

Jungleon KEEPER™



BULLFROG

MANUEL



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 D'INFORMATION	19
5.4 BARRE DUREE DE LA RECHERCHE	12	10.2 SUPPRESSION DES BULLES D'INFORMATION	20
5.5 BARRE DUREE DE FABRICATION	12	10.3 OBJECTIF	20
5.6 NOMBRE DE SALLES	13	10.4 INFORMATIONS IMPORTANTES	20
5.7 NOMBRE DE CREATURES	13	10.5 BATAILLE	20
5.8 QUESTION	13	10.6 NOUVELLE CREATURE	21
6.0 LE PANNEAU DES SALLES	13	10.7 OBJET FABRIQUE	21
6.1 SALLES SELECTIONNEES ET INFORMATIONS	14	10.8 OBJET DECOUVERT	21
6.2 ICONES DE SALLE	14	11.0 L'ECRAN VUE DONJON	21
6.2.1 EMBLACEMENT VIDE	14	11.1 LE POINTEUR DE LA SOURIS	22
6.2.2 POINT D'INTERROGATION	14	11.1.1 NORMAL (LA FLECHE)	22
6.2.3 ICONE ENFONCEE	14	11.1.2 EXCAVATION (LA PIOCHE)	22
6.2.3 ICONE EN RELIEF	15	11.1.3 UNE CREATURE (LA MAIN)	22
6.3 CONSTRUCTION D'UNE SALLE	15	11.2 LE CŒUR DU DONJON	23
6.4 VENTE DE SALLES	15	11.3 VOS LUTINS	23

12.0 CONSTRUCTION DE VOTRE DONJON	23	17.11 LA SALLE DES TORTURES	34
12.1 EXCAVATIONS	23	17.12 LE TEMPLE	35
12.2 L'OR	24	17.13 LE CIMETIERE	36
12.3 PIERRES PRECIEUSES	24	17.14 LA SALLE D'ENROLEMENT	36
12.4 ROCHER IMPENETRABLE	25	17.15 VENTE DE SALLES	37
13.0 CONSTRUCTION DES SALLES DE BASE	25	18.0 SORTILEGES	37
13.1 CONSTRUCTION D'UNE SALLE DU TRESOR	25	18.1 ENVOUEMENT DES CREATURES	38
13.2 CONSTRUCTION D'UN ANTRE	25	18.2 CREATION DE LUTIN	38
13.3 CONSTRUCTION D'UN COUVOIR	26	18.3 L'ŒIL DU DIABLE	38
14.0 POUR COMPLETER VOTRE DONJON	26	18.4 ACCELERATION	39
14.1 L'EAU	27	18.5 OBEISSANCE	39
14.2 LA LAVE	27	18.6 RALLIEMENT	39
15.0 SALLES CACHEES ET SECRETS	27	18.7 CAMOUFLAGE	40
15.1 SURPRISE SECRETE	27	18.8 CAPTEUR DE FOULE	40
15.2 NOUVELLES SALLES	28	18.9 GUERISON	40
15.3 PORTAIL DES HEROS	28	18.10 Foudre	41
16.0 LES SALLES	28	18.11 PROTECTION	41
16.1 DRAPEAUX	28	18.12 GALINAMORPHOSE	41
16.1.1 SANTE	28	18.13 EFFONDREMENT	42
16.1.2 CAPACITE	28	18.14 EPIDEMIE	42
16.1.3 EFFICACITE	28	18.15 ARMAGEDDON	42
17.0 SALLES INDIVIDUELLES	29	18.16 DEFORTIFICATION	43
17.1 SALLE DU TRESOR	29	19.0 PIEGES ET PORTES	43
17.2 L'ANTRE	30	20.0 PIEGES	43
17.3 LE COUVOIR	30	20.1 ROCHER	43
17.4 LA BIBLIOTHEQUE	31	20.2 ALARME	44
17.5 SALLE D'ENTRAINEMENT	32	20.3 GAZ EMPOISONNE	44
17.6 LE PONT	32	20.4 ECLAIR DE FEU	44
17.7 LE POSTE DE GARDE	32	20.5 PIEGE A ANNEAUX DE FEU	45
17.8 L'ATELIER	33	20.6 LAVE	45
17.9 LE QUARTIER GENERAL	33	21.0 PORTES	45
17.10 LA PRISON	34	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 SOUELETTE	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



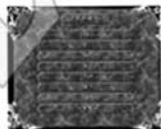
Vous accédez au panneau d'options en appuyant sur la touche **Echappe** située en haut à gauche de votre clavier ou en cliquant tout simplement sur le panneau. Il comporte six icônes : **Charger**, **Sauvegarder**, **Graphiques**, **Son**, **Assistant** et **Quitter**.

