

MAGIC WORLDS

INSTRUCTION MANUAL
LE MANUEL
HANDBUCH

CRYSTALS OF ARBOREA
&
DRAGONS BREATH

LOADING

AMIGA & ATARI ST

Insert disk and switch on computer.

IBM PC & COMPATIBLES

At the MS-DOS prompt, insert disk into Drive A: and type ARBO.

PLEASE NOTE: Full instructions are on disk - click on the book icon.

CHARGEMENT

AMIGA & ATARI ST

Insérez la disquette et allumez l'ordinateur.

IBM PC & COMPATIBLES

Au curseur > affiché par MS-DOS, insérez la disquette dans le lecteur A: et tapez ARBO.

REMARQUE: les règles du jeu complètes sont contenues sur la disquette de jeux, cliquez sur l'icone du livre.

LADEN

AMIGA/ATARI ST

Legen Sie die Diskette ein, und schalten Sie den Computer an.

IBM PC

Nach dem MS-DOS prompt, legen Sie die Diskette in Laufwerk A und tippen ARBO ein.

HINWEIS: Die Spielanweisungen finden Sie auf der Diskette. Klicken Sie das Buch-Icon an.

DRAGONS BREATH

- A Fantasy Strategy Game -

Programmed by Andrew Bailey

Soundtrack by David Hanlon

Graphics by Simon Hunter

Additional Atari ST programming by Dave Chapman

From an original idea by Andrew Bailey

Special thanks to Gary Thomson, Paul Saunders, Tony Burt

Far, far away lies the land of Anrea, a place governed by the Great Lords. Within the land of Anrea stands Dwarf Mountain and since the beginning of time the mountain has been the source of evil forces. While the more distant parts of Anrea have developed and prospered, the countryside surrounding the mountain has always been beset by war and famine. Legend has it that in the Throne Room of the Great Castle at the top of Dwarf Mountain lies the secret of immortality. Three people crave this secret and the Great Lords permit them to fight to win entry to the Great castle.

THE OBJECT OF THE GAME

The object of *Dragons Breath* is for a player to find (and keep) the parts of a talisman that allows entry to the Throne Room.

These three parts of the Talisman are scattered throughout the land surrounding the mountain and may only be found by dragons. The parts cannot be moved until all three are guarded by one player's dragons, all at the same time. Therefore a play must have at least three dragons to win. The first objective of the game, therefore, is to breed dragons and to create an income to do this.

DISKS AND LOADING

Disks, disk drives, mouse and joystick

Dragons Breath comes on a number of disks (two for the Amiga, three for the ST). The program will work on both single and multiple disk drive systems and will automatically detect how many drives are connected. If your configuration requires that you need to swap disks during gameplay it is important to only do this when directed and not at other times.

If the screen should start to flash red and black, then you have either removed a disk at the wrong time which must be replaced or the disk may have an error.

You may use either a mouse or a joystick to play most of the game but only a joystick can be used for the optional arcade section. We recommend having both plugged in and using mainly the mouse.

Loading the game (Amiga version)

Switch off machine for at least thirty seconds. Plug in a joystick, a mouse – or preferably both – into the relevant ports. Insert disk one into drive DFO: and switch on. If you have a second drive put disk two into it. After a few seconds the title page music and credits will begin and continue until you press your joystick fire button or left mouse button. If you don't start the game it will eventually go into demo mode.

On the following screen you will be asked to type in a Password Entry.

The screen also confirms your system configuration. If any problems with the disks are

detected you will be informed at this point. If this happens check your disks and drives or reboot.

Press the fire or left mouse button to continue.

Loading the game (Atari ST version)

Switch off machine for at least thirty seconds. Plug in a joystick, a mouse – or preferably both – into the relevant ports. Insert disk one into Drive A and switch on. If you have a second drive put disk two into it.

After a few seconds the title page music and credits will begin and continue until you press your joystick fire button or left mouse button. From then follow the on-screen prompts.

From the title sequence, if you don't start the game it will eventually go into demo mode.

Playing a Saved Game

Dragons Breath can take a very long time to play and, unfortunately there may be other things that you have to do in life. It is therefore possible to save the game at certain points to resume at a later time.

Game saves should be made onto a blank, formatted disk – so don't forget to format another disk before starting to play. If you are uncertain how to do this, refer to your computer's user manual.

To resume a previously saved game you should click on the disk icon on the Player Choice screen.

Function Keys

The following function keys may be used:

F1 – toggles sound on/off

F9 – toggles picture fade between normal and fast

PLAYERS

There are three characters in *Dragons Breath*, each of which can be played by either a human player or by the computer.

The three characters are Bachim the Alchemist, Oureod the She-Vampire and Ametrin the Green Beast. Throughout the game, wherever one of the characters is indicated (such as ownership of a village by one of them) this is done by a colour: blue for Bachim, green for Oureod and red for Ametrin.

THE PLAYER CHOICE SCREEN

Starting a New Game

The three Dragonmasters are displayed, showing their name and colour. Each has a small human-figure icon: if you click on this you can toggle between the human and computer symbols. If less than three human players are participating the remaining characters should be set to computer control.

Demo Mode

If you stay on the Player Choice Screen without continuing, the game will automatically go into demo mode. To escape from demo mode press the ESC key of your computer and the demo will abort shortly afterwards at the end of the next month.

Restoring a Saved Game

Do not set the characters (as detailed above) but click on the disk icon at the bottom of the Player Choice screen and follow the instructions to restore your previous position.

THE MAIN GAME SCREEN

The game is divided into months, with nine months making an Ora (or game year). During each month the three characters must take a turn (which will happen automatically for any computer-controlled characters) to make decisions and carry out tasks. Once each player has taken their turn the computer will make all the necessary calculations and proceed to the next month.

If more than one human player participates you may wish to agree before starting not to look at the screen while certain strategic decisions such as setting up dragon missions or casting spells are being made by opponents.

At the start of the game and at the beginning of each month you will find yourself at the Main Game Screen. This shows a general map of the area of Anrea surrounding Dwarf Mountain, the current month and Ora, and six icons at the bottom of the screen.



The three character icons, with human-controlled characters shown lit up, are on the left.

Click on your character and you will proceed to a screen showing your castle and a new row of icons (see Castle Screens). When you have finished your tasks you will return to the Main Game screen on quitting the Castle Screen. Then the next human player can take their turn by clicking on their character icon.



Once each of the human players has taken their turn, click on this icon and the computer will move the game on a month. The castles of the computer-controlled characters will each appear as their turns are completed. You will not be able to proceed unless each human character has taken a turn.

The results of the month's activities are reported at the bottom of the screen and graphic sequences depict dragons (represented by coloured balls) moving across the map of Anrea attacking villages and, perhaps, fighting each other.

If you have set your dragon on a training mission this will take place at this point (for which you will need a joystick plugged in). (See Dragon Assignments).

Sometimes, before moving on to the next month you will be told that a village has offered you a reward in return for helping them. They may offer you more than one type of reward so click on your choice and then on the red arrow to accept.



Choose this icon if you wish to save a game to a blank, formatted disk to resume at a later time. Notice that this icon will often flash to remind you to save.



Choose this icon if you wish to abort a game. You must confirm your decision – click on the red arrow if you agree to abort, the cross if you do not.

THE CASTLE SCREENS

Once you have clicked on your Character Icon from the Main Game Screen you will arrive at your character's Castle Screen. There are three such screens, one for each of the characters.

From your lofty castle you will carry out your tasks using the icons at the bottom of the screen. The one on the far left shows your character. By clicking on the middle six icons you are able to do a number of things, after each time returning to the Castle Screen. (The cross icon takes you back to the Main Game Screen).

You may access these areas in any order you choose (although we suggest you start by looking at them in the order that these instructions are written). There is no requirement to carry out all the tasks each month – although you must do at least one thing to be considered to have taken a turn!

The Library

At the start of the game and after each month it is advisable to take stock of the current situation and this is done by consulting your library.

Clicking will reveal your monthly account (the green book). You may also study current affairs (red book) and magic stock (purple book). Clicking on the book/arrow icons allows you to turn pages of the books where relevant.



Accounts. Monthly spending is crucial to your success and you must budget carefully. Any visiting traders arriving at your castle are reported here as are the whereabouts of your dragons and, very importantly, if a part of the talisman exists in a village under your control.

Throughout the game each character is being taxed by the Great Lords at a rate of 2 gelds per month. There is a further tax of 1 geld per month for each dragon you have and a further geld for each village in your possession.



Current Affairs. Current battles, which influence events and may help you supplement your income, are reported here. So are news of hostages (rescue of which will bring you a reward), the whereabouts of itinerant barbarians (be careful!) and villages that have been established or destroyed.

Throughout the game the races of people that populate different villages battle with other races. Sometimes one village will conquer another and the victors will repopulate the latter with their own race of people. If one of the three characters in the game owns the victorious village they will now also own the vanquished one.

The population of villages normally grows. As villages grow into towns they spawn new villages which have all the same characteristics (except location and population size) of their parent. Again, if a character owns the parent town they will also own the new village.



Magic Stock. This shows the current stock of ingredients in your alchemy store, essential for the manufacture of spells.

Dragons

Entering this sector allows you to monitor the attributes of your dragons – wisdom, eyesight, strength, age, health, disease and speed – and to cast spells to change them.

Once into the dragon section you arrive at the part of your castle where the dragons' lairs are located. You start with one dragon sleeping in the top left-hand lair and, as the game progresses and you successfully breed more, they will occupy the other cells.

To see which dragons you currently possess move your pointer across the lair doors and the dragons' names will be shown in the right-hand panel. To check the current state of your dragon's attributes click on its cell door. The screen will show the dragon and you can pass the pointer over its body to see its state.



If you wish to cast a spell on your dragons to change their attributes click on the spell icon. For information on how to cast spells see the Spell Book.

Egg Incubation



You will start the game with one dragon and twenty eggs. It is necessary for your character to have dragons to progress (and you need at least three to win) and dragons are often killed during the game. Therefore it is essential to start breeding dragons from your eggs immediately. This is done in the Egg Incubation room of your castle.



You are able to incubate up to four eggs at any one time. To do this click on one of the egg icons at the bottom of the screen. Move your pointer to the centre of the screen and click again so that the egg is placed in the incubator.

