

Cette zone permet de contrôler l'état de chacun des quatre personnages.

❶ Visualisation. Tout d'abord ils sont représentés physiquement et vous pouvez contrôler les vêtements et les armes qu'ils portent sur eux. Le personnage encadré de rouge est le personnage actif (voir IX-NOTION DE PERSONNAGE ACTIF).

❷ Lignes de niveaux. A tout moment vous pouvez vérifier le niveau général de votre personnage. Il suffit pour cela de jeter un coup d'œil aux trois lignes situées en dessous ou au dessus de chaque personnage:

- La ligne rouge représente le niveau de points de vie.
- La ligne orange : le niveau de protection.
- La ligne bleue : le niveau de points de magie.

❸ Voyant.

- s'il est rouge, cela veut dire que ce personnage est le leader du groupe (voir VIII - NOTION DE LEADER).

ZONE DE DIALOGUES

Cette zone est réservée aux descriptions spécifiques et aux dialogues avec les créatures rencontrées. Certaines commandes apparaissent aussi dans cette fenêtre.

ZONE DE COMMANDES

C'est ici qu'apparaissent toutes les commandes directement accessibles (voir V - ACTIONS).

ZONE ARMES/SORTS

Cette zone signale au joueur que les personnages sont prêts à utiliser soit leurs armes (symbole épée), soit leurs sorts (écriture drakkhen). Chaque symbole correspond à un personnage particulier : en plaçant le curseur sur un des symboles, vous constaterez qu'un cadre rouge apparaît sur le personnage correspondant (dans la zone état des personnages). (Voir VI - COMMANDES DE COMBATS ET SORTS).

V - ACTIONS

Comment activer une commande. Vous devez être en mode PERSONNAGE.

Placez le curseur sur la commande de votre choix (dans la zone de commande), et validez (bouton gauche).

N.B : c'est toujours le personnage ACTIF (cadre rouge) qui va faire l'action (voir IX - NOTION DE PERSONNAGE ACTIF).



1. INSPECTER

Cette commande fait découvrir au joueur des objets et des mécanismes ainsi que des pièges, qu'il n'aurait pas remarqués autour de lui.



2. SORTIR

Cette commande n'est accessible que lorsque son icône est encadré.

Permet de sortir d'un donjon lorsque vous êtes près d'une ouverture donnant sur l'extérieur.



3. DISQUETTE

En sélectionnant cette commande, le joueur accède à d'autres fonctions qui apparaissent dans la zone de dialogues :

A/QUITTER le jeu. Sur IBM PC uniquement.

Cette commande est une façon polie de quitter la partie en cours.

B/SAUVER le jeu. Cette commande permet de faire une sauvegarde de la situation en cours sur votre disquette CHARACTERS. Elle n'est accessible qu'à l'extérieur.

C/CHARGER. Si votre équipe a été décimée, cette commande va vous permettre de reprendre le jeu à partir de la dernière sauvegarde effectuée.



4. PRENDRE

Le personnage actif va prendre un objet que l'on retrouvera dans sa feuille de personnage (voir VII - FEUILLE DE PERSONNAGE).



5. COMBAT

Les quatre personnages agissent en fonction de ce qui est programmé pour eux dans la zone ARMES/SORTS. (voir VI - COMMANDES DE COMBATS ET SORTS).



6. ACTIONNER

Cette commande permet d'actionner tout mécanisme existant dans la zone d'action.



7. SALUER

Le personnage actif salue la créature qu'il rencontre.



8. QUESTIONNER

Le personnage actif va interroger la créature qu'il rencontre.



9. IMPRESSIONNER

Le personnage actif tente d'impressionner la créature rencontrée, afin d'obtenir une réaction.

VI - COMMANDES DE COMBATS ET SORTS

Les personnages combattent avec les armes ou les sorts qui sont programmés dans la zone ARMES/SORTS.

ARMES/SORTS

LES ARMES

Si vous souhaitez remplacer une arme par un sort, déplacez le curseur sur l'arme correspondant au personnage de votre choix (voir cadre rouge) dans la zone ARMES/SORTS, puis validez (bouton de droite de la souris).

L'arme sélectionnée est celle que porte votre personnage dans la zone ETAT DES PERSONNAGES.

Pour changer d'arme, voir VII - FEUILLE DE PERSONNAGE.

N.B : vous ne portez qu'une seule arme à la fois.

LES SORTS

Si le personnage dispose de plusieurs sorts, vous pouvez en choisir un autre en validant (bouton gauche) sur la petite flèche affichée à droite ou à gauche du sort dans la zone ARMES/SORTS.