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 EMPLACEMENT VIDE



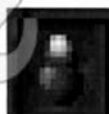
Si l'emplacement correspondant à la salle est vide, celle-ci n'est pas disponible dans le niveau en cours.

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



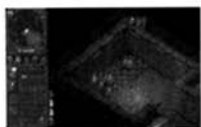
Si l'icône est enfoncée, cela signifie que vous n'avez encore construit aucune salle de ce type.

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 **clic 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 appartient (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 **clic 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 **clic 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 **clic droit**.

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

8.0 LE PANNEAU ATELIER



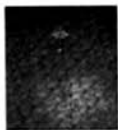
Le panneau Atelier regroupe les pièges et les portes que vous pouvez installer dans votre donjon. Chaque piège et chaque porte doivent être construits séparément par vos créatures travaillant dans l'atelier.

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

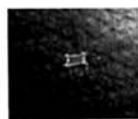
Vous pouvez fabriquer six pièges dans Dungeon Keeper.

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 **clik 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'em mènera 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 **clik 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.*

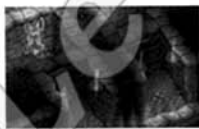
8.1.2 VENTE DES PIEGES



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).

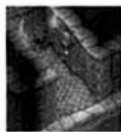
8.2 LES PORTES



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

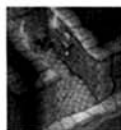


Vous ne pouvez installer une porte que sur un de vos carrés et dans un couloir mesurant un carré de large. Cliquez sur le type de porte que vous désirez installer, le pointeur prend l'aspect de la porte sélectionnée. Placez le pointeur à l'écran Vue Donjon et cliquez pour installer la porte à un endroit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

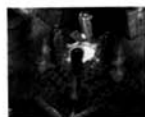


Si les créatures faisant des recherches dans la bibliothèque découvrent un nouveau sortilège ou un nouvel objet, cette fenêtre vous en donnera tous les détails.

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 maléfiques 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.

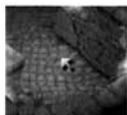
Pour effectuer un zoom avant ou un zoom arrière, maintenez enfoncée la touche **Ctrl** droite et appuyez sur les touches fléchées haut et bas.

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

11.1 LE POINTEUR DE LA SOURIS

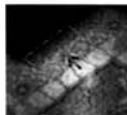
Le pointeur de votre souris est dynamique et se modifie en fonction de sa position. Il tient également lieu de lampe et éclaire le donjon ; il diffuse de la lumière jusque dans les zones les plus sombres.

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.

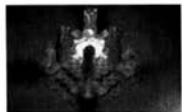
Lorsque le pointeur est sur la créature, une étoile rouge à huit branches apparaît. Le chiffre figurant au centre de l'étoile correspond à l'expérience de la créature. Les pointes représentent sa santé. Lorsque la créature est en parfaite santé, toutes les pointes sont rouges. Lorsque sa santé décline,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

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

Vous pouvez frapper la créature en faisant un clic 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



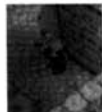
Le cœur du donjon est la force vitale de votre donjon. Prenez-en soin car s'il est détruit vous perdez le niveau.

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.

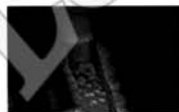
12.0 CONSTRUCTION DE VOTRE DONJON

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.

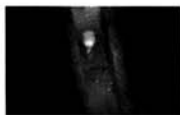
12.1 EXCAVATIONS



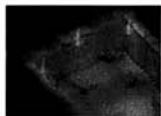
Pour creuser, choisissez un endroit et mettez-le en surbrillance avec le pointeur de la souris. Lorsqu'il est placé sur un carré qui n'a pas été creusé, il prend l'aspect d'une pioche. Cliquez sur ce carré et des bandes jaunes apparaissent. Cliquez sur d'autres carrés pour les marquer de la même façon.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



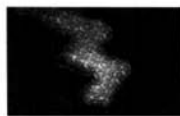
Lorsque vos lutins ont fini de creuser, ils posent des carrés. Dans ce cas-là, cela signifie que vous avez acquis cette zone et que vous pouvez construire. Le carré central de la zone est rouge (votre couleur) pour signaler que c'est votre propriété. Chaque gardien ennemi a une couleur propre, ce qui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



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 impossible 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.