Eggs require heat to incubate so don't forget to do this or they will not hatch. To set the temperature control, place the pointer on the small wheel at the right of the screen. Click on the left mouse button and at the same time move the pointer up over the right side of the wheel. (If you are using a joystick press fire and push up). The wheel should now turn and the gauge at the far right should indicate the heat level. By using this method in opposite directions on the wheel you are able to increase or reduce the heat.

An egg will take a number of months before it hatches. The higher the heat the faster this will happen. However, heat costs money and the more you are using at one time the faster your financial resources are being depleted. You must therefore choose a balance between hatching eggs and running down your finances. If your money is depleted your egg will not hatch. An egg on a low heat will take many months to hatch but will eventually be stronger.

Each time you return to the Egg Incubation room the hourglass in the top left will show the proportion of time taken so far in nurturing the egg.



If you wish to incubate another of the four eggs, or to inspect a different one in incubation click on the relevant egg icon at the bottom of the screen.



On each egg incubation screen is a crystal ball icon. Click to cast spells affecting the characteristics of the dragon once it hatches. Read the Spell Book for more information.

At the end of the relevant month you will be told that one of your eggs is hatching after which you will be asked to give the new dragon a name. This may be up to eight

characters with no spaces and must not be the same as an existing name. When it happens, you will also see the other characters' eggs hatching (both human and computer players).

Traders



Traders will often visit your castle and it is from them that you are able to buy further stocks of ingredients for spells. If a trader is outside your castle the door icon on your Castle Screen will be lit up.

You are not obliged to buy anything. If you don't the trader will leave and return later in the game.

Once you have clicked on the door icon you will be presented with a screen showing you the trader, what he has to offer, the prices and how much money you have. If you now decide not to buy anything click on the cross to return to the Castle Screen.

If you wish to buy something click on the up arrow next to the item. The down arrow allows you to reduce the amount you wish to buy. You can only buy items you can afford.

Once you have set your transaction click on the arrow to confirm your purchase, after which you will return to the Castle Screen.

Casting Spells



To be successful in the game it is important that you become proficient in the use of alchemy. Although you may play *Dragons Breath* without the use of magic, your performance will be greatly enhanced if you learn how to mix spells. If you are competing against computer players, they will most certainly use magic to improve their game.

Clicking on the crystal ball icon on your Castle Screen takes you to your Spell Room and there you can cast spells to increase your money and egg supply. Also, on particular screens you will have a crystal ball icon and these allow you to direct spells at villages, dragons and eggs.

To learn about casting spells you will need to read the Spell Book.

MAPS AND DRAGON ASSIGNMENTS



In this section of the game you are able to gain a view of the area of Anrea around the mountain and see where towns and villages are located; to know which of the three characters owns these settlements; and to search the land and gain control of parts of it.

Maps

Having clicked on the scroll icon on the Castle Screen you are presented with a perspective view of Anrea. In the centre stands your ultimate goal, Dwarf Mountain, and to the west, north-east and south the three castles of Bachim, Oureod and



Ametrin. Click on the magnifying glass icon and the map will show, in miniature, the settlements of the country. Each castle flies the combatant's flag - red, green or blue - and, as each character gains control of the villages each will also show the relevant flag. Now

move your pointer over the map and, having chosen a section, press the fire or left cursor button.

This next screen shows the Detail Map of Anrea. By clicking on the four points of the compass you can make the map scroll around the land.

In many areas of the map you can see hut symbols which each represent a town or village with their colours representing the race of the inhabitants.

As you move your pointer over the map, the panel on the right of the screen will show the type of land and the distance from your castle. When you move the pointer on to a hut symbol the panel will also show the name of the settlement, its race, population, and a grading of industry or yeomanry.



Clicking on village symbol will produce a view of part of the village. Try clicking on different villages and notice how some villages have more advanced buildings than others. On this screen you can see a spell icon by which you cast a spell on the village. See the Casting Spells section for further information.

When you return to the Detail Map in subsequent months, a coloured square surrounding a village indicates ownership by a player. A dragon symbol within the square indicates that the character's dragon is guarding that location.

Taxes

If the current player owns the village, two horizontal bars are shown above the village. The first is the tax rate which controls how much money you wish to take from the village. Click anywhere on this bar to change it. The lower bar shows the resistance of the people which will grow in proportion to the rate of tax. When this gets too high they will revolt. They can not revolt, however, if a dragon is guarding the village.



Returning to the Detail Map, at the bottom of the screen are three icons. Choose the scroll when you want to return to the previous perspective view of Anrea and the cross icon when you wish to return to the Castle Screen. Click on the dragon eye if you want to go raiding with a dragon.

Attacking Or Conquering Villages



Once you have clicked on the dragon eye you will be presented with a new icon that you click on to choose which of your dragons you wish to use. You will start the game with only one dragon but if all goes well, as the game progresses, you will breed more. Click on the left or right groups

of cell doors and you will cycle through your current dragons, details of which are shown in the top right panel. When you have a number of dragons you will be able to set each one of them different tasks each month.



Now, if you wish to raid a town or village click on your target on the map. Two icons will appear beside the map. The top icon, the door, allows you to go back one step if you change your mind. The lower icon, the flag, allows you to select either "Attack [village] Conquer and Keep" if you wish to own the settlement or "Attack [village] Return after Task" if you only want to raid it.

It is possible for you to send your dragon to a location guarded or under attack by another character's dragon. When this happens there will be a fight between the two which the stronger will win. You cannot send your dragon to a location guarded by another of your own dragons.

Once you have given the dragon its orders there are two methods by which you can carry this out: either to let the computer do this automatically, or, if you prefer a spot of

joystick action you can control the dragon yourself by clicking on the "Training" box. (Read about Training missions later in this section).

If you decide to let the computer simulate the action you must first choose the amount of "Zeal" – that is the amount of energy your dragon will expend – by clicking on one of the three boxes. Greater zeal means more chance of success but costs a lot of dragon health, thus exhausting, and, in extreme cases, killing it. (In the case of a training mission the level of zeal is in the hands of the player and therefore this will not need to be set).

You must kill a certain percentage of the population to succeed. Your dragon's attributes and the ability of the inhabitants of your target will influence the outcome. Whether you guide your dragon on a Training mission or choose a computer simulation, there is no guarantee of success, which is dependent on many factors. During a mission your dragon may die, or if merely unsuccessful in capturing the target, will return to its lair to sleep.

The mission itself will not actually take place until you return to the Main Game Screen, click on the hour glass icon and move the game on a month.

Once you have returned to the Castle Screen, and carried out other tasks that you may wish to do, return to the Main Game Screen. Once each of the human players has taken their turn you can click on the hour glass icon and, as the computer moves the game on a month, the action you have set up will take place. You will see each of the three character's dragons fly out from the castles to carry out their missions.

If your dragon was successful in conquering a village it will stay there until recalled in a subsequent month. (Read about recalling dragons later in this section).

Training Missions

If you have chosen a Training Mission for your dragon this will take place after you have clicked on the hour glass icon on the Main Game Screen.

Have your joystick ready for some arcade-style action. You will control your dragon flying over the countryside, fighting the defenders and destroying enough of their settlement in order to capture it. As you destroy buildings the population of the village will decrease. Notice how different types of settlements defend themselves in varying ways depending on their level of technology.

Note that, although you view your dragon from above, it is actually breathing its fire diagonally down. Therefore, if you aim to destroy something on the ground it must be some distance in front of you for the fire to be effective, whereas something that is in the air must be close to your dragon to be destroyed.

The four abacus bars on the right of the screen show (from top to bottom) dragon health, breath power, village population, and advancement level of the village. Your playing ability will effect the wisdom of the dragon.

The mission will automatically end when either you are successful in carrying out your task or your dragon is killed. You can abort the mission by pressing either the space bar or left mouse button. Any other key will pause the action.

Rewards and Hostage Missions

You will see by looking in the Current Affairs book that throughout the game the settlements of Anrea are continually fighting each other.

If you successfully send a dragon to raid a village that is fighting another the second village will offer you a reward. You will receive the reward at the end of the month. (See the hour glass icon section of the Main Game screen for further details).

You may hear news of a village holding a hostage from another and you may attempt a rescue mission by clicking on the settlement. If you are successful a reward will be given.

Searching The Countryside

As the game progresses and you have conquered a number of villages you may well have discovered the location of parts of the Talisman. However, it is quite possible you have been successful in outlasting the other characters yet have still not located all three parts. If you cannot locate them in the villages you will then have to search the countryside.

To carry out a search you must start in the same way as when attacking or conquering villages: go to the Detail Map and choose your dragon. Now, instead of clicking on a village, click on the piece of countryside you wish to search. By clicking on the flag you can cycle between "Search Return After Task" and "Search Conquer and Keep". In search missions there are no adversaries and therefore it is not relevant to set the level of Zeal, nor is it possible to carry this out as a training mission.

Normally it will be necessary for your dragon to land (in other words, conquer the piece of countryside) to find the Talisman. However, if you have a dragon with good eyesight it will probably be able to find it without landing.

Recalling Dragons

If your dragon has been on a Conquer and Keep mission you may wish it to return to its lair.

From the Detail Map screen click on the dragon eye icon. If you have more than one dragon you will, as usual, be presented with the small dragon's lair icon. Using this, cycle through your dragons to choose the one you wish to return. If you only have one dragon and it is away from its lair this stage will be bypassed.

Once the relevant dragon has been chosen its location will be shown on the map (note that the surrounding countryside is blanked out). By clicking on the door or flag icons you may toggle between "Stay On Guard" and "Return To Lair".

The flight back to the lair will take a month so this particular dragon will not be able to carry out any further tasks until the following turn. You will see it return to the lair at the end of the month.

Finding Parts of the Talisman

It is possible that part of the Talisman may be in a village that you are attacking but unless your dragon has particularly good eyesight it will only see it if it actually conquers and lands there. The only way to know that you have found it is by referring to the Accounts Book in your library.

When a dragon finds a piece it will belong to whoever has possession of the area and a subsequent battle may mean that ownership is lost to another character.

End of the Turn



Once you have completed all the tasks you wish to undertake in a particular month click on the cross to take you from your Castle Screen back to the Main Game Screen. If there are other human players they can take their turns and when each has had a turn the game can move on a month. This process continues until, eventually, either one player wins or each of the players has lost all their money and dragons.