Pour remplacer un sort par une arme placez le curseur sur le sort et validez (bouton droit).

N.B : les sorts sont aussi accessibles par les touches du clavier (voir le livret qui accompagne la notice).

ATTAQUE INDIVIDUELLE

Le personnage ACTIF va attaquer la créature que vous aurez sélectionnée en la validant (bouton de droite). A chaque validation, il va donner un coup.

N.B : le personnage ACTIF attaque avec l'arme que vous avez sélectionnée (voir zone ETAT DU PERSONNAGE). A tout moment vous pouvez changer de personnage ACTIF.

ATTAQUE GROUPEE

Si vous le décidez en validant (bouton gauche) l'icône COMBAT, les quatre personnages vont se diriger vers la créature et l'attaquer tous en même temps. Pour interrompre le combat groupé, validez (bouton gauche) sur l'icône COMBAT à nouveau.

N.B : à tout moment vous pouvez sélectionner un nouveau sort ou une nouvelle arme.

VII - FEUILLE DE PERSONNAGE

Chaque personnage dispose d'un certain nombre de caractéristiques, d'objets, d'armes et d'équipements qui lui sont propres et qui sont visualisables dans la feuille de personnage.

1/DESCRIPTION

Pour accéder à la feuille d'un des personnages, placez le curseur sur lui (dans la zone ETAT DES PERSONNAGES) et validez (bouton de droite).

Pour sortir de la feuille de personnage validez (bouton gauche) en dehors de la feuille de personnage.

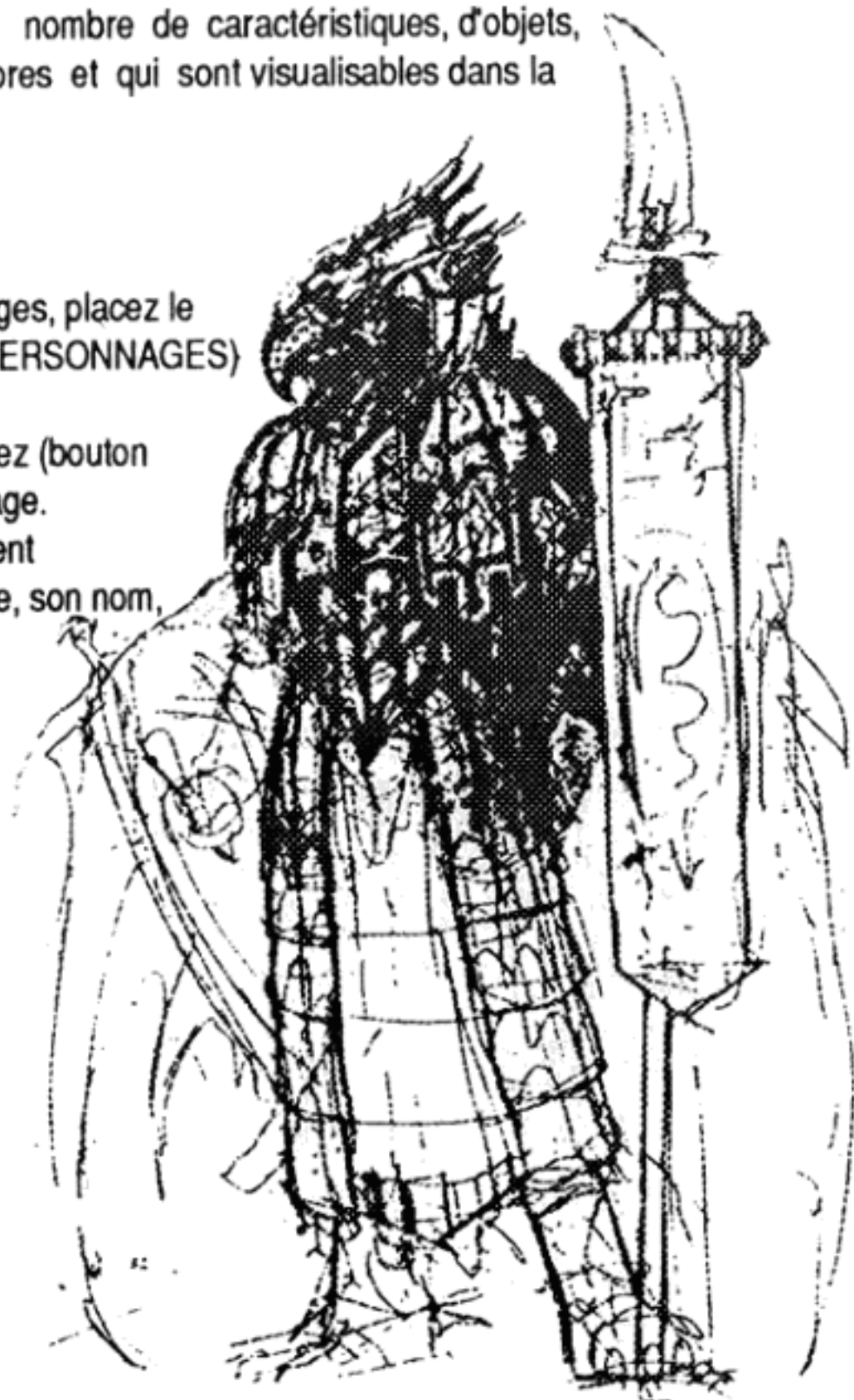
En haut de l'écran, dans la barre, apparaissent de gauche à droite : la classe du personnage, son nom, son niveau puis ses points d'expérience.

