

DEFENDER OF THE CROWN

I) INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

- Eteignez votre micro-ordinateur.
- Insérez la disquette de Defender of the Crown dans le lecteur.
- Allumez votre micro-ordinateur.
- Lancez le programme en tapant ICPM ou ùCPM, puis appuyez sur RETURN. Le programme se chargera automatiquement. Après quelques instants, la page de présentation apparaît suivie par la page de jeu. A ce stade vous devez tout d'abord choisir un des quatre chevaliers en déplaçant l'épée sur la case correspondant au personnage que vous avez choisi d'incarner. Appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour valider votre choix.

II) COMMENT JOUER ?

A) Les menus :

Pour sélectionner une option du menu principal (c'est à dire l'écran situé dans le coin inférieur gauche de l'écran), placez l'épée sur l'option désirée (l'option est alors surlignée), puis cliquez sur le bouton de tir de votre joystick pour valider votre choix. Dans tous les autres menus, vous procéderez de la même manière pour choisir une option.

B) Participer à un tournoi :

Pour cela, vous devez disposer d'au moins cinq pièces d'or pour payer le prix d'une joute. D'autres Seigneurs peuvent aussi participer à des tournois. Le code de la Chevalerie requiert votre participation. Lors d'une joute vous pourrez participer pour l'honneur ou pour un territoire. Dans le deuxième cas, vous devrez choisir sur la carte le territoire en jeu avant de commencer à jouter.

Pour gagner une joute, il suffit de placer le carré rouge au centre du bouclier de l'adversaire. Si vous réussissez, vous pourrez participer à une autre joute.

C) Conquête :

Vous devez choisir l'option "CONQUETE" dans le menu principal pour pouvoir vous déplacer par la suite. Avant de conquérir de nouveaux territoires, il vous faut constituer une armée de campagne. Pour cela, transférez à l'aide de l'option "TRANSFERT", des hommes de votre garnison dans l'armée de campagne. Pour transférer des hommes, des chevaliers ou des catapultes, choisissez l'option "TRANSFERT" puis choisissez entre "SOLDATS", "CHEVALIERS", "CATAPULTE". Cliquez ensuite sur le bouton de tir de votre joystick pour valider le transfert. Faites attention lors du transfert, car vous n'aurez pas toujours le temps de revenir sur vos ordres. Pour vous aider lors de vos conquêtes, il vous sera possible d'envoyer en éclaireur l'armée de campagne sur les territoires environnants, à l'aide de l'option "CARTE". Vous pourrez également solliciter l'aide de Robin des Bois en cliquant avec le bouton de tir de votre joystick sur l'option "ROBIN". La conquête des pays non protégés est aisée, mais vous rencontrerez néanmoins une certaine résistance et perdrez quelques hommes au combat. Pour conquérir un territoire, cliquez avec le bouton de tir de votre joystick sur l'option "DEPLACEMENT". Choisissez la région à conquérir en positionnant l'épée dessus. Vous passez alors à la phase de combat.

D) Les combats :

Lorsque l'écran de bataille apparaît, vous devez réagir rapidement. Choisissez une option d'attaque dans le menu à l'aide de votre joystick, puis validez votre choix en appuyant sur le bouton de tir de votre joystick. Vous voyez alors s'afficher le résultat de votre attaque. Si cela ne suffit pas, vous pouvez recommencer jusqu'à ce que l'une des équipes soit anéantie. Lorsque votre armée de campagne se fait attaquer, vous avez toujours la possibilité de battre en retraite. Dans ce cas, votre armée de campagne retourne à la caserne.

E) Lancer un raid :

Vous pouvez augmenter votre trésor en pillant le château d'un seigneur ennemi. Il faut donc que vous actionniez le bouton de tir de votre joystick sur l'option "RAID" du menu principal. Ensuite, choisissez un château puis cliquez sur le bouton de tir de votre joystick. Vous êtes alors prêt à combattre. Pour parer les coups, dirigez la manette de votre joystick vers le haut ou vers le bas. Pour donner un coup, cliquez sur le bouton de tir de votre joystick. Avant de partir piller un château, vous pouvez faire appel à ROBIN. Peut-être vous aidera-t-il à l'occasion.

F) Constituer votre armée (option ACHAT du Menu principal) :

Vous pouvez constituer votre armée à n'importe quel moment, en achetant des hommes, des chevaliers, des catapultes et des châteaux pour défendre vos territoires. Pour cela, choisissez l'option "ACHAT", puis à l'aide de votre joystick choisissez l'article que vous voulez acheter. Pour valider votre achat, cliquez sur le bouton de tir de votre joystick.

G) Lire la carte :

Vos conseillers peuvent donner des renseignements intéressants sur les autres seigneurs et les territoires les plus rentables et les plus riches en vassaux. Pour cela sélectionnez tout d'abord l'option "CONQUETE" puis l'option "CARTE".