THE END OF THE GAME

The game will finish when either:

1. A character wins by having three dragons each guarding a part of the Talisman. When this occurs the player's character will be automatically taken to the Throne Room of the Great Castle at the top of Dwarf Mountain to learn the ultimate secret of immortality.

or

2. If a game is being played with human players, each human will lose when they no longer have money nor dragons. In this case the game will end when the last human finished their play. (In the case of a game with no human players the game will continue until either a character wins or all three have lost).

Dragons Breath

PC Version Addendum

Loading the Game

The game comes on two 3.5" disks or four 5.25" disks. You may run the game from the disks, or install it on your hard disk.

- To run the game from floppy disk, put Disk 1 in Drive A and type:

A:

DBREATH

- To install the game on hard disk, put Disk 1 in Drive A, log onto the root directory of your hard disk (usually by typing C:\) and type **A:INSTALL**. The install routine will create a sub directory called DRAGONS and the game can be run by logging to this directory and typing **DBREATH**.

Graphics

Dragons Breath will normally autodetect the best available graphics card and use that. You can force the program to use a particular card by typing:

DBREATH VGA for VGA

DBREATH EGA for EGA

DBREATH TGA for Tandy

DBREATH CGA for CGA

DBREATH HGA for Hercules

but it will crash if the requested card is not available.

Sound

The ADLIB board or Tandy sound chip will be used if available the internal bleeper will be otherwise.

Input

Input is by Mouse (Microsoft or compatible), joystick (analogue or Amstrad keyboard joystick) or keyboard (cursor keys on numeric keypad; Home, End, Pg Up, Pg Dn as diagonals; SPACE for fire)

- CTRL-ESC will quit the program.
- F1 will toggle sound ON/OFF.
- F9 does nothing on the PC version.
- In the arcade sequence any key except the direction controls and fire will toggle pause ON/OFF.

Saved Games

Games can be saved as described in the main manual onto either a blank formatted disk or your hard disk

Protection Routine

Dragons Breath includes a special off-disk protection routine. Occasionally, the game will ask you to type in a word, giving a reference made up of page, word and line number,— locate the reference in the list towards the end of this manual and type in the appropriate word.

SPELL CASTING

Spells can be cast throughout the game, to improve egg and money supplies, increase population etc., or to adversely effect your opponent.

Spells are created using natural ingredients, which can be mixed in many ways. You must build up your own "recipe book".

Spell ingredients are stored in the Spell Room: move the mouse pointer over them to reveal their name and quantity.

Preparation and effect of spell is determined by the method of preparation. The various equipment is also in the Spell Room, from left to right: Cutter, Grinder, Mixer, and Normal. There is a Bunsen Burner also: click on ring just above base and adjust flame by moving the pointer upwards.

You can also use the condenser: click on the knob below the bowl and move your pointer up or down to adjust.

When burner and condenser are set at required levels, click on desired ingredient drag to selected apparatus and click again to use a measure.

Take care: some combinations can be explosive! Remember to reset equipment after every mixing.

Basic Spell-Casting

Select what you want to cast a spell on prior to mixing by clicking on the Crystal Ball icon below the screen: if the screen is a dragon screen, the spell mixed will be cast on a dragon, if it is a village screen, the spell will be cast on that village and so on. To increase money and egg supplies, click on the crystal ball on the castle screen.

Spells have to have two parts: a "Director", which determines where the spell will be cast and an "Affector", which determines what it will do.

Thus, to make a dragon faster, select an ingredient which is a good dragon Director, and one which is a good speed Affector. A table of ingredients, split into Directors and Affectors is included to help you, it also shows how the method of preparation will make ingredients stronger or weaker in their effect.

Be warned ! Spells can have side effects ! To prevent them you may have to cast more than one spell, or mix in extra ingredients from the traders who visit your castle.

DRAGONS BREATH

- Un jeu de Stratégie et de Fantaisie -

Programmé par Andrew Bailey

Son par David Hanlon

Graphiques par Simon Hunter

Programmation additionnelle sur Atari ST par Dave Chapman

D'une idée originale de Andrew Bailey

Remerciements spéciaux à Gary Thomson, Paul Saunders, Tony Burt

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

BUT DU JEU

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

DISQUETTES ET LEUR CHARGEMENT

Disquettes, lecteur de disquettes, souris & joystick

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

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

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

Charger le jeu (Version Amiga)

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

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

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

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

Charger le jeu (Version Atari ST)

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

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

Jouer une partie sauvegardée

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

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

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

Clés de fonctions

Les touches de fonctions suivantes peuvent être utilisées:

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

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

ECRAN JOUEURS

Les personnages du jeu

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

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

Débuter une nouvelle partie

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

Mode démo

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

Reprendre une partie sauvegardée

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

ECRAN PRINCIPAL DU JEU

Jouer une partie

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

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

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



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

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



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

Faire avancer le jeu au mois suivant

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

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

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

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

Sauvegarder une partie



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

Abandonner une partie



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

ECRANS CHATEAU

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

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

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



BIBLIOTHEQUE

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

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



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

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



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

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

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

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



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

Dragons



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

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

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



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



Incubation d'un oeuf

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



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

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

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

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

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



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



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

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



Négociants

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

Ecran Château sera allumée.

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

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

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

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



Jeter des sorts

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

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

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

CARTES ET MISSIONS DES DRAGONS



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

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

Cartes



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

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

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

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



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

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

Impôts

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



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



Attaque ou conquête de villages

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mission d'entraînement

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

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

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

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

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

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

Mission de récompense et d'otage

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

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

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

Fouille de la campagne

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

villages, vous devrez les chercher dans la campagne.

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

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

Rappel de dragons

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

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

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

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

Découverte des parties du Talisman

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

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



Fin d'une partie

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

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque:

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

ou

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

Dragons Breath

Addendum Version PC

Charger le jeu

Le jeu est sur 2 disquettes 3,5" ou 4 disquettes 5,25". Vous pouvez charger le jeu à partir des disquettes ou l'installer sur votre disque dur.

- Pour charger le jeu à partir des disquettes, mettez la disquette 1 dans le lecteur A et tapez

A:

DBREATH

- Pour installer le jeu sur disque, mettez la disquette 1 dans le lecteur A, puis allez sur le répertoire général du disque dur (habituellement en tapant C:\) et tapez A:INSTALL. La routine d'installation créera sous-répertoire appelé DRAGONS et le jeu se chargera à cette commande et en tapant DBREATH.

Graphismes

Dragons Breath détectera automatiquement la meilleure carte graphique disponible et l'utilisera. Vous pouvez forcer le programme à en utiliser une autre en tapant:

DBREATH VGA pour VGA

DBREATH EGA pour EGA

DBREATH TGA pour Tandy

DBREATH CGA pour CGA

DBREATH HGA pour Hercules

Mais le jeu s'arrêtera brutalement si la carte demandée n'est pas disponible.

Son

La carte ADLIB ou Tandy sera utilisée si disponible, sinon, les bruitages et sons utiliseront le bip interne.

Contrôle

Les contrôles se font à l'aide de la souris (Microsoft ou compatible), du joystick (analogue ou joystick clavier Amstrad) ou du clavier (touches curseur sur le clavier numérique, Home, End, Pg Up, Pg Down pour diagonales, Espace pour feu)

- CTRL-ESC pour quitter le programme.
- F1 pour enlever le son.
- F9 n'a aucun effet avec la version PC.
- Dans le jeu d'arcade, n'importe quelle touche, sauf les touches de direction et feu, activera/désactivera la fonction pause.

Jeux-sauvegardes

Les parties peuvent être sauvegardées comme il est décrit dans le manuel principal sur unedisquette vierge formatée ou sur votre disque dur. (N'utilisez jamais les disquettes originales)

JETER DES SORTS

Vous pouvez jeter des sorts durant la partie pour améliorer votre provision d'oeufs, votre situation financière, accroître la population etc... ou pour contre-carrier votre adversaire.

Les sorts sont créés à partir d'ingrédients naturels qui peuvent être combinés de nombreuses manières. Vous devez élaborer votre propre "livre de recettes" de potions.

Les ingrédients sont stockés dans la Chambre des Sorts: placez le pointeur de la souris sur eux pour connaître leurs noms et leurs quantités.

Les différents appareils d'alchimie sont aussi dans la chambre des sorts, avec de gauche à droite pour couper, mouder, mélanger et ajouter. Il y a aussi un bruleur bunsen: cliquez sur l'anneau situé juste au-dessus de sa base et ajuster la flamme en déplaçant le curseur vers le haut. Vous pouvez aussi utiliser le condensateur: cliquez sur le bouton situé sous la boule et déplacez le curseur en haut ou en bas pour ajuster.

Lorsque le bruleur et le condensateur sont placés aux niveaux désirés, cliquez sur l'ingrédient souhaité, glissez jusqu'à l'appareil sélectionné et cliquez à nouveau pour utiliser une mesure.

Soyez prudents: certaines combinaisons peuvent être explosives! N'oubliez pas de remettre à zéro les appareils après chaque mélange.

Theorie de Base des Sorts

Sélectionnez la cible de votre sort avant d'entrer dans la chambre des sorts en cliquant sur l'icône Boule de Cristal en bas de l'écran: si l'écran courant est un écran de dragon, le sort agira sur un dragon et de même pour un village ou un oeuf.

Pour augmenter les réserves d'oeufs et d'argent, cliquez sur la boule de cristal de l'Ecran Château.

Les sorts possèdent deux parties: la partie dirigeante qui déterminent où le sort sera effectif et une partie modifiante qui détermine les conséquences du sort.

Ainsi pour rendre un dragon plus rapide sélectionnez un ingrédient qui est un bon dirigeant de dragon et un qui soit un bon modifiant de vitesse.

Un table d'ingrédients, divisée en Dirigeants et Modifiants est incluse pour vous aider. Elle donne aussi les méthodes de préparation qui renforcent ou affaiblissent les effets des ingrédients.

Soyez prudents! Des sorts peuvent avoir des effets secondaires! Pour les prévenir vous pouvez jeter plus d'un sort ou ajouter un ingrédient supplémentaire.

Vous pouvez acheter des ingrédients supplémentaires aux marchands qui visitent votre chateau.