Signification des abréviations et des valeurs affichées à l'écran :

Pt Vie	Points de vie
Magie	Points de magie
Force	Points de force
Dexte	Points de dextérité
Intel	Points d'intelligence
Instr	Points d'instruction
Resis	Points de résistance
Chanc	Points de chance
Prot	Points de protection



Puits



DR A K K H E N

- Nom :** c'est celui que vous avez donné au personnage lors de sa création.
- Classe:** le personnage peut-être GUERRIER, ECLAIREUR, PRETRE, MAGICIEN (le nombre de points de vie du personnage dépend de sa classe).
- Niveau:** le niveau augmente en fonction du nombre de points d'expérience acquis.
- Points d'expérience:** .. on gagne des points d'expérience quand on supprime un monstre ou quand on réussit une action.
- Points de vie:** à chaque fois que le personnage encaisse un coup, ses points de vie diminuent. Quand ils sont à zéro, le personnage est mort. Le niveau des points de vie est rappelé par une ligne rouge dans la zone ETAT DES PERSONNAGES.
- Magie :** le niveau des points de magie est rappelé par une ligne bleue dans la zone ETAT DES PERSONNAGES.
- Force:** représente la force physique du personnage (un guerrier est censé être plus fort qu'un magicien).
- Dextérité:** représente l'habileté manuelle (un Eclaireur est censé avoir plus de dextérité qu'un guerrier).
- Intelligence:** représente le niveau de réflexion du personnage (un prêtre est censé être plus intelligent qu'un guerrier).
- Instruction:** représente le niveau de culture générale d'un personnage (le magicien est censé avoir plus d'instruction que l'éclaireur).
- Résistance:** représente la résistance physique du personnage.
- Chance:** représente la probabilité plus ou moins élevée de réussir certaines actions.
- Protection:** varie en fonction de l'épaisseur de l'armure et des armes que porte le personnage.
- Trésor :** la monnaie utilisée se compte en pièces de jade.
- Objets:** tous les objets que transporte le personnage.
- Facultés:** dons particuliers du personnage.
- Puits:** on y jette les objets que l'on ne souhaite plus transporter.

Nombre limité d'objets à transporter.

Chaque personnage ne peut transporter que 8 vêtements ou armes et 8 objets (fioles, anneaux...).

2/COMMANDES ACCESSIBLES A PARTIR DE LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Pour prendre une arme en main ou revêtir un habit

Placez le curseur sur le nom de l'objet en question, et validez (bouton droit). En retour, vous devez voir l'objet s'afficher sur le personnage dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES.

Les objets portés par le personnage sont inscrits en rouge tandis que ceux qu'il transporte dans son sac sont en vert.

Donner un objet à quelqu'un

Par exemple, le Guerrier veut donner son bouclier à l'Eclaireur.

Pour cela,

- les deux personnages doivent être dans la même pièce d'un donjon,
- ouvrez la feuille personnage du Guerrier,
- validez (bouton gauche) sur le bouclier,
- maintenez le bouton de la souris enfoncé,
- déplacez le bouclier sur l'Eclaireur (dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES)
- relâchez le bouton gauche,
- puis, ouvrez la feuille personnage de l'Eclaireur : deux cas de figure peuvent se présenter,

1/Vous voyez que le bouclier est là.

Il est inscrit en vert : l'Eclaireur transporte le bouclier dans son sac, mais il ne l'a pas en main. Pour que l'Eclaireur prenne en main le bouclier, il faut que vous le validiez (bouton droit).