H) Assiéger un château :

Vous devez tout d'abord acheter une catapulte et la faire parvenir à votre armée de campagne, avant de pouvoir attaquer un territoire protégé par un château. Choisissez le projectile puis cliquez sur le bouton de tir de votre joystick pour armer la catapulte. Relâchez-le ensuite pour lancer le projectile. Essayez tout d'abord d'atteindre le haut de la muraille, puis visez plus bas pour continuer à la détruire jusqu'à la base. Si vous détruisez le mur du château, la bataille qui s'ensuivra sera plus facile à remporter.

I) Victoire ou défaite :

Si vous réussissez à conquérir tous les territoires, alors vous avez gagné. Si vous subissez une défaite, vous pourrez rejouer en cliquant sur le bouton de tir de votre joystick lorsque vous verrez l'image de fin.

DIVERS :

- l'option ABANDON vous permet d'abandonner la partie en cours
- l'option FIN : en cliquant sur cette option, vous passez votre tour

III) INFORMATIONS

A) La carte :

— Les châteaux :

Six Lords prétendent au trône. Leurs châteaux surplombent tout le pays. Au sud, vous trouverez les trois châteaux normands, au nord les repères des trois Saxons. Si un Saxon parvient à prendre chacune des forteresses normandes, il accèdera au trône.

— Lecture de la carte :

Vos conseillers vous déchiffreront les cartes. Indiquez-leur ce qui vous intéresse. Ils connaissent la valeur de ces territoires, et peuvent estimer les forces et les faiblesses de vos ennemis. Prêtez une oreille attentive à ce qu'ils vous disent. Leur expérience peut vous aider à gagner.

— Constitution d'une armée :

Combien allez-vous investir dans votre conquête ? Combien dépenserez-vous pour la défense ? Les chevaliers dominent le champ de bataille, mais seules les catapultes viendront à bout des fortifications. Préoccupez-vous toujours de la défense de votre château - les cavaliers sont inutiles en haut des ramparts. Vous aurez besoin d'hommes d'armes valeureux. Il est préférable d'en choisir le plus grand nombre. L'armée que vous aurez constituée défendra votre château lorsque vous y résiderez. Quand celle-ci sera en campagne, ses rangs se trouveront renforcés par les vassaux de vos territoires. Mais en cas d'attaque de votre château, ces derniers seront trop éloignés pour pouvoir être appelés.

— Construire de nouveaux châteaux :

À la suite de campagnes victorieuses, votre trésor sera augmenté des revenus de vos nouvelles conquêtes ; cependant, la défense sera encore plus difficile à assurer. Bâissez des châteaux pour défendre vos territoires. Sans eux, vos ennemis envahiront vos terres avant même que vous ne puissiez réagir. Une muraille de châteaux protégeant vos frontières donnera à réfléchir à l'envahisseur, et il hésitera peut-être.

— Vos revenus :

Bien que vous commenciez avec les revenus modestes de vos états féodaux, une ou deux conquêtes amélioreront l'état de vos finances. Augmentez vos revenus en accroissant le nombre de vos terres — certaines sont plus riches que d'autres, mais chacune d'entre elles contribue à augmenter votre patrimoine. La période de troubles qui suit la mort du roi représente une opportunité pour ceux qui sont prompts à l'action. L'anarchie règne dans tout le pays. Sans aucun soutien du pouvoir, comment les percepteurs pourraient-ils prélever les taxes ? Aucune contrée n'a de suzerain et celles avoisinant votre château, peuvent être facilement conquises. Mais si vous n'êtes pas assez rapide, les autres nobles se partageront la part du gâteau avant que vous n'ayez franchi les portes de votre château.

— Batailles et sièges :

Conquérir un territoire inoccupé est chose facile. Assiéger un château coûte plus cher et est bien plus difficile. Lorsque vous entreprenez un siège, souvenez-vous que les projectiles des catapultes peuvent venir à bout des fortifications — mais seul un boulet incendiaire ou une épidémie peuvent réduire le nombre des occupants du château assiégé. Le poids de ce genre de munition peut varier : une catapulte réglée pour lancer un gros projectile directement dans les fortifications d'un château, pourra aussi lancer un projectile plus petit sur la tour la plus haute.

— Robin :

Si vous envisagez une campagne importante, pensez à Robin. Par trois fois, il s'est engagé à vous aider lors de votre quête pour restaurer le royaume. Si vous souhaitez son aide, et avant toute entreprise, allez dans la forêt de Sherwood. Les hommes de Robin se joindront à vous et votre armée sera vraiment formidable.

— Le tournoi :

Une joute peut vous servir de prétexte à gagner des territoires. Mais attention, car si vous choisissez mal vos adversaires, ceux-ci pourraient vous déposséder de vos terres les plus prisées.