Dragons Breath comprend une routine de protection spéciale. De temps à autre, le jeu vous demandera de rentrer un mot, d'après une référence de page, de mot et de numéro de ligne. Localisez la référence donnée et rentrez le mot approprié.

Dragons Breath beinhaltet keinen Kopierschutz auf Diskette. Gelegentlich wird Sie das Spiel unter Angabe der Seite, der Zeile und der Nummer des worts im Handbuch bitten, ein bestimmtes Wort einzutippen. Finden Sie anhand dieser Angabe das entsprechende Wort, und tippen Sie es ein.

MOUNTAIN,	page 6,	line 7,	word 2
THAT,	page 6,	line 8,	word 4
MAP,	page 24,	line 1,	word 6
BEING,	page 13,	line 3,	word 4
EGG,	page 20,	line 5,	word 3
TAX,	page 17,	line 2,	word 8
ACCESS,	page 16,	line 1,	word 3
OTHER,	page 21,	line 2,	word 7
CELL,	page 26,	line 1,	word 2
TWO,	page 26,	line 5,	word 2
ICON,	page 15,	line 1,	word 3
CLICK,	page 15,	line 5,	word 2
HUMAN,	page 14,	line 1,	word 5
ALCHEMY,	page 18,	line 2,	word 1
CASTING,	page 5,	line 8,	word 1
ACCOUNTS,	page 5,	line 2,	word 2
MONTH,	page 32,	line 2,	word 5
DRAGON,	page 28,	line 6,	word 3
THE,	page 28,	line 2,	word 6
CONTENTS,	page 4,	line 1,	word 1
SCREEN,	page 8,	line 1,	word 3
EFFECTIVE,	page 29,	line 3,	word 12
AIR,	page 29,	line 4,	word 1
GAME,	page 4,	line 5,	word 3
OUT,	page 32,	line 1,	word 2
DETECTED,	page 9,	line 1,	word 1
REBOOT,	page 9,	line 2,	word 2
FIRE,	page 9,	line 3,	word 3
OF,	page 26,	line 1,	word 1
CYCLE,	page 26,	line 1,	word 7
METTAIT,	page 8,	line 1,	word 4
JOYSTICK,	page 8,	line 4,	word 5
BOUTON,	page 9,	line 4,	word 6
VOTRE,	page 9,	line 1,	word 7
MODE,	page 12,	line 1,	word 1
MONTAGNE,	page 13,	line 6,	word 1
SONT,	page 13,	line 7,	word 2
TOUT,	page 17,	line 6,	word 1
INCUBER,	page 20,	line 1,	word 3
CURSEUR,	page 20,	line 3,	word 1
OEUFs,	page 20,	line 5,	word 2
VOUS,	page 20,	line 11,	word 2
POUVEZ,	page 16,	line 6,	word 2
DES,	page 16,	line 1,	word 1

ALORS,	page 15,	line 1,	word 4
ROUGE,	page 15,	line 1,	word 13
SON,	page 19,	line 5,	word 6
JETER,	page 19,	line 8,	word 2
SERA,	page 14,	line 4,	word 1
HUMAINS,	page 14,	line 1,	word 5
CHAQUE,	page 21,	line 3,	word 1
TYPE,	page 25,	line 4,	word 3
DRAGON,	page 28,	line 2,	word 1
PARTIES,	page 24,	line 2,	word 3
DEUX,	page 27,	line 6,	word 5
AM,	page 65,	line 65,	word 1
SELON,	page 30,	line 4,	word 2
PERDUE,	page 34,	line 3,	word 3
TEMPS,	page 6,	line 4,	word 1
PLUS,	page 6,	line 5,	word 4
VERLASSEN,	page 63,	line 5,	word 2
NACHDEM,	page 62,	line 3,	word 1
JOYSTICK,	page 62,	line 7,	word 4
TEIL,	page 66,	line 3,	word 3
SPIEL,	page 42,	line 6,	word 5
WIRD,	page 43,	line 5,	word 2
KONTEN,	page 39,	line 2,	word 4
JEDEN,	page 50,	line 6,	word 2
IM,	page 52,	line 1,	word 1
ZEIT,	page 52,	line 3,	word 4
GEWACHSEN,	page 52,	line 6,	word 1
GETROFFEN,	page 48,	line 3,	word 2
ANKLICKEN,	page 49,	line 3,	word 1
ROTEN,	page 49,	line 3,	word 3
EINEN,	page 59,	line 1,	word 4

DRAGONS BREATH

- Ein Fantasy-Strategiespiel -

Programmiert von Andrew Bailey

Sound von David Hanlon

Graphik von Simon Hunter

Atari ST Programmierung von Dave Chapman

Nach einer Idee von Andrew Bailey

Deutsche Texte von Ariola Solt

Dank an Gary Thomson, Paul Saunders, Tony Burt und Suzanne

In weiter Ferne liegt das Land von Anrea, regiert von den Großen Lords. In diesem Land steht der Zwergen-Berg und seit dem Beginn der Zeiten sind sie die Quelle immer neuer übler Kräfte. Die weiter entfernt liegenden Bereiche Anreas entwickelten sich und kamen zu Wohlstand. Die näher an den Bergen liegenden Ländereien wurden jedoch immer wieder von Kriegen und Hungersnöten verwüstet.

Die Legende berichtet, daß im Thronsaal des Großen Schlosses hoch auf dem Zwergen-Berg das Geheimnis der Unsterblichkeit zu finden sei. Drei Leute wollen dieses Geheimnis erlangen und die Großen Lords erlauben ihnen den Kampf zu führen, um den Zugang in das Große Schloß zu gewinnen.

ZIEL DES SPIELES

Das Ziel eines jeden Spielers in Dragons Breath ist es, die Teile eines Talismanes zu finden und zusammenzutragen, die den Zugang in den Thronsaal ermöglichen.

Die drei Teile des Talismanes sind in den Ländern um die Berge versteckt und können nur von Drachen gefunden werden. Sie können erst dann geborgen werden, wenn alle drei Teile gleichzeitig von Drachen eines Spielers bewacht werden. Daher muß ein Spieler mindestens drei Drachen führen, um den Sieg erringen zu können. Und deshalb ist es die erste Aufgabe eines jeden Spielers, ein Einkommen zu sichern, das die Brut und Aufzucht der Drachen ermöglicht.

DISKETTEN UND LADEANWEISUNGEN

Disketten, Laufwerke, Mouse & Joystick

Das Spiel Dragons Breath liegt Ihnen auf mehreren Disketten vor (zwei für die Amiga, drei für den ST). Das Programm läuft sowohl auf Systemen mit einem, als auch auf Systemen mit mehreren Laufwerken. Es erkennt selber, wieviele Laufwerke angeschlossen sind. Wenn Sie auf Grund Ihrer

Konfiguration Disketten auswechseln müssen, tun Sie dieses bitte nur, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Beginnt der Bildschirm rot und schwarz zu blinken, haben Sie entweder zum falschen Zeitpunkt eine Diskette aus dem Laufwerk entnommen, oder die Diskette im Laufwerk ist defekt.

Meistens können Sie das Spiel wahlweise mit der Mouse oder mit dem Joystick kontrollieren. Nur in den Arcade-Sequenzen liegt die Kontrolle ausschließlich auf dem Joystick. Wir empfehlen Ihnen beide Steuergeräte anzuschließen und hauptsächlich die Mouse einzusetzen.

Ladeanweisung (Amiga)

Schalten Sie den Rechner für mindestens dreißig Sekunden ab. Schließen Sie einen Joystick, eine Mouse - möglichst beide - an die entsprechenden Ports an. Legen Sie die Diskette 1 in das Laufwerk DFO: und schalten Sie den Rechner ein. Wenn Sie ein zweites Laufwerk angeschlossen haben, legen Sie die Diskette 2 bitte in dieses Laufwerk ein. Nach einigen Sekunden ist das Titellbild geladen, die Musik beginnt,

die Credits werden angezeigt. Sie beenden diese Routine durch Druck auf den Feuerknopf des Joysticks oder auf die linke Mouse-Taste. Wird die Einleitung nicht unterbrochen, beginnt der Demo-Modus.

Im folgenden Bild werden Sie aufgefordert ein Passwort einzugeben.

Außerdem wird Ihre System-Konfiguration angegeben. Wenn es Probleme mit den Disketten gibt, werden Sie hier darüber informiert. Prüfen Sie bei einem Fehler bitte Ihre Laufwerke und die Disketten, oder booten Sie das System erneut.

Sie verlassen das Bild durch Druck auf den Feuerknopf oder die linke Mouse-Taste.

Ladeanweisung (Atari ST)

Schalten Sie den Rechner für mindestens dreißig Sekunden ab. Schließen Sie einen Joystick, eine Mouse – möglichst beide – an die entsprechenden Ports an. Legen Sie die Diskette 1 in das Laufwerk A: und schalten Sie den Rechner ein. Wenn Sie ein zweites Laufwerk angeschlossen haben, legen Sie die Diskette 2 bitte in dieses Laufwerk ein.

Nach einigen Sekunden ist das Titelfeld geladen, die Musik beginnt, die Credits werden angezeigt. Sie beenden diese Routine durch Druck auf den Feuerknopf des Joysticks oder auf die linke Mouse-Taste. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wird die Titel-Sequenz nicht unterbrochen, beginnt der Demo-Modus.

Einen Spielstand laden

Sie werden sich viel Zeit nehmen müssen, wenn Sie Dragons Breath spielen. Doch leider gibt es viele andere Dinge im Leben, die getan werden müssen. Und deshalb gibt es die Möglichkeit, das Spiel an bestimmten Stellen zu unterbrechen und später fortzusetzen.

Formatieren Sie sich dafür bitte vor Beginn des Spieles eine neue Diskette. Wenn Sie nicht genau wissen wie – Ihr Computerhandbuch hilft Ihnen weiter.

Um einen gesicherten Spielstand zu laden klicken Sie das Disketten-Icon in den Spieler-Optionen an.

Die Funktions-Tasten

Folgende Funktions-Tasten sind belegt:

F1 – schaltet den Sound ein oder aus

F9 – schaltet die Umlendgeschwindigkeit auf normal oder schnell

SPIELER

Die Charaktere

Drei Figuren agieren in Dragons Breath. Jede von ihnen kann entweder von einem Spieler oder vom Computer geführt werden.