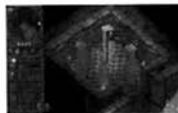
13.0 CONSTRUCTION DES SALLES DE BASE

13.1 CONSTRUCTION D'UNE SALLE DU TRESOR

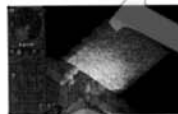
Vous devez commencer par construire une salle du trésor ; vous pourrez y entreposer l'or qui vous servira à payer les créatures travaillant dans le donjon.



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 extraient 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.

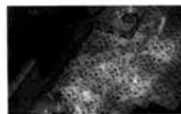
14.1 L'EAU



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

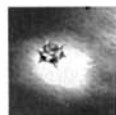
craignent pas la lave.

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 batront 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'aiment 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'ENTRAÎNEMENT



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 autre).

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.

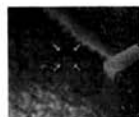


Dans la plupart des cas, vous devrez utiliser les sortilèges à l'écran Vue Donjon. Le pointeur prendra la forme d'un cercle barré d'une diagonale si vous le placez au mauvais endroit. Il vous sera alors impossible d'utiliser le sortilège.



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



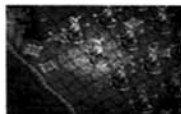
Vous ne pouvez creuser les murs fortifiés d'un donjon ennemi. Lorsque vos lutins creusent un tunnel et qu'ils rencontrent des fortifications, vous devez avoir recours au sortilège de défortification. Ce sortilège ne détruit pas les murs mais

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 désagrégant.

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.

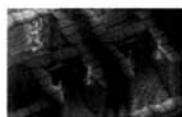
20.6 LAVE



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 PIÈGE 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 trolls par exemple, fabriquent toujours des objets si un atelier est disponible. Il arrive que des créatures n'aient 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 entrèrent 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 SÉLECTIONNER 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. À 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. À 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 COMPÉTENCE



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

23.15 DEXTERITÉ



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 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 clic 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 rôtiennent 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 ancre se trouve à côté d'une zone de lave

Attiré par : la salle du trésor (taille minimum : 25 carrés) et l'ancre (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 ancre. 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 ancre faute 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)



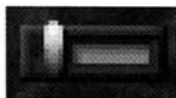
Lorsqu'elle est utilisée contre l'ennemi, cette arme lui transmet une maladie qui se propage aux autres membres du donjon. Les ennemis meurent à petit feu et seul un séjour dans le temple peut les guérir (voir section 17.12)

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)



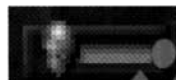
Ce sortilège envoie un reptile magique hurlant sur les intrus. Totalement déconcertant !

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 bîleux.

26.18 REBOND (PERSONNEL)



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

26.19 RALENTISSEUR (ARME)



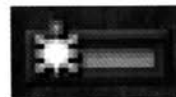
Cette arme ralentit la créature cible.

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 antre 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.

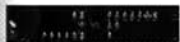
28.0 BATAILLES, HEROS ET CREATURES ENNEMIES



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. À 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



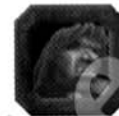
Il excelle en combat surnaturel et dispose d'une grande variété de sortilèges. Les mages sont très orgueilleux et se détestent entre eux. Préparez-vous au pire une fois qu'ils ont mis un pied dans votre donjon !

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 blessés 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.

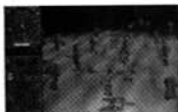
29.13 AVATAR

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'espace 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'espace.

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

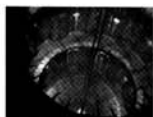


Avez-vous réalisé un score suffisant pour faire partie des meilleurs joueurs de Dungeon Keepers ?

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 ENTRAÎNEMENT



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 Shuppen, 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 Coglan, 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
Doublage 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 Ratchliffe, 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 Plagnol, 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 Adams, 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.

Le Vieux Manuel

© 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.