2/ Vous ne voyez pas le bouclier.

Cela veut dire que l'Eclaireur est déjà trop chargé pour transporter le bouclier en plus (8 objets maximum). Cependant, le bouclier n'est pas perdu, c'est le guerrier qui l'a récupéré.

N.B : les personnages appartenant à certaines classes ne peuvent pas prendre certains objets.

Jetter un objet

Pour vous débarrasser d'un objet qu'un de vos personnages transporte, validez (bouton gauche) sur l'objet (toujours dans la feuille personnage), maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez l'objet sur le puits qui se trouve dans le coin inférieur droit de la feuille de personnage.

Relâchez le bouton gauche. L'objet a disparu.

LIRE un objet (parchemin, grimoire...)

Dans la feuille de personnage, validez (bouton droit) sur l'objet, il s'inscrit en rouge (vous le tenez en main). Le texte lu apparaît à l'écran.

REEMPLIR un objet (fiole, récipient...)

L'objet apparaît en vert dans la feuille personnage. Validez (bouton droit) sur l'objet, vous le tenez en main (il est en rouge). Si vous êtes à un endroit où se trouve une source quelconque (lac, bassin, fontaine...), votre récipient se remplit. Dans la feuille de personnage, vous voyez apparaître le nombre de doses qu'il contient.

VIDER le contenu d'un objet (fiole, récipient...)

Prenez l'objet en main (validez bouton de gauche sur l'objet dans la feuille de personnage). Maintenez le bouton gauche enfoncé et déplacez l'objet sur le puits. Vous le videz. Relâchez le bouton gauche, l'objet vide apparaît dans la feuille de personnage.

BOIRE le contenu d'une fiole

Dans la feuille de personnage, validez (bouton droit) sur l'objet. A chaque fois que vous validez vous buvez une dose.

RAPPEL : Ce qu'il y a dans mon sac, ce que je porte.

Les objets inscrits en vert sont ceux que vous transportez dans votre sac, ceux inscrits en rouge sont ceux que vous portez (ou que vous avez en main).

VIII - NOTION DE LEADER

Le leader est le chef du groupe. C'est lui que les autres suivent lors des changements de pièce à l'intérieur des donjons (à condition qu'ils se trouvent dans la même pièce que lui). Il est désigné par un voyant rouge qui se trouve au dessus ou en dessous de lui dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES.

Changer de LEADER

Validez (bouton gauche) sur le voyant éteint (noir) d'un des autres personnages.

IX - NOTION DE PERSONNAGE ACTIF

Le personnage actif est désigné par un encadrement rouge qui apparaît dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES. C'est lui que vous dirigez actuellement.

Si le personnage actif n'est pas le leader, il peut s'éloigner du groupe sans être suivi.

Changer le personnage actif

Il suffit de valider (bouton gauche) sur un autre (dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES ou dans la zone ACTION). (voir XII - RACCOURCIS CLAVIER).

X - CREATION D'UNE DISQUETTE "CHARACTERS"

En jouant avec une disquette "CHARACTERS" vous pourrez sauvegarder vos parties. Cette disquette contiendra toutes les informations relatives à une équipe de quatre personnages. Si vous voulez jouer avec une autre équipe ou recommencer l'aventure du début, il faudra faire une autre disquette "CHARACTERS".

1/ PREPARATION DE LA DISQUETTE "CHARACTERS"

La première chose à faire est de formater une disquette vierge (pour cela consultez le manuel de votre ordinateur).

2/ CREER UNE EQUIPE DE PERSONNAGES

Eteignez votre ordinateur et attendez 30 secondes avant de suivre les instructions ci-dessous.

ATARI ST

- Insérez la disquette DRAKKHEN n°2 dans le lecteur,
- mettez l'unité centrale sous tension.

AMIGA

- Insérez la disquette DRAKKHEN n°2 dans le lecteur DF0:
- mettez l'unité centrale sous tension.

Sur AMIGA 1000 chargez d'abord le KICKSTART

VERSION IBM PC et compatibles

- Mettez l'unité centrale sous tension,
- chargez le D.O.S,
- installez le driver de la souris (si vous en avez une),
- insérez la disquette DRAKKHEN n°1 dans le lecteur,
- tapez TATOU et appuyez sur la touche RETURN.

Suivez les instructions affichées à l'écran.

N.B : la disquette "CHARACTERS" doit toujours être déprotégée en écriture.

Votre équipe est constituée de quatre personnages, hommes ou femmes.