Diese drei Figuren sind Bachim der Alchemist, Quered der She-Vampir und Ametrin die Grüne Bestie. Die Präsenz einer der Charaktere, zum Beispiel als Herr eines Dorfes, wird durch seine Farbe angezeigt; Blau für Bachim, Grün für Quered und Rot für Ametrin.

SPIELER-OPTIONEN

Ein neues Spiel beginnen

Die drei Drachen-Meister werden mit ihren Namen und Farben vorgestellt. Jeder hat ein kleines Figuren-Icon. Wenn Sie dieses anklicken, können Sie zwischen der Führung durch einen Spieler oder dem Computer wählen. Sind weniger als drei Spieler an einem Spiel beteiligt, sollten die verbleibenden Figuren auf Computer-Führung geschaltet werden.

Der Demo-Modus

Wird im Menü der Spieler-Optionen längere Zeit keine Wahl getroffen, startet der Demo-Modus. Drücken Sie die Escape-Taste, um die Demo nach dem nächsten Monat abzubrechen.

Laden eines Spielstandes

Setzen Sie nicht wie oben beschrieben die Figuren, sondern klicken Sie das Disketten-Icon am unteren Ende des Menüs an und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

DAS HAUPTBILD

Das Spiel ist in Monate unterteilt. Ein Ora, ein Jahr des Spieles, hat neun Monate. In jedem Monat muß jeder Spieler seine Entscheidungen treffen. Dies geschieht für die vom Computer geführten Figuren automatisch.

Nachdem jeder Spieler seine Eingaben abgeschlossen hat, berechnet der Computer die Ergebnisse und führt das Spiel in den nächsten Monat.

Wenn mehr als eine Figur von Spielern geführt wird, sollten die Spieler sich zu Beginn darauf einigen, daß keiner die Aktionen der anderen, wie zum Beispiel Missionen der Drachen oder der Einsatz von Sprüchen, am Bildschirm "aspioniert".

Zu Beginn des Spieles und am Anfang eines jeden Monats befinden Sie sich im Hauptbild, das eine Übersichtskarte der Umgebung des Zwergen-Berges in Anrea, den Monat und das Ora, sowie am unteren Ende sechs Icons zeigt.



Die drei Figuren-Icons, hervorgehoben, wenn sie von Spielern geführt werden.

Klicken Sie das Icon Ihrer Figur an, um in Ihr Schloß (siehe Die Schloß-Menüs) zu gelangen, wo Sie eine neue Reihe Icons vorfinden. Wenn Sie Ihre Entscheidungen getroffen haben, kehren Sie in das Hauptbild zurück. Nun kann der nächste Spieler sein Menü aufrufen, indem er das Icon seiner Figur anklickt.



Wenn alle Spieler ihre Eingaben beendet haben, klicken Sie dieses Icon an, damit der Computer die Entscheidungen berechnet und das Spiel in den nächsten Monat fortführt. Die computergeführten

Figuren melden ihre Entscheidungen durch das Erscheinen ihrer Menüs. Das Spiel kann erst fortgesetzt werden, wenn alle Spieler ihre Eingaben gemacht haben.

Die Ergebnisse der Aktivitäten eines Monats werden am unteren Bildrand angezeigt, während gleichzeitig die Aktionen der Drachen (sie werden als bunte Kugeln dargestellt), wie zum Beispiel Angriffe auf Dörfer oder Kämpfe untereinander, auf der Karte von Anrea ablaufen.

Wenn Sie eine Übungsmission für einen Ihrer Drachen angesetzt haben, findet diese nun statt. Sie brauchen für diese Mission einen Joystick.

Manchmal wird Ihnen von einem Dorf eine Belohnung für Ihre Hilfe angeboten.

Es können Ihnen mehrmals Belohnungen angeboten werden. Treffen Sie Ihre Entscheidung durch anklicken und bestätigen Sie Ihre Wahl wiederum durch Anklicken des roten Pfeils.



Wählen sie dieses Icon, wenn Sie einen Zwischenstand auf einer leeren, formatierten Diskette ablegen wollen, der zu einem späteren Zeitpunkt wiederaufgenommen werden soll. Das Icon blinkt unter Umständen, um Sie an das Abspeichern zu erinnern.



Mit diesem Icon brechen Sie ein Spiel ab. Sie müssen Ihre Entscheidung bestätigen – klicken Sie den roten Pfeil zur Bestätigung an, oder das Kreuz, wenn Sie doch weiterspielen wollen.

DIE SCHLOSS-MENÜS

Nachdem Sie im Hauptbild das Icon Ihrer Figur angeklickt haben, gelangen Sie in Ihr Schloß, wo Sie ein Menü vorfinden, in dem Sie alle Entscheidungen für den kommenden Monat treffen können. Es gibt für jede Figur ein eigenes Schloß, mit einem eigenen Menü.

Die Icons für Ihre Maßnahmen finden Sie am unteren Rand des Bildes. Ganz links steht das Icon Ihrer Figur. Die mittleren sechs Icons dienen den verschiedenen Aktionen. Das Icon mit dem Kreuz läßt Sie in das Hauptbild zurückkehren.

Sie können nun die verschiedenen Optionen frei wählen, obwohl wir Ihnen empfehlen, die Icons in der angeführten Reihenfolge aufzurufen. Nicht alle Optionen müssen jeden Monat neu eingestellt werden. Jedoch müssen Sie mindestens eine Einstellung vornehmen, um Ihre monatliche Befehlsausgabe zu beenden!



Die Bibliothek

Am Anfang eines Spieles und nach jedem Monat ist es sinnvoll, sich einen Überblick über die Situation zu verschaffen. Dies geschieht in der Bibliothek.

Das grüne Buch ist Ihr Buch der Konten, das rote Ihr Buch der Entscheidungen und das purpurfarbene das Buch der magischen Vorräte. Wenn Sie die Buch-Icons bzw. die Pfeile anklicken blättern Sie die Seiten des Buches um.



Die Konten.

Die monatlichen Ausgaben sind entscheidend für Ihren Erfolg. Achten Sie sorgfältig auf Ihr Budget. Jeder Besuch eines Händlers wird hier aufgeführt, ebenso wie der Aufenthalt Ihrer Drachen und, mit höchster Priorität, der Ort eines Teils des Talismans unter Ihrer Kontrolle.

Jede Figur wird während des Spieles von den Großen Lords mit Steuern in Höhe von 2 Geld per Monat belegt. Eine Zusatzsteuer in Höhe eines Gelds per Monat zahlen Sie für jeden Ihrer Drachen und einen weiteren für jedes Dorf unter Ihrer Kontrolle.



Die Entscheidungen.

Gegenwärtige Aktionen, wie zum Beispiel laufende Schlachten, werden hier niedergeschrieben. Desweiteren werden hier Geiselnahmen, deren Befreiung Ihnen Belohnungen einbringen, der Aufenthalt umherziehender, nicht ungefährlicher Barbaren und die Gründungen oder Zerstörungen von Dörfern festgehalten.

Im Laufe des Spieles kämpfen die Rassen, die verschiedene Dörfer bewohnen, gegeneinander. Manchmal erobert ein Dorf ein anderes und die Sieger-Rasse breitet sich mit der Zeit auf dieses Dorf aus. Der Herr des siegreichen Dorfes wird nun auch das besiegte und neu bevölkerte Dorf beherrschen.

Mit der Zeit wächst die Bevölkerung eines Dorfes. Wenn ein Dorf zu einer Stadt gewachsen ist, teilt sich die Bevölkerung und es entstehen neue Dörfer mit denselben Merkmalen, wie das Mutterdorf. Die Tochterdörfer gehören wiederum denselben Herren, wie das Mutterdorf.



Die magischen Vorräte

In diesem Buch ist die Liste Ihrer alchemistischen Vorräte niedergelegt, Vorräte, die Sie für die Zusammenstellung der magischen Sprüche benötigen.



Die Drachen

Hier können Sie sich über die Eigenschaften Ihrer Drachen informieren. Diese Eigenschaften sind Weisheit, Schleistung, Stärke, Alter, Gesundheit, Krankheiten und Geschwindigkeit. Mit Sprüchen können Sie diese Eigenschaften verändern.

Sie befinden sich hier bei den Lagern der Drachen. Zu Anfang finden Sie im Lager links oben Ihren einzigen Drachen. Wenn Sie erfolgreich weitere Drachen zum Schlüpfen bringen, werden diese die weiteren Zellen belegen.

Bewegen Sie den Zeiger über die Türen der Lager, wenn Sie abfragen wollen, welche Drachen Sie beherrschen. Die Namen der Drachen erscheinen im Feld rechts. Um das Befinden eines Drachens abzufragen, klicken Sie die Tür des entsprechenden Lagers an. Der Drache wird gezeigt und wenn Sie den Zeiger über seinen Körper bewegen wird sein Zustand angegeben.



Wenn Sie einen Spruch benutzen wollen, um die Eigenschaften eines Drachens zu verändern, klicken Sie dieses Icon an. Weitere Informationen finden Sie im Buch der Sprüche.



Die Brut

Sie beginnen das Spiel mit einem Drachen und zwanzig Eiern. Damit Ihre Figur erfolgreich sein kann, braucht sie weitere Drachen. Und um zu gewinnen braucht sie mindestens drei.

Außerdem können Drachen während des Spieles getötet werden. Deshalb ist es sehr wichtig, daß Sie von Anfang an Eier ausbrüten lassen, damit junge Drachen schlüpfen. Dies geschieht im Brutraum des Schlosses.



Sie können vier Eier gleichzeitig ausbrüten lassen. Klicken Sie dazu eines der Ei-Icons am unteren Bildrand an. Setzen Sie den Zeiger in die Mitte des Bildes und klicken Sie erneut um das Ei in den

Brüter zu legen.

Für das Brüten wird Wärme benötigt. Beheizen Sie den Brüter also, oder die Drachen werden nicht schlüpfen. Setzen Sie den Pointer auf das kleine Rad rechts im Bild. Wenn Sie nun die linke Mouse-Taste drücken und gleichzeitig den Pointer über die rechte Seite des Rades nach oben schieben, erhöhen Sie die Temperatur (Joystick: Knopf drücken und Stick nach oben). Das Meter ganz rechts zeigt die eingestellte Temperatur an. Mit Bewegung in entgegengesetzter Richtung wird die Temperatur gesenkt.

Nach einigen Monaten schlüpft aus dem Ei ein junger Drache. Je höher die Brut-Temperatur ist, desto eher schlüpft er. Das Heizen kostet jedoch Geld, und je mehr Sie heizen, desto eher sind Ihre Finanzen aufgebraucht. Sie müssen also einen Mittelweg finden, zwischen einer ausreichenden Zahl Drachen und dem finanziellen

Aufwand. Wenn Sie kein Geld mehr haben, wird auch kein Drache mehr schlüpfen. Drachen, die bei niedriger Temperatur ausgebrütet werden, brauchen sehr lange, bis sie schlüpfen, können jedoch wesentlich stärker sein.

Das Stundenglas im Brutraum zeigt Ihnen wie lange bereits gebrütet wird.



Wenn Sie ein weiteres der vier möglichen Eier ausbrüten oder ein Ei im Brüter untersuchen wollen, klicken Sie das entsprechende Ei-Icon an.



Jedes Ei-Icon hat ein Kristallkugel-Icon. Wenn Sie dieses anklicken, können Sie die Eigenschaften des jungen Drachen mit magischen Sprüchen beeinflussen. Im Buch der Sprüche finden Sie weitere Informationen.

Am Ende des entsprechenden Monats wird Ihnen mitgeteilt, daß ein Drache geschlüpft ist und Sie ihm einen Namen geben sollen. Der Name kann bis zu acht Zeichen lang sein. Er darf keine Leerzeichen enthalten und noch nicht vergeben sein. Sie werden auch von der Geburt der Drachen der anderen Figuren, gleich ob von Spielern oder vom Computer kontrolliert, unterrichtet.

Die Händler



Von Zeit zu Zeit besuchen Händler Ihr Schloß. Bei diesen Händlern können Sie Ihren Vorrat an Zutaten für die magischen Sprüche ergänzen. Wenn ein Händler vor dem Tor Ihres Schlosses steht, wird das Tor-Icon hervorgehoben.

Sie sind nicht gezwungen zu kaufen. Wenn Sie nichts nehmen, wird der Händler weiterziehen und später erneut bei Ihnen vorsprechen.

Nachdem Sie das Tor-Icon angeklickt haben, wird Ihnen der Händler mit seinen Waren und den Preisen vorgestellt. Ihre finanziellen Mittel werden angezeigt. Klicken Sie das Kreuz an, wenn Sie nichts kaufen möchten. Sie kehren in Ihr Schloß-Menü zurück.

Wenn Sie etwas kaufen möchten, klicken Sie den nach oben weisenden Pfeil neben der Ware an, um die Menge zu bestimmen. Wollen Sie die Menge wieder reduzieren, klicken Sie den nach unten weisenden Pfeil an. Sie können natürlich nur das kaufen, was Sie sich auch leisten können.

Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie den großen Pfeil an, um den Handel zu bestätigen. Anschließend kehren Sie in das Schloß-Menü zurück.

Magische Sprüche



Um wirklich erfolgreich zu sein, müssen Sie lernen, wie Sie die Alchemie zu Ihrem Vorteil nutzen können. Sie können Dragon's Breath ganz ohne den Einsatz magischer Sprüche spielen. Sie verzichten dann jedoch auf das mächtigste Hilfsmittel zum Erfolg. Ihre computerkontrollierten Gegner werden auf alle Fälle Magie einsetzen, um sich Vorteile zu verschaffen.

Durch das Anklicken des Kristallkugel-Icons betreten Sie den Raum der Magie, wo Sie Sprüche entwerfen können, um Ihre finanziellen Mittel zu erhöhen, oder die Eigenschaften Ihrer Drachen und Eier zu verbessern. In einigen Menüs finden Sie ebenfalls Kristallkugel-Icons, mit denen Sie die Sprüche auf Orte, Drachen und Eier werfen können.

Wie magische Sprüche hergestellt werden, können Sie im Buch der Sprüche nachlesen.

Die Karten und die Anweisungen der Drachen



Werfen Sie einen Blick auf die Karte, die die Umgebung des Zwergen-Berges zeigt. Informieren Sie sich, wo welche Ortschaften liegen und welchem Herrn sie unterstehen. Sichern Sie sich Ihren Einfluß in den Gebieten, die noch frei sind.

Karten

Nachdem Sie das Rollen-Icon angeklickt haben, wird Ihnen eine perspektivische Karte von Anrea gezeigt. Im Mittelpunkt steht das Ziel Ihrer Interessen, der Zwergen-Berg, im Westen davon das Schloß von Bachim, im Nord-Osten das von Ouerod und im Süden das von Ametrin. Klicken Sie das Vergrößerungsglas-Icon an, um einen Ausschnitt aus der Karte zu betrachten. Sie werden die Niederlassungen sehen und auf den Schlössern die Fahnen der drei Herren in Rot, Grün oder Blau, genau wie in den Dörfern, die jedes die Fahne Ihres Herren führen. Bewegen Sie den Zeiger über die Karte und drücken Sie den linken Taster der Mouse bzw. den Feuerknopf des Joysticks, wenn Sie den gewünschten Ausschnitt gefunden haben.



Sie sehen nun einen Ausschnitt der Karte von Anrea. Mit den vier Kompass-Richtungen können Sie den Kartenausschnitt verschieben; einfach anklicken.

Sie werden viele Hütten als Symbole für Ortschaften finden, die jeweils in der Farbe ihrer Rasse gefärbt sind.

An der rechten Seite der Karte wird Ihnen angezeigt, wie die Beschaffenheit des Bodens ist und wie weit es von Ihrem Schloß entfernt liegt. Setzen Sie den Pointer auf ein Hüttensymbol, wird Ihnen zusätzlich der Name der Ortschaft, die Rasse der Einwohner, die Einwohnerzahl und der Grad der Industrialisierung bzw. landwirtschaftlichen Nutzung angezeigt.

Wird das Symbol eines Dorfes angeklickt, sehen Sie einen Ausschnitt des entsprechenden Ortes. Sie werden feststellen, daß die Dörfer in der Entwicklung verschieden weit fortgeschritten sind, wenn Sie die Häuser der Dörfer vergleichen.



In diesem Bild finden Sie wieder ein Kristallkugel-Icon, mit dem Sie magische Sprüche auf den Ort werfen können. Im Buch der Sprüche finden Sie weitere Informationen.

In der Ausschnittkarte wird die Zugehörigkeit des Ortes zu einem Spieler mit einem farbigen Quadrat um das Symbol markiert. Ein Drachensymbol im Quadrat zeigt an, daß das Dorf von einem Drachen bewacht wird.

Steuern

Betrachten Sie eines Ihrer eigenen Dörfer, werden über der Ortschaft zwei horizontale Balken angezeigt. Der erste gibt an, wie hoch Sie die Steuer angesetzt haben, die das Dorf an Sie zu entrichten hat. Klicken Sie in dem Balken, um den Wert zu verändern. Der untere Balken zeigt den Widerstand der Bevölkerung an, der direkt proportional zur Höhe der Steuern ist. Wird die Steuer zu hoch, kommt es zu einer Revolte, wenn sich nicht gerade ein Drache im Dorf aufhält.



In der Ausschnitt-Karte finden Sie am unteren Ende drei Icons. Mit der Rolle kehren Sie in die Übersichtskarte zurück, mit dem Kreuz in das Schloß-Menü. Wenn Sie eine Aufgabe für einen Drachen haben, klicken Sie das Drachenaugen-Icon an.



Angriffe und Eroberungen von Dörfern

Nachdem Sie das Drachenaugen-Icon angeklickt haben, wählen Sie den Drachen aus, den Sie zum Einsatz bringen wollen. Sie beginnen das Spiel mit nur einem Drachen. Doch wenn Sie klug taktiert haben, werden Ihnen bald mehrere zur Verfügung stehen. Klicken Sie die rechte oder linke Gruppe von Türen an, um Ihre Drachen durchzusehen. Sie können jedem Ihrer Drachen, wenn Sie mehrere haben, jeden Monat neue Aufgaben zuweisen.



Um eine Stadt oder ein Dorf zu überfallen, klicken Sie das Ziel auf der Karte an. Zwei neue Icons erscheinen. Das obere Icon mit der Tür läßt Sie ein Menü zurückkehren, wenn Sie Ihre Meinung geändert haben. Das untere Icon mit der Fahne gibt Ihnen die Wahl zwischen "Angriff auf [Ort], erobern und halten", wenn Sie den Ort übernehmen wollen, oder "Angriff auf [Ort], Rückkehr nach Vollzug", wenn Sie den Ort nur überfallen wollen.

Sie können Ihren Drachen auch zu einer Ortschaft senden, die bereits von einem Drachen eines anderen Spielers angegriffen oder besetzt ist. Die Drachen werden

dann gegeneinander kämpfen. Der stärkere wird den Kampf gewinnen. Sie können jedoch nur je einen Ihrer Drachen zu einem Ort senden.

Nachdem Sie Ihrem Drachen die Anweisungen gegeben haben, gibt es zwei Wege der Ausführung. Entweder Sie überlassen dem Rechner die Aktion, oder Sie übernehmen sie selber, indem Sie "Übung" anklicken. Da die Intensität des Angriffs nun in ihrer Hand liegt, braucht Sie sie nicht zu setzen. Für die Übungsmission brauchen Sie den Joystick.

Um erfolgreich zu sein, muß ein bestimmter Prozentsatz der Bevölkerung des angegriffenen Ortes getötet werden. Die Eigenschaften Ihres Drachens und die Möglichkeiten der Einwohner des Dorfes entscheiden den Ausgang des Kampfes. Gleich, ob sie den Drachen in einer Übungsmission selber führen, oder den Kampf dem Computer überlassen, der Ausgang des Kampfes ist ungewiß, da zuviele Faktoren Einfluß haben. Bei einer solchen Mission kann Ihr Drache getötet werden. Wenn er das Ziel nicht erreichen kann, kehrt er um und legt sich zur Regeneration in sein Lager zum Schlaf nieder.

Die Mission startet, wenn im Hauptbild das Stundenglas-Icon angeklickt wird.

Nachdem Sie im Schloß-Menü alle Entscheidungen getroffen haben, kehren Sie in das Hauptbild zurück. Und wenn alle Spieler Ihre Aktionen geplant haben, wird das Stundenglas-Icon im Hauptbild angeklickt, damit der Computer die Aktionen berechnet und das Spiel um einen Monat fortführt. Die Drachen der drei agierenden Figuren verlassen die Schlösser, um die Aufträge auszuführen.

Hat ein Drache eine Ortschaft erfolgreich erobert, wird er dort bleiben, bis er zurückgerufen wird. Dazu mehr im Folgenden.

Übungsmissionen

Die Übungsmission findet statt, wenn das Stundenglas-Icon im Hauptbild angeklickt wurde.

Halten Sie Ihren Joystick für eine Action-Einlage bereit. Sie kontrollieren Ihren Drachen im Flug über das Land, im Kampf gegen die Verteidiger und müssen soviel des Zieles vernichten, bis es sich ergibt und Sie es erobert haben. Mit der Zerstörung von Gebäuden verringert sich die Einwohnerzahl des Ortes. Beachten sie, wie sich die verschiedenen Orte abhängig von ihrem technologischen Stand verteidigen.

Sie sehen Ihren Drachen von oben. Seinen Feuerstrahl bläst er in einem diagonalen Winkel nach unten. Somit müssen die angepeilten Boden-Ziele etwas vor dem Drachen liegen, wenn Sie treffen wollen. Luftziele müssen sehr dicht vor Ihrem Drachen sein, um sie vernichten zu können.

Die vier Abacus-Balken geben von oben nach unten folgende Eigenschaften wieder: Gesundheit und Kraft des Atems Ihres Drachens, Bevölkerungszahl und Fortschritt des Ortes. Ihr Spielerfolg erhöht die Weisheit Ihres Drachens.

Die Mission endet entweder mit der Eroberung des Ortes oder mit dem Tod Ihres Drachens. Sie können die Mission auch vorzeitig abbrechen indem Sie entweder die Leertaste oder die linke Mouse-Taste drücken. Jede andere Taste schaltet auf Pause.

Vergeltungs- und Geisel-Missionen

Im Buch der Entscheidungen werden Sie sehen, daß die Orte in Anrea untereinander immer wieder in Kämpfe verstrickt sind.

Wenn Sie einen Drachen erfolgreich gegen ein Dorf senden, das von einem anderen bekämpft wird, wird das andere Ihnen eine Belohnung anbieten. Sie bekommen die

Belohnung am Ende des laufenden Monats.

Von Zeit zu Zeit wird Ihnen zugetragen, daß ein Ort eine Person aus einem anderen Ort als Geisel gefangen genommen hat. Sie können nun eine Rettungs-Mission starten, um diese Geisel wieder zu befreien, indem Sie die Ortschaft anklicken. Und wieder winkt eine Belohnung für den Erfolg.

Erkundung der Landschaft

Im Verlauf des Spieles und mit der Eroberung verschiedener Ortschaften können Sie bereits Teile des Talismans entdeckt haben. Das muss aber nicht der Fall sein. Wenn Sie die Teile nicht in den Städten finden, müssen Sie Erkundungen starten.

Um eine Suche zu starten, gehen Sie genauso vor, also wenn Sie ein Dorf angreifen wollten. Wählen Sie in der Ausschnitts-Karte den Drachen für die Aufgabe. Indem Sie die Fahne anklicken, können Sie zwischen "Suche und Rückkehr nach Vollzug" und "Suche, Eroberung und halten" wählen. Da es bei einer Suche keine Gegner gibt, braucht der Eifer nicht gesetzt zu werden. Eine Erkundungs-Mission kann auch nicht als Übungs-Mission gestartet werden.

Normalerweise muß ein Drache landen, wenn er ein Teil des Talismans entdecken will. Das heißt, er muß den Landstrich erobern. Ein Drache mit guter Schärfe kann ein Teil des Talismans aber auch im Flug entdecken.

Rückruf der Drachen

Nach einer Eroberungs- und Besetzungs-Mission können Sie Ihren Drachen in sein Lager zurückrufen.

Klicken Sie in der Ausschnitts-Karte das Drachenaugen-Icon an. Wenn Sie mehr als einen Drachen haben, wird Ihnen zur Wahl das kleine Drachenlager-Icon gezeigt. Wählen Sie den Drachen durch mehrmaliges Anklicken des Icons aus, der zurückkehren soll.

Ist der Drache gewählt, wird sein Aufenthalt auf der Karte dargestellt. Sie können nun wählen, ob er weiterhin das Dorf bewachen oder in sein Lager zurückkehren soll.

Der Drache wird am Ende des Monats im Lager des Schlosses eintreffen. Er kann also im laufenden Monat keine weitere Aufgabe übernehmen.

Die Teile des Talismans

Es kann sein, daß sich ein Teil des Talismans in einem Ort befindet, der von einem Ihrer Drachen angegriffen wird. Er muß den Ort jedoch erobert haben, bevor er das Teil entdecken kann. Sie können nur im Buch der Konten in Ihrer Bibliothek ersehen, ob Teile des Talismans unter Ihrer Kontrolle sind.

Findet einer Ihrer Drachen einen Teil des Talismans, gehört es dem Herren des Landstriches oder des Ortes, in dem das Teil gefunden wurde. Es wird also unter Umständen ein Kampf um das Teil geben müssen, bevor es in Ihren Besitz kommt.



Ende des Zuges

Wenn Sie alle Entscheidungen eines Monats getroffen haben, klicken Sie das Kreuz-Icon an, um aus Ihrem Schloß-Menü in das Hauptbild zurückzukehren. Wenn weitere Figuren von Spielern geführt, können diese nun Ihre Entscheidungen eingeben. Und wenn alle Spieler die Maßnahmen des Monats getroffen haben, wird das Spiel um einen Monat weitergeführt. So reiht sich Runde an Runde, bis entweder einer der Spieler siegt, oder alle Spieler all ihr Geld und all ihre Drachen verloren haben.

DAS ENDE DES SPIELES

Das Spiel endet wenn:

1. Eine Figur alle drei Teile des Talismans unter der Bewachung dreier seiner Drachen hält. Der Spieler wird dann automatisch in den Thronsaal des Großen Schlosses auf dem Zwergen-Berg gebracht, wo er das Geheimnis der Unsterblichkeit erfährt.

oder

2. Wenn Figuren von Spielern geführt werden, verliert jeder Spieler, wenn seine Figur kein Geld und keine Drachen mehr hat. Das Spiel endet wenn der letzte der Spieler seine Mittel verloren hat. Das gleiche gilt, wenn alle Figuren vom Computer kontrolliert werden.

Dragons Breath

MS/PC-DOS Ergänzungen

Ladeanweisung

Das Spiel wird entweder auf zwei 3,5"- oder auf vier 5,25"-Disketten geliefert. Du kannst das Spiel von Diskette starten, oder es auf einer Festplatte installieren.

- Um das Spiel von Diskette zu starten, legst Du die Diskette 1 in Laufwerk A: ein und startest es mit den Befehlen:

A:

DBREATH

- Wenn Du das Spiel auf Deiner Festplatte installieren willst, schalte bitte auf Deine Festplatte - im Normalfall mit C:, um nach C:\ zu gelangen - um, lege die Diskette 1 in Laufwerk A: ein und rufe die Installationsroutine mit **A:INSTALL** auf. Die Routine erzeugt ein neues Directory mit dem Namen **DRAGONS**, in das Spiel kopiert wird. Das Spiel wird nach der Installation aus dem neuen Directory mit dem Aufruf **DBREATH** gestartet.

Graphik-Modi

Im Normalfall erkennt Dragons Breath, welcher Graphik-Modus für Deine Graphik-Karte der optimale ist. Willst Du das Programm dennoch in einen bestimmten Modus zwingen, mußt Du eine Ergänzung an den Aufruf anhängen:

DBREATH VGA für VGA

DBREATH EGA für EGA

DBREATH TGA für Tandy

DBREATH CGA für CGA

DBREATH HGA für Hercules

Natürlich wird die Graphik nur dann korrekt wiedergegeben, wenn eine entsprechende Graphik-Karte installiert ist.

Sound-Modi

Das Programm unterstützt die erweiterten Sound-Möglichkeiten der Tandy-Rechner und der AdLib-Karte. Wenn beide Möglichkeiten nicht gegeben sind, wird der Sound über den eingebauten Lautsprecher ausgegeben.

Kontroll-Modi

Du kontrollierst das Spiel wahlweise mit einer Maus (Microsoft oder kompatibel), einem Analog-Joystick, am Schneider-Rechner mit einem Digital-Joystick, oder mit der Tastatur: Cursor-Tasten des Ziffernblocks; Home (Pos1), End (Ende), Pg Up (Bild ↑), Pg Dn (Bild ↓) für die Diagonalen; Leertaste für Feuer.

- **CTRL-ESC** (Strg-Esc) verläßt das Spiel

- **F1** schaltet den Sound AN/AUS.

- **F9** hat in der MS-DOS-Version keine Funktion.

- In den Action-Sequenzen schalten alle Tasten außer den Richtungs-Funktionen und Feuer die Pause AN/AUS.

Spielstand sichern

Du kannst Deine Zwischenstände entweder auf einer formatierten Leerdiskette oder auf der Festplatte absichern. Benutze niemals die Originaldisketten zum Sichern eines Spielstandes.

ZAUBERSPRÜCHE BENUTZEN

Zaubersprüche können während des ganzen Spiels benutzt werden, um die Dracheneier oder Steuereinnahmen zu verbessern, die Bevölkerung zu vermehren oder um Ihren Gegner negativ zu beeinflussen.

Zaubersprüche werden mit natürlichen Zutaten geschaffen, die auf viele, verschiedene Arten gemischt werden können. Sie müssen Ihr eigenes Rezeptbuch entwickeln.

Zie Zutaten für die Zaubersprüche werden im Zauberraum aufbewahrt: Wenn Sie die Maus über die verschiedenen Zutaten bewegen, werden Name und Anzahl der Zutaten zum Vorschein kommen.

Die Wirkung wird durch die Art der Zubereitung bestimmt. Die unterschiedlichen Geräte finden Sie auch im Zauberraum, und zwar von links nach rechts: Schneider, Fleischwolf, Mixer und "Normal". Es gibt auch einen Bunsenbrenner: Klicken Sie den Ring direkt über dem Sockel an, und stellen Sie die Flamme ein, indem Sie die Maus abwärts bewegen.

Sie können auch den Kondensator benutzen: Klicken Sie den Knopf unterhalb der Schüssel an, und bewegen Sie die Maus zum Einstellen auf - bzw. abwärts.

Wenn der Bunsenbrenner und der Kondensator die erforderliche Einstellung erhalten haben, klicken Sie die gewünschte Zutat an, ziehen Sie sie zu dem ausgewählten Apparat, und klicken Sie noch einmal, um die entsprechende Menge zu erhalten.

Aber seien Sie vorsichtig: Einige Kombinationen können explosiv sein! Denken Sie daran, die Geräte nach jedem Mischen wieder in ihre Ausgangsstellung zu bringen.

Basiswissen zum Anwenden von Zaubersprüchen

Wählen Sie zuerst die Zaubersprüche aus, die Sie benutzen möchten, undem Sie das Glaskugel-Icon auf dem unteren Teil des Bildschirms anklicken: Wenn der Bildschirm ein Drachen-Bildschirm ist, wird der Drache verzaubert, wenn der Bildschirm ein Dorf-Bildschirm ist, dann überträgt sich der Zauber auf das Dorf usw.

Um z. B. Steuereinnahmen zu verbessern, klicken Sie die Glaskugel im Schloß-Bildschirm an.

Zaubersprüche müssen zwei Teile haben: einem "Direktor", der bestimmt, was verzaubert wird, und einem "Affektor", der bestimmt, was der Zauber bewirken soll.

Um einem Drachen schneller zu machen, wählen Sie eine Zutat, die ein guter "Drachen-Direktor" und ein guter "Geschwindigkeitsaffektor" ist.

Eine Zutaten-Tabelle, aufgeteilt in "Direktoren" und "Affektoren", ist im Spiel enthalten. Diese Tabelle zeigt Ihnen auch an, wie die Art der Vorbereitung die Zutaten in ihrer Wirkung stärker und schwächer macht.

Aber seien Sie gewarnt! Zaubersprüche können Nebeneffekte haben! Um sie zu verhindern, sollten Sie mehr als einen Zauberspruch benutzen, oder Extra-Zutaten dazugeben. Sie können Extra-Zauberzutaten von Händlern kaufen, die Ihr Schloß besichtigen.

KEY TO SPELL EFFECT TABLES



Normal

A square (■) in the top left quadrant shows the effect of adding an ingredient as "normal."



Cutting

A square in the top right quadrant shows the effect of cutting an ingredient into the spell mixture.



Mixing

A square in the bottom right quadrant shows the effect of mixing an ingredient into the spell formula.



Grinding

A square in the bottom left quadrant shows the effect of grinding an ingredient into the spell concoction.

Three kinds of markers indicate the results of the various methods of combining spell ingredients. The closer a marker is to the center of the circle, the more negative the effect; the closer to the circumference, the more positive the effect.

degrees



A square shows the degree of positive or negative effect when you prepare an ingredient by that quadrant's method. No square means no effect.

Bunsen



Triangles on the vertical axis show the degree of positive or negative effect when you use the bunsen burner to heat the ingredient.

Condenser



Small circles on the horizontal axis show the degree of positive or negative effect when you use the condenser to cool the ingredient.

LEGENDE DES TABLES DES EFFETS DES SORTS



Normal

Un carré dans le quadrant supérieur gauche montre les effets de l'ajout d'un ingrédient.



Cutting

Un carré dans le quadrant supérieur droit montre les effets d'un ingrédient coupé.



Mixing

Un carré dans le quadrant inférieur gauche montre les effets d'un ingrédient moulu.



Grinding

Un carré dans le quadrant inférieur droit montre les effets d'un ingrédient mélangé.

Trois sortes d'indicateurs montrent les résultats des différentes méthodes de combinaison des ingrédients. Plus le marqueur est proche du centre du cercle, plus l'effet est négatif; plus il est proche de la circonférence, plus l'effet est positif.

degrés



Un carré montre le degré de positivité ou de négativité de l'effet lorsque vous préparez un ingrédient selon le quadrant concerné. L'absence de carré signifie l'absence d'effet.

Bunsen



Les triangles sur les axes verticaux montrent le degré de positivité ou de négativité de l'effet lorsque vous utilisez le brûleur Bunsen pour chauffer l'ingrédient.

Condenseur



Les petits cercles sur les axes horizontaux montrent le degré de positivité ou de négativité de l'effet lorsque vous utilisez le condenseur pour refroidir l'ingrédient.

SO ENTLICHERN SIE DIE ZAUBERSPRACH-TABELLEN



Normal

Ein Viereck im linken, oberen Quadranten zeigt die Wirkung einer "normal" zugegebenen Zutat in das Zauberzept an.



Cutting

Ein Viereck im rechten, oberen Quadranten zeigt die Wirkung einer Zutat an, die geschnitten in das Zauberzept gegeben wird.



Mixing

Ein Viereck im rechten, unteren Quadranten gibt die Wirkung einer Zutat an, die in das Zauberzept gerührt wird.



Grinding

Ein Viereck im linken, unteren Quadranten gibt die Wirkung einer Zutat an, die dem Zauberzept gemahlen zugegeben wird.

Drei Arten von Markierungen zeigen die Ergebnisse der verschiedenen Methoden kombinierter Zaubersulfaten an. Je näher die Markierungen dem Mittelpunkt des Kreises sind, desto negativer ist die Wirkung; je näher sich die Markierungen am Kreisaußen befinden, desto positiver ist die Wirkung.

degrees



Ein Viereck gibt den Grad positiver oder negativer Wirkung an, wenn Sie eine Zutat mit dieser Quadrantenmethode präparieren. Ein fehlendes Viereck bedeutet: Keine Wirkung.

Bunsen



Dreiecke auf der vertikalen Achse zeigen den Grad positiver oder negativer Wirkung an, wenn Sie den Bunsenbrenner benutzen, um die Zutat zu erhitzen.

Condenser



Kleine Kreise auf der horizontalen Achse geben den Grad positiver oder negativer Wirkung an, wenn Sie den Kondensator zum Kühlen der Zutat benutzen.

DRAGON DIRECTOR

Acrus	Calotia	Churl	Tius
Sala	Magian	Raegon	Gesocor
blega	Magoem	Kairrende	Igele
Glin	Irin	Pfoee	Saluem
Halorea	Mionacal	Ceifer	Snir
Sgael	Fanveer	Molmar	thoff
Cadoam	Smoyte	Arolig	Yasin
Alche	Chife	Oreganee	Sadiel

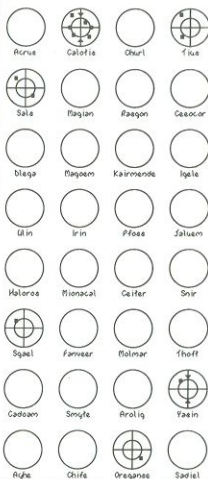
EGG DIRECTOR

Acrus	Calotia	Churl	Tius
Sala	Magian	Raegon	Gesocor
blega	Magoem	Kairrende	Igele
Glin	Irin	Pfoee	Saluem
Halorea	Mionacal	Ceifer	Snir
Sgael	Fanveer	Molmar	thoff
Cadoam	Smoyte	Arolig	Yasin
Alche	Chife	Oreganee	Sadiel

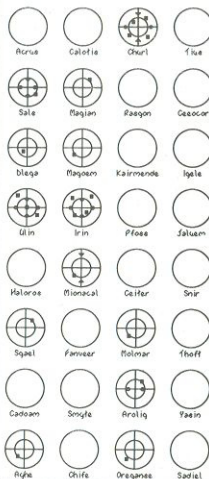
HUMAN DIRECTOR

Acrus	Calotia	Churl	Tius
Sala	Magian	Raegon	Gesocor
blega	Magoem	Kairrende	Igele
Glin	Irin	Pfoee	Saluem
Halorea	Mionacal	Ceifer	Snir
Sgael	Fanveer	Molmar	thoff
Cadoam	Smoyte	Arolig	Yasin
Alche	Chife	Oreganee	Sadiel

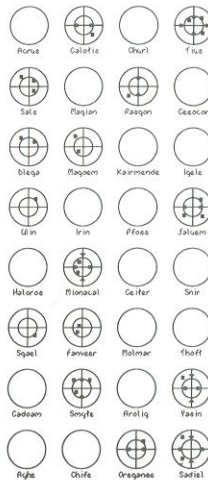
VILLAGE DIRECTOR



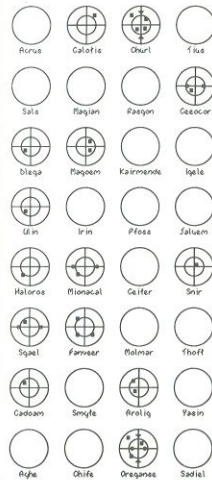
COMBAT AFFECTOR



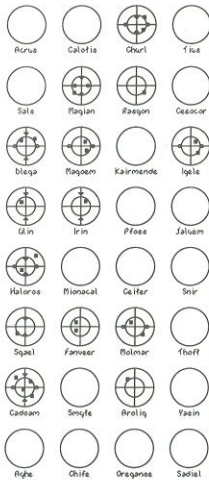
DISEASE AFFECTOR



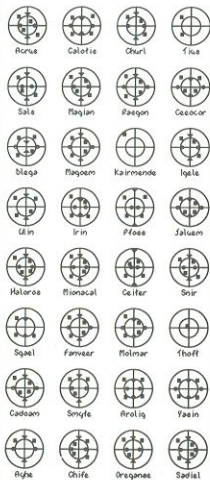
GROWTH AFFECTOR



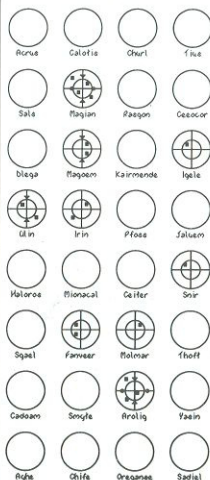
MIND AFFECTOR



POWER AFFECTOR



SPEED AFFECTOR



SENSE AFFECTOR