Chaque personnage est caractérisé par des qualités : Force, dextérité, intelligence, résistance, instruction. Ces qualités sont plus ou moins "puissantes", leurs niveaux se comptabilisent en nombre de points que vous répartirez à votre guise.

A/ Choisissez le sexe de votre personnage

Validez (bouton gauche) sur Femme ou Homme dans la fenêtre en bas à gauche de l'écran.

B/ Sélectionnez la Classe de votre personnage

Guerrier, Eclaireur, Magicien, Prêtre. Validez (bouton gauche) votre choix.

C/ Donnez un nom à votre personnage

Tapez le nom au clavier (11 lettres maximum), puis appuyez sur RETURN pour confirmer.

D/ Répartissez les points dans les caractéristiques

Le tirage de dés vous donne 5 chiffres (ils apparaissent en bas dans la fenêtre du milieu) que vous allez associer à chaque caractéristique selon votre goût. Pour cela, validez (bouton gauche) le chiffre de votre choix, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, et déplacez le chiffre jusqu'à la caractéristique désirée et relâchez le bouton de gauche.

Attention, pour certains personnages il est plus judicieux de donner beaucoup de points à certaines de leurs caractéristiques (en fonction de leur classe).

E/ SATISFAIT ?

Si votre personnage ne vous plaît pas, validez (bouton gauche) NON. Les dés sont relancés.

Attention, vous ne pouvez pas recommencer plus de 3 fois. Si vous refusez pour la deuxième fois, le dernier tirage des dés sera conservé.

Agissez de même avec les autres personnages.

Vous pouvez contrôler les caractéristiques d'un autre personnage que celui que vous êtes en train de créer. Pour cela, validez (bouton gauche) sur son image (qui se trouve à gauche ou à droite) et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Quand vous le relâchez, vous revenez au personnage en "création".

Vous pouvez décider de refaire votre équipe. Lorsque le message suivant apparaît : "Equipe complète. Conservez-vous ces personnages ?", validez (bouton gauche) NON et recommencez.

3/ SAUVEGARDE DE L'EQUIPE SUR LA DISQUETTE "CHARACTERS"

A la question : "Equipe complète. Conservez-vous ces personnages ?", validez (bouton gauche) OUI.

A la demande, insérez la disquette "CHARACTERS" dans le lecteur.

XI - L'ARMURERIE

Si vous entrez dans l'armurerie, l'interface se trouve quelque peu modifiée.

1/ VENDRE QUELQUE CHOSE

- Ouvrez la feuille de personnage de celui qui possède l'objet à vendre (validez sur le bouton de droite),
- placez le curseur sur l'objet à vendre (dans la feuille de personnage),

- validez sur le bouton de gauche,
- maintenez le bouton enfoncé et déplacez l'objet sur la tête du marchand (qui se trouve à côté du puits),
- lâchez le bouton de la souris,
- le marchand vous fait une proposition (dans la fenêtre dialogues),
- donnez votre réponse en validant (bouton gauche) sur OUI ou NON.

2/ ACHETER QUELQUE CHOSE

Déplacez le curseur dans la zone d'action, à chaque fois que vous le voyez se transformer en loupe vous pouvez obtenir des informations sur les objets à vendre. Pour cela,

- validez (bouton gauche),
- vous obtenez un livre des marchandises ; à chaque page correspond un objet à vendre ; sur le livre vous voyez une flèche qui change de sens quand vous déplacez la souris (ou la manette de jeu) ; pour tourner une page validez (bouton gauche) lorsque la flèche est dans le sens voulu.
- A chaque fois que vous tournez une page, vous obtenez des informations sur l'objet en vente dans la fenêtre dialogue.

POUR ACHETER l'objet affiché, validez sur l'icône PRENDRE.

Pour sortir de l'armurerie validez (bouton gauche) l'icône SORTIE.

N.B : c'est toujours le personnage ACTIF qui achète.

XII - RACCOURCIS CLAVIERS

F1 sélectionne le personnage en haut à gauche dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES.

F2 sélectionne le personnage en bas à gauche dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES.

F3 sélectionne le personnage en haut à droite dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES.

F4 sélectionne le personnage en bas à droite dans la fenêtre ETAT DES PERSONNAGES.

Chaque commande représentée par un icône peut être appelée en appuyant sur une des touches du pavé numérique.

- 1 - INSPECTER
- 2 - SORTIR
- 3- DISQUETTE
- 4- PRENDRE
- 5- COMBAT
- 6- ACTIONNER
- 7- SALUER
- 8- QUESTIONNER
- 9 - IMPRESSIONNER

7	8	9
4	5	6
1	2	3



Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG