KHALAAN



CAMP

PRESENTATION

Il y a bien longtemps de cela, situé aux confins du monde entre le fleuve du Tigre et le désert de Lut, s'épanouissait le vaste et riche royaume de KHALAAN partagé entre quatre puissants califes : Abu Bahr, Utman, Umar et Ali "Le Redoutable".
Une grande rivalité existait entre eux car tous désiraient imposer leur autorité sur la totalité du royaume. C'est alors qu'un vieux sage mit fin à cette haine en révélant une ancienne prophétie qui annonçait l'arrivée d'un étrange envahisseur et que seul le calife qui réussirait à terrasser cette menace pourra prétendre au titre de Grand Calife de KHALAAN.

Vous êtes un des califes qui guidé par votre soif de pouvoir décidez d'affronter mille et un périples pour réaliser la prophétie.
Grace au déploiement stratègique et tactique de vos armées, à vos dons de négociateur et à votre talent de fin diplomate, vous deviendrez peut-être Grand Calife de KHALAAN.



CHARGEMENT

AMIGA	Insérez la disquette et suivez les indications
ATARI ST	Insérez la disquette A A l'apparition de la fenêtre, double "KLICK" sur "KHALAAN.PRG"
PC	Mettez en marche l'ordinateur, Insérez votre disquette système MS DOS A l'apparition du curseur tapez KHALAAN Puis RETURN ou ENTER

COMMANDES

ATARI ST **AMIGA**	Vous pouvez jouer soit avec la SOURIS, soit avec le JOYSTICK, soit avec le CLAVIER.
PC	Vous pouvez jouer avec le JOYSTICK en appuyant sur le bouton feu pour le sélectionner, Avec la SOURIS en appuyant sur le bouton de gauche, Ou le CLAVIER en appuyant sur une touche quelconque pour le sélectionner. Le CLAVIER : déplacements à l'aide des quatre flèches, validation avec la barre d'ESPACE. Vous pouvez vous déplacer plus adroitement en maintenant la touche "SHIFT" de gauche. Pour mettre ou arrêter le son, appuyez sur la touche "S".

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

VOTRE PERSONNAGE : Vous êtes un des quatre califes. Au début du jeu, nous vous proposons de choisir un calife sur deux choisis aléatoirement par l'ordinateur.

VOTRE BUT : Seul contre tous, vous devez gagner la totalité du royaume de KHALAAN :

- ☞ Conquérir les forteresses indépendantes,
- ☞ Devancer les califes adverses,
- ☞ Vaincre l'Etrange Envahisseur.

VOS MOYENS : Vous disposez au début de la partie d'une garnison de 10 000 hommes : 5 000 fantassins et 5 000 archers.
Vous possédez également un califat avec une réserve en or, eau et vivre qui est différente pour chaque calife et qui est cinq fois le montant des impots que vous percevez le premier mois.
Outre ces ressources humaines et matérielles, vous pouvez faire appel à des armes beaucoup plus vicieuses telles que l'espionnage, les attentats, la corruption et le vol.
Enfin, pour vos déplacements, plusieurs moyens de locomotion sont mis à votre disposition : des navires mais aussi des chevaux et des chameaux.





LE DEBUT DU JEU

Tout au début, nous vous racontons la longue et riche histoire de KHALAAN.
Pour accéder directement au jeu, appuyez sur la touche «ESC»(ESCAPE).

LE TABLEAU DE SELECTION DU PERSONNAGE :
Sélectionnez un des deux califes représentés sur votre écran.
Une fenêtre s'ouvre vous renseignant sur son identité et sur le montant des impots perçus le premier mois.
Si vous validez à l'extérieur de la fenêtre, vous retournez à la première page écran vous permettant de sélectionner le second calife.
Établissez votre choix et validez à l'intérieur de la fenêtre du calife désiré.

"Qu'Allah vous accompagne tout au long de votre vie."

LE TABLEAU DES PARAMETRES :
Nous vous proposons de paramètrer vous même votre partie rendant ainsi le jeu très souple et convivial.
Les trois paramètres ci-dessous ne sont pas modifiables au cours du jeu.

ALLIANCE : Vous accordez une alliance entre deux califes adverses.

DUREE DE LA PARTIE : Vous définissez entre une et vingt années la durée de votre partie.
Le titre de grand calife de Khalaan sera attribué soit au vainqueur du redoutable envahisseur soit au calife qui aura su au terme de la partie ammasser et développer le plus de richesses.

OFFENSIVE ENVAHISSEUR : Vous décidez entre une et vingt l'année à partir de laquelle l'envahisseur entre en action.
Les paramètres ci-dessous peuvent être à tout moment redéfinis.

VELOCITE : Vous déterminez entre un et cinq la rapidité générale du jeu.
RAPPORT EVENEMENTS : Afin de vérifier l'avancée ou le recul de vos ennemis, des messages écran vous informent des différents évènements (offensives, attentats, vols...) qui surviennent dans le royaume. Il vous est possible de supprimer ou non cette option.

LE DEBUT DU JEU (suite)

ARCADES : options permettant de laisser l'ordinateur gérer ou pas le réglement des combats :

- OUI -> vous gérez vous-même le jeu d'arcade.
- NON -> l'ordinateur calcul lui-même le résultat.

LES MESSAGES ECRAN : Tout au long du jeu, des messages ou des animations (différents du rapport des évènements) vous renseignent sur :

LES IMPOTS : Chaque fin de mois une page écran apparait précisant le montant des impots que vous percevez. Ce montant varie d'une part en fonction de la confiance du peuple et d'autre part en fonction du nombre de forteresses que vous possédez : une forteresse augmente votre patrimoine d'un équivalant de 100000 pièces d'or et vos revenus mensuels de 5 000 pièces d'or, 5 000 litres d'eau et de 5 000 unités de vivres.

LE MECONTENTEMENT DU PEUPLE : Généralement lié à un attentat commis par l'un de vos adversaires, ce mécontentement entraine la baisse des impots.

LES CATASTROPHES : Une nouvelle fois vos impots sont supprimés.

LES VOLS : Nous vous tenons au courant sur les vols commis dans votre califat et sur la quantité dérobée.

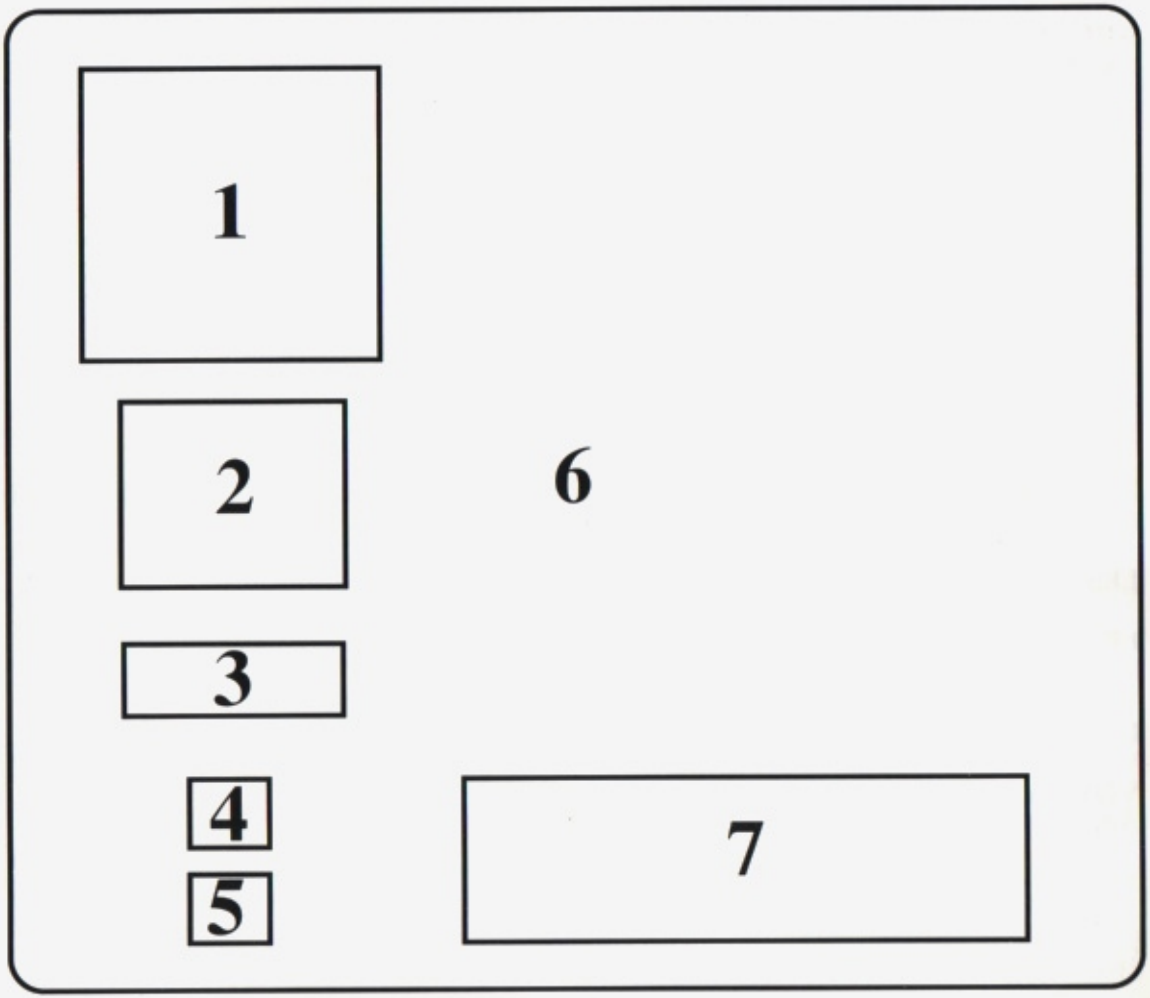
LA MORT D'UN CALIFE.

VOS RAPPORTS AVEC LES AUTRES CALIFES :
A tout moment un calife ennemi peut vous proposer :

- ☞ La vente ou l'achat d'une forteresse.
- ☞ Votre réddition pure et simple.
- ☞ Une trêve de 30 jours.

Pour refuser son offre, appuyez, après avoir lu le parchemin, sur la touche «ESC»(ESCAPE) du clavier.

MENU GENERAL



MENU GENERAL

1 - L'icone du CALIFE, il ouvre une fenêtre vous renseignant notamment sur la confiance que votre peuple vous accorde et sur les rapports que vous entretenez avec les autres califes. En validant, vous pouvez comparer le patrimoine de chacun.

2 - Cet icone est essentiel puisqu'il vous permet d'accéder aux différents types d'action: militaire, commerciale, maritime et politique; et de retourner au tableau des paramètres.

3 - LA DATE, elle vous permet de vous situer dans le temps et est particulièrement utile pour controler la perception de vos impots ainsi que le temps qui vous est imparti. L'aventure commence en l'an 630.

4 - L'icone de SAUVEGARDE de votre partie, à condition d'utiliser une disquette préalablement formatée. Attention, une seule partie est sauvegardable sur la même disquette et toute ancienne partie sera éffacée par la nouvelle sauvegardée.

5 - L'icone de CHARGEMENT de votre partie sauvegardée.

6 - Partagé entre terres et mers, **LE ROYAUME DE KHALAAN** est divisé entre cinq califats (le nom de la cité est précisée), les forteresses indépendantes et les villes reconnaissables par leur dome blanc.

En sélectionnant votre califat vous vous assurez de l'effectif de votre garnison et de la quantité de votre réserve en or, eau et vivres.

Vous pouvez également cliquer sur un des califats adverses ou sur une des forteresses : peut-être obtiendrez-vous ces renseignements...

7 - LA LIGNE DE DEPLACEMENT, déplacez-vous soit à l'aide des flèches situées aux extrémités de la ligne, soit avec le curseur situé au milieu.

MENU GENERAL (suite)

Les repères de couleur correspondent à la position des différents califats (la couleur du calife étant la même que pour ses armées).

Dans certaines versions les codes de couleur peuvent varier voici donc l'ordre des califats :

Dans l'ordre, de gauche à droite :

- Le royaume d'Abu Bahr.
- Le royaume d'Utman.
- Le royaume d'Umar.
- Le royaume d'Ali.
- La forteresse de l'envahisseur.

Cette fenêtre sert aussi à l'affichage des différents messages durant le déroulement de la partie.

LES DIFFERENTES ACTIONS MILITAIRES

1 ☞ Lever une armée
2 ☞ Licencier
3 ☞ Ravitailler
4 ☞ Regrouper
5 ☞ Offensive
6 ☞ Entrer dans une ville

1 - LEVER UNE ARMEE :

Au début du jeu, vous pouvez lever une armée qu'à partir de votre califat puisque vous ne possédez pas encore de forteresses. Dans ce cas et d'une manière générale, la sélection s'établit automatiquement par l'ordinateur lorsqu'une seule possibilité s'offre à vous.

LES DIFFERENTES ACTIONS MILITAIRES (suite)

Par la suite, nous vous demandons de sélectionner le lieu (forteresse ou califat) à partir duquel vous souhaitez constituer une armée.

Sachez d'une part que vous avez le droit de lever cinq armées au maximum et d'autre part, qu'un soldat à pied consomme par mois 3 pièces d'or, 30 litre d'eau et 15 unités de vivres (dans le désert, cette ration double).

Enfin, en sélectionnant l'une de vos armées, une fenêtre s'ouvre vous permettant:

- D'une part de vous renseigner sur le reste de son effectif et de sa réserve ainsi que sur sa consommation économique mensuelle et donc de calculer son autonomie.

- D'autre part de rentrer dans le feu de l'action en dirigeant vos troupes grace au cap (N-O-S-E) que vous sélectionnez sur la boussole simplement en validant avec votre curseur la direction souhaitée.

Avertissement

Lors de la levée, vos armées se déplacent à pieds, pour changer ce moyen de locomotion vous devez négocier l'achat de chevaux ou de chameaux dans une des villes situées dans le royaume.

ATTENTION , tout comme les hommes, les chevaux et les chameaux consommeront une partie des réserves et augmenteront la consommation mensuelle de vos armée.

2 - LICENCIER :

Si vous ne voulez pas céder une de vos armées à l'un de vos adversaires, vous pouvez la licencier. Il est entendu que vous perdez son effectif et sa réserve.

3 - RAVITAILLER :

Dans un premier temps, nous vous demandons de sélectionner l'armée ou la forteresse ou le califat que vous désirez ravitailler.

LES DIFFERENTES ACTIONS MILITAIRES (suite)

Dans un second temps, vous sélectionnez l'armée ou la forteresse ou le califat qui va ravitailler l'allié.

Après quoi vous déterminez la quantité d'homme, d'or, d'eau et de vivre à transférer.

Il est également possible d'effectuer le ravitaillement à l'aide d'une caravane. Mais dans ce cas, seuls, l'or, l'eau et les vivres, pourront être transférés.

Avertissement

Lors d'un transfert d'hommes vers une armée, prenez soin de transferez des hommes bénéficiant du méme moyen de locomotion que l'armée réceptrice sous peine de voir transformer les chevaux ou les chameaux en denrées alimentaires (ce qui peut être une stratégie voulue).

4 - REGROUPER :

Lorsque deux armées sont proches l'une de l'autre, vous avez la possibilité de les regrouper. Sélectionnez l'armée devant accueillir la deuxième armée, seul deux armées proches l'une de l'autre pourront se regrouper.

Avertissement

Idem que RAVITAILLER.

5 - OFFENSIVE :

Vous êtes proche d'un lieu ennemi et vous décidez de lancer une offensive : sélectionnez d'abord votre armée puis votre objectif.

(dans l'éventualité d'un choix unique de l'armée ou de l'objectif, l'ordinateur vous dispensera de la sélection).

6 - ENTRER DANS UNE VILLE :

Vous avez l'intention de rentrer dans une ville pour faire du commerce.

Pour y accéder, vous devez composer un détachement allant jusqu'à 100 archers et 100 fantassins au maximum.

L'ACTIVITE COMMERCIALE

1 ☞ **Les Caravanes**

2 ☞ **Les Forteresses**

1 - LES CARAVANES :

LEVER - LICENCIER

Sélectionnez le point de départ (forteresse ou califat) à partir duquel vous voulez lever votre caravane, puis effectuez le transfert.

Les caravanes sont dirigées de la même manière que pour les armées et ont pour but de ravitailler forteresses et troupes d'hommes en difficulté.

Un symbole graphique représentant une cruche d'eau s'affichera devant les forteresses dont les réserves commencent à baisser dangereusement.

Dans le cas ou l'une de vos caravanes se trouve fortement menacée par l'un de vos ennemis, ou bien que vous voulez en créer une à un endroit plus stratégique de la carte, vous gardez la possibilite de la licencier.

Avertissement

Vos caravanes comme celles de vos énnemis sont sans défense face à une offensive armée et leur pillage est monnaie courante, faites preuve de stratégie dans leurs déplacements.

2 - LES FORTERESSES :

ACHAT - VENTE

Vous proposez l'achat ou la vente d'une forteresse à l'un de vos ennemis :

Choisissez le calife avec qui vous voulez négocier, puis établissez votre mise à prix et constituez votre présent.

Un message écran vous rendra compte de la décision de votre adversaire.

Avertissement

La valeur du présent offert à votre interlocuteur est primordiale dans l'aboutissement ou non de votre négociation, sachez apprécier le rang de chacun.

LES AFFAIRTES MARITIMES

1 ☞ **Embarquer**
2 ☞ **Débarquer**
3 ☞ **Saborder**

1 - EMBARQUER :
ARMEE - CARAVANE

Si vous souhaitez embarquer une armée ou une caravane, il est nécéssaire d'une part de vous positionner près d'un rivage et d'autre part de posséder au minimum 100 pièces d'or.

Plusieurs positions d'embarquement peuvent vous être proposées : validez à l'intérieur d'un des carrés représentés.

2 - DEBARQUER :
ARMEE - CARAVANE

De même vous pouvez débarquer que si vous êtes à proximité d'un continent. Et une nouvelle fois, choisissez votre lieu de débarquement.

3 - SABORDER :

A tout moment vous pouvez saborder votre embarcation pour éviter qu'elle soit prise d'assaut par l'un de vos ennemis.

Avertissement

Les navires de commerce, plus légers, se déplacent plus rapidement que les lourds vaisseaux de guerre.



LES AFFAIRES DU ROYAUME

1 ☞ La Trêve

2 ☞ Lampe magique

3 ☞ Don au peuple

4 ☞ Missions secrètes

5 ☞ Abandon

1 - LA TREVE :

Vous demandez à l'un des califes adverses de suspendre durant 30 jours tout acte d'hostilité.

Choisissez le calife avec qui vous voulez négocier, puis constituez le présent accompagnant votre demande.

Votre requête ne sera pas forcément acceptée : un message vous informera de la réponse de votre ennemi.

Avertissement

La valeur du présent offert à votre interlocuteur est primordiale dans l'aboutissement ou non de votre négociation, sachez apprécier le rang de chacun.

2 - LAMPE MAGIQUE :

Dans ce royaume où les vents portent souhaits et sortilèges, il est courant de faire appel à la magie pour appuyer ou pour soutenir une décision politique ou stratégique.

Une lampe magique, possédée par un seul calife, permet d'invoquer un génie qui acceptera de réaliser un des 5 souhaits suivants.

1) Prospérité

Ce souhait permet de redonner bonheur et opulance à un califat touché par les affres de la malchance, il apportera à son calife la confiance de son peuple et lui évitera les pires catastrophes.

LES AFFAIRES DU ROYAUME (suite)

2) Fléaux

Ce sortilège permet d'attirer malheurs et désastres sur un de vos ennemis.

3) Immobilisation

Ce sortilège permet d'immobiliser troupes et caravanes d'un de vos ennemis le retardant dans l'aboutissement de ses objectifs.

4) L'invincilbilité

Ce souhait permet d'investir vos armées d'une force hors du commun et de vous assurer de leurs victoires lors des combats.

5) Clairvoyance

Ce souhait permet d'être omniprésent sur la totalité du royaume et d'épier effectifs et richesses de vos ennemis.

Avertissement

La durée d'un souhait est limitée à 30 jours francs et le génie ne vous accordera pas plus d'un souhait par mois.

S'il advenait qu'un de vos adversaires vienne à vous dérober la lampe magique, votre souhait en cours s'en trouverait annulé.

Une ancienne rivalité entre le génie de Khalaan et celui des océans interdit à un quelconque sortilège de s'exercer sur le royaume des mers.

3 - DON AU PEUPLE :

L'humaniste qui sommeille au fond de chacun d'entre nous, devra se réveiller afin d'éviter rumeurs, mécontentements et révoltes, en faisant don à son peuple de l'obole de son choix : Entre 100 et 1 000 000 de pièces d'or.

4 - MISSIONS SECRETES :

ATTENTAT

* Vous désirez déstabiliser l'équilibre politique de l'un de vos adversaires en manigançant un ATTENTAT:

LES AFFAIRES DU ROYAUME (suite)

Choisissez l'un des trois espions qui vous sont proposés, puis décidez de la prime que vous lui accordez (100 ou 1 000 ou 10 000 pièces d'or).
Un message vous rendra compte de la réussite ou de l'échec de votre mission.

CORRUPTION

* Votre intention est maintenant de corrompre une des armées ennemis pour qu'elle serve sous vos ordres :

Sélectionnez l'armée qui vous intéresse, puis l'espion et la prime que vous lui attribuez, enfin estimez le montant du pot de vin...et attendez le message.

ESPIONNAGE

* Vous souhaitez connaitre l'effectif et la richesse d'une forteresse, d'un califat, d'une armée ou d'une caravanne et décidez d'envoyer des espions pour recueillir ces informations : sélectionnez votre objectif, l'espion et sa prime; puis patientez, peut-être obtiendrez-vous de précieux renseignements.

VOL

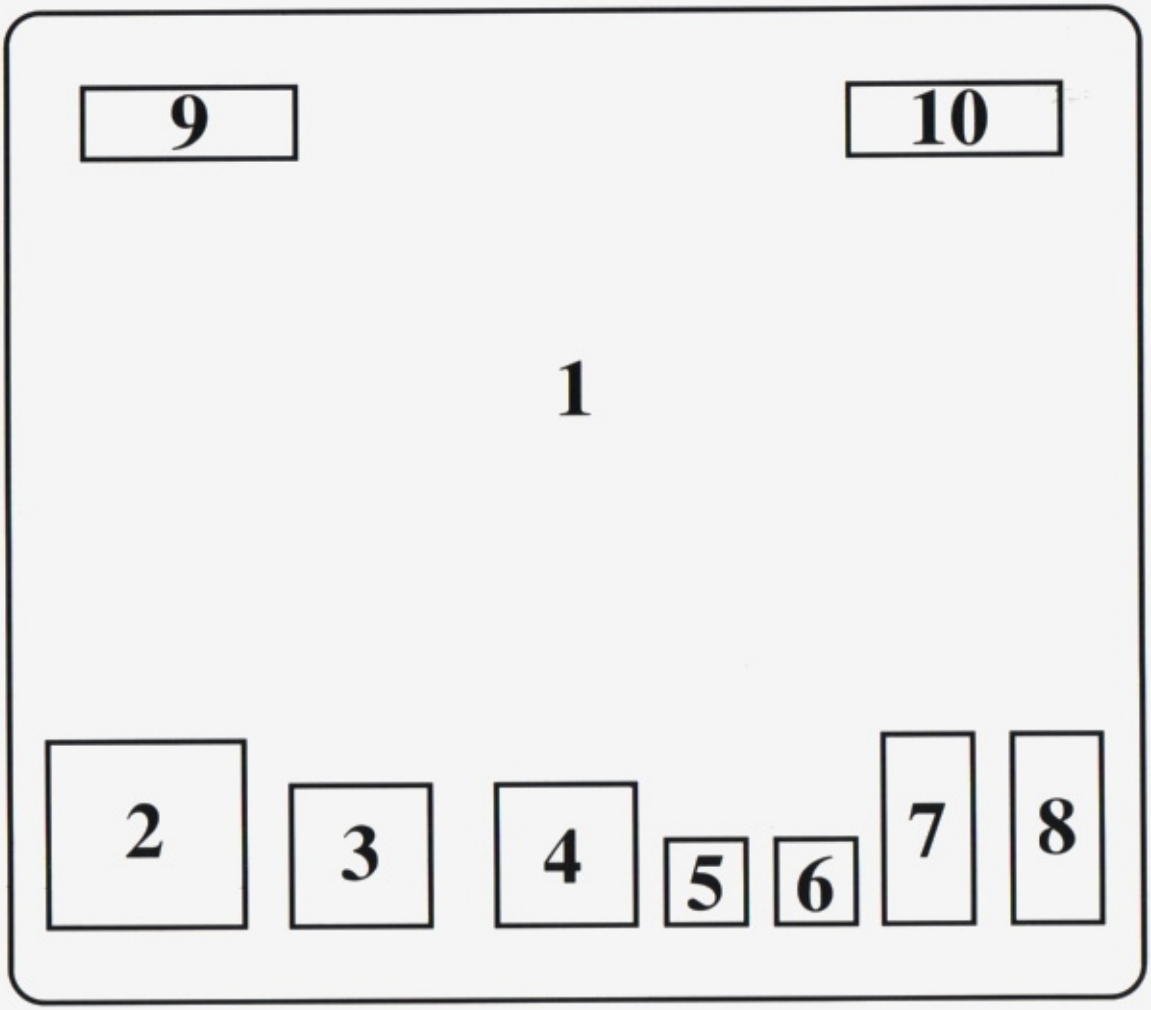
* Enfin, votre dernière volonté est de commettre un ignoble vol chez l'un des califes adverses : sélectionnez le califat, puis votre espion et sa prime. La quantité de votre butin s'affichera à l'écran. C'est aussi avec cette option que vous pouvez tenter de subtiliser la lampe magique à un de vos adversaires.

5 - ABANDON

Vous pouvez à tous moments décider d'abandonner la partie en cours et vous retirer loin des conflits fratricides pour méditer en paix sur les conditions éxistancielles et philosophiques du pouvoir et de la sagesse.



OFFENSIVE MARITIME



JEUX D'ARCADE

I ☞ Offensive maritime
II ☞ Offensive exterieure d'une forteresse
III ☞ Offensive interieure d'une forteresse
IV ☞ Defensive d'une forteresse
V ☞ Arcade ville
VI ☞ Arcade armée contre armée

I - OFFENSIVE MARITIME :

Ce jeu d'arcade se joue essentielement avec le curseur .

1: Champ de bataille navale, où peut être vous coulerez la flotte de vos ennemis les plus redoutables et les plus sanguinaires... Attention ! les méandres les plus sombres éliment la proue de votre navire, ayez l'oeil attentif et le pied marin.

2 : C'est avec cette boussole que vous guidez votre vaisseau vers la conquête ou la destruction : pointez le curseur sur un des poles et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Votre cap est à present celui que vous avez ordonné.

3 et 4 : Votre vaisseau de guerre est équipé de deux rangées de canons, chacune positionnée sur les flancs babord et tribord et chacune représentée par deux canons qui sont modulables selon la distance de tir à effectuer :

Il existe trois positions :
_ Canon baissé, pour tirs rapprochés.
_ Canon moyennement levé pour tirs à moyenne portée.
- Canon levé, pour tirs à longue portée.

Cliquez sur l'une des deux flèches pour lever ou abaisser le canon, puis à l'interieur d'une des deux icones représentants les canons pour tirer.

JEUX D'ARCADE (suite)

5 et 6 : L'armée que vous avez embarquée possède des archers, il ne tient qu'à votre ordre de répondre au feu des canons ennemis par des salves de flèches qui seront autant de dards meurtriers pour les troupes ennemies, que les boulets de canon ne le sont pour leurs téméraires embarcations.

7 : Cette icone représente le niveau quantitatif de vos effectifs.

8 : Icone relatif à la résistance de la coque de votre navire et de sa capacité à endurer une certaine puissance de feu.

9 : rappel de l'icone 7 , mais concernant les troupes adverses.

10 : Identique à l'icone 8 mais se rapportant aux forces énnemies.

II - OFFENSIVE EXTERIEURE D'UNE FORTERESSE :

Ce jeu d'arcade se joue au joystick ou bien au clavier : pour lever ou abaisser l'arc, dirigez le manche du joystick respectivement vers le haut ou vers le bas ou utilisez les flèches verticales du clavier.
De même, pour vous déplacer et esquiver les flêches de vos adversaires, dirigez le joystick vers la gauche ou vers la droite, ou utilisez les flèches horizontales du clavier.
Pour tirer, actionnez le bouton feu/fire du joystick ou la barre d'espace du clavier.
Soudain, un bruit de chaines, le pont-levis s'abaisse, des cris effrayants rettentissent, la horde sanguinaire de vos ennemis est lachée ...
Avertissement
En cas de souhait d'invincibilité de votre part, la résolution de ce jeu se fera automatiquement par calcul.

III - OFFENSIVE INTERIEURE D'UNE FORTERESSE :

Bravo ! vous avez vaincu la garde et vous vous êtes infiltrés à l'intérieur des remparts. Mais pour vous, le plus dur reste à faire car bien sur, le plus gros de la garnison est resté

à l'intérieur pour défendre avec ferveur les intérêts stratégiques et économiques que représentent les forteresses et califats.
Clavier et joystick : flêche du haut ou joystick en haut pour coup d'épée en haut et flèche de gauche ou joystick à gauche pour coup d'épée droit.
Votre armée apparait à droite de votre écran...
Avertissement
En cas de souhait d'invincibilité de votre part, la résolution de ce jeu d'arcade se fera automatiquement par calcul.

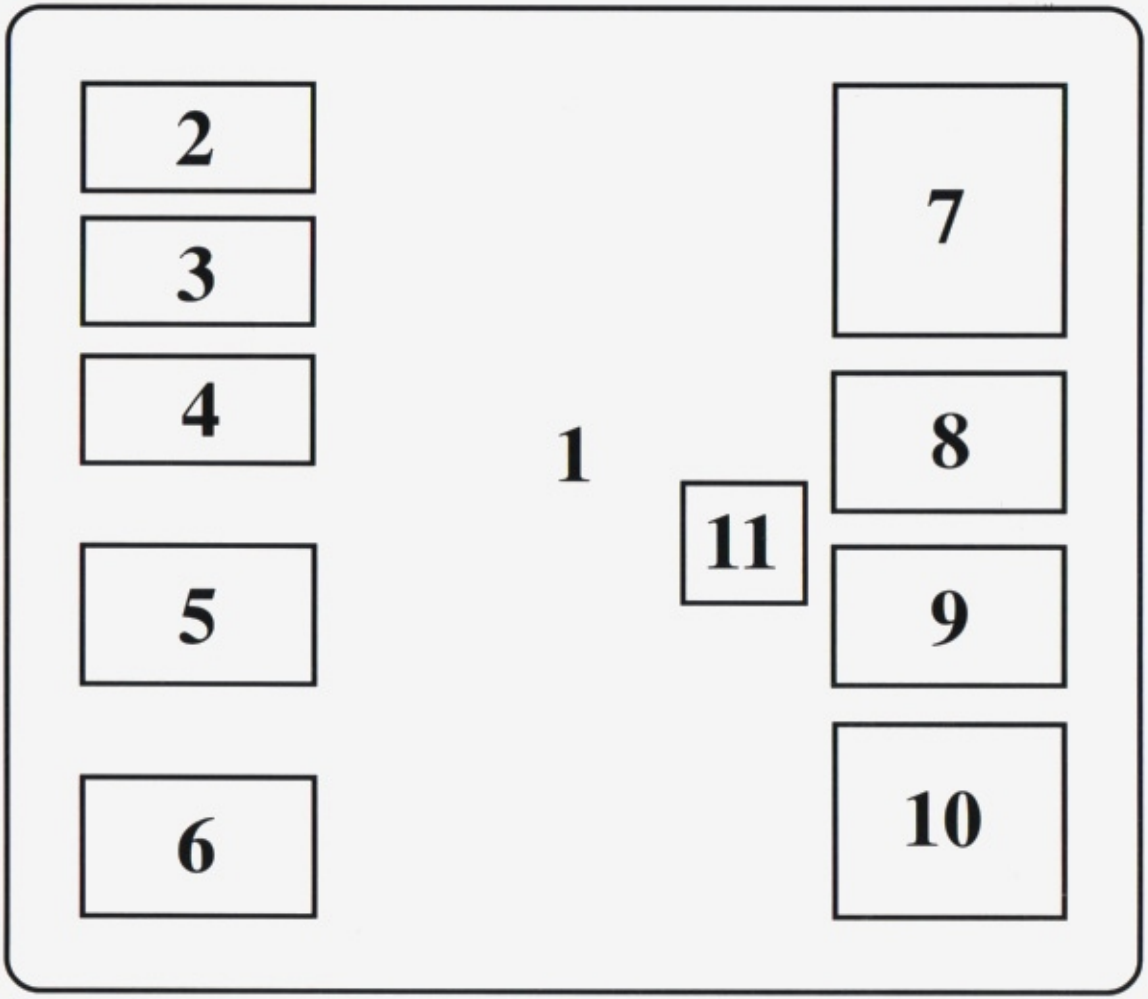
IV - DEFENSIVE FORTERESSE :

Cette fois-ci, il vous faut défendre vos propres intérêts avec la plus grande dévotion car les roles sont inversés : une de vos forteresses ou peut-être même votre califat est sérieusement menacé. Il en va de votre honneur, Divin Calife ! Et l'ennemi lui est sans vergogne et sans pitié pour celui qui le défie avec autant de noblesse.
Clavier ou Joystick : Flèche du haut ou joystick en haut pour coup d'épée en haut et flèche de droite ou joystick à droite pour coup d'épée droit - bouton feu/fire ou barre d'espace pour envoyer la lance ce, seulement lorsqu'un de vos adversaires vous menace du haut des remparts.
Vos gardes les plus fidèles vous défendent aux dépends de leur humble vie et tentent de repousser vos assiégeants depuis la gauche de l'ecran, soudain ...!
Avertissement
En cas de souhait d'invincibilité de votre part, la résolution de ce jeu d'arcade se fera automatiquement par calcul.

V - ARCADE VILLE :

Vous aimez le commerce et excellez dans le marchandage : c'est le moment de prouver votre talent de bon négociateur...
Venez ! Entrez dans cette ravissante ville où milles et une affaires vous attendent.

Arcade ville



JEUX D'ARCADE (suite)

1 - La Ville au dome blanc avec ses maisons et ses boutiques bien achalandées dans lesquelles vous pouvez acheter de l'eau, des vivres et mieux encore, équiper vos armée de chevaux ou de chameaux.
Mais, prenez-garde car la ville est dangereuse et corrompue par des gardes crapuleux qui vous font payer très cher votre laisser-passer : si votre offre ne les satisfait pas, vous risquez de périr...
Prenez-garde également aux terribles mercenaires qui sillonnent la ville et essayez de les acheter à un bon prix.

2 - Cette icone représente la somme d'or qui vous reste à dépenser.

3 et 4 - Ces deux autres vous montrent la quantité d'eau et de vivres que vous possédez.

5 et 6 - Ces derniers vous dénombrent l'effectif en archer et en fantassin qui reste encore dans votre détachement.

7 - Le tableau de sélection de votre mise à prix : pointez le curseur sur les différentes unités de pièce d'or qui vous sont proposées. Dès que vous avez réuni la somme voulue, validez en pointant le curseur sur «OK».

8 et 9 - Pour accéder à un commerce, placez vous devant et pointez le curseur sur l'icone symbolisant la boutique. Et si vous refusez de payer cet humble commerçant et décidez de le voler : pointez le curseur sur l'icone des deux épées.

10 - Ces quatres flèches vous permettent de vous déplacer dans la ville : pointez le curseur sur la direction souhaitée.

11 - Cette icone vous renseigne sur l'état d'agressivité de la ville et est fonction de l'expression du visage : souriant ou coléreux.
Plus vous commettez de vol et plus la ville devient agressive et plus nombreux sont les gardes et mercenaires vous pourchassant.

Lors des relations avec un commerçant, en validant soit sur le mot "ACHAT" soit sur le

JEUX D'ARCADE (suite)

mot "VENTE" vous sélectionnez le type de négociation qui vous intéresse, de plus des informations concernant le prix et la quantité minimum vendue s'afficheront dans la fenêtre.

Avertissement

Lors de "marchandages" avec des mercenaires ou avec des gardes corrompus, prenez soin de ne pas abuser de leur patience et surtout de ne pas les offenser avec une obole ridicule.

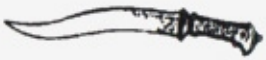
VI ARMEE CONTRE ARMEE :

Par la volonté d'Allah, fuyez ennemis jurés avant que je vous anéantisse...
Vos glorieux combattants surprennent une armée ennemie au levé du soleil, commence alors un combat sans merci au terme duquel sortiront vainqueurs ceux qui auront su faire preuve de force et de courage.

Clavier ou joystick : flèche du haut ou joystick en haut pour parer les coups mortels de votre adversaire, flèche de droite ou joystick à droite et flèche de gauche pour vous déplacer la téralement et bouton feu/fire ou barre d'espace pour porter un coup à votre adversaire.
Votre potentiel de force est représenté par une barette en haut à gauche de l'écran, celui de votre adversaire par une barette en haut à doite de l'écran.

Avertissement

En cas de souhait d'invincibilité de votre part, la résolution de ce jeu d'arcade se fera automatiquement par calcul.



LISTE DES PERSONNAGES

ABU BAHR : Surnommé *"Le Chien du Désert"*, il est à l'age de 52 ans Calife de la cité d'El Halem qui lui rapporte chaque fin de mois 10 000 pièces d'or, 50 000 litres d'eau et 10 tonnes de vivres. C'est avec une grande habilité qu'il dirige ses armées reconnaissables à leur uniforme bleu foncé.

UTMAN : A 43 ans, il régne sur la cité de Khelbir situé au sud du désert de Lut. Pour subvenir aux besoins de ses puissantes armées blanches, il réclame aux résidents de son califat de lui verser mensuellement 10 000 pièces d'or, 40 000 litres d'eau et 20 tonnes de vivres.

ALI : Agé de 65 ans, Ali *"Le Redoutable"* gouverne sur la cité d'El Haradj et commande les armées bleues claires.
Ses revenus mensuels s'élévent à 15 000 pièces d'or, 40 000 litres d'eau et 30 tonnes de vivres.

UMAR : A 39 ans, il est le plus jeune des califes. Sa riche cité d'Aracande lui rapporte 10 000 pièces d'or, 45 000 litres d'eau et 20 tonnes de vivres. Il est aimé de son peuple et de ses fidèles armées vertes.

ET L'ETRANGE ENVAHISSEUR : Partout présent dans le royaume de KHALAAN, vous apprendrez très vite à reconnaitre l'uniforme blanc rayé de ses armées acharnées et impitoyables.

Avertissement

Le montant des impots mensuels pour chacun des califes est donné à titre indicatif et variera au cours du jeu suivant l'acquisition ou non de forteresses et l'état de confiance des peuples en leur royaume.

LISTE DES PERSONNAGES "ESPIONS"

MOHAMED : Le plus couteux mais le plus professionnel, ses yeux et ses oreilles sont à la disposition du plus offrant.

RACHID : Rapide comme l'éclair, très discret, la déstabilisation d'un royaume n'a aucun secret pour lui.

SALIMA : On la surnomme "la redoutable", ses yeux dit-on font plus de mal que la plus fine des lames du royaume.

Avertissement

Les espions que vous pouvez engager, ont chacun une ou plusieurs spécialités, mais ne peuvent être surs à tous les coups. Confiez-vous alors à votre instinct, et qu'il vous permette de bien choisir au moment voulu.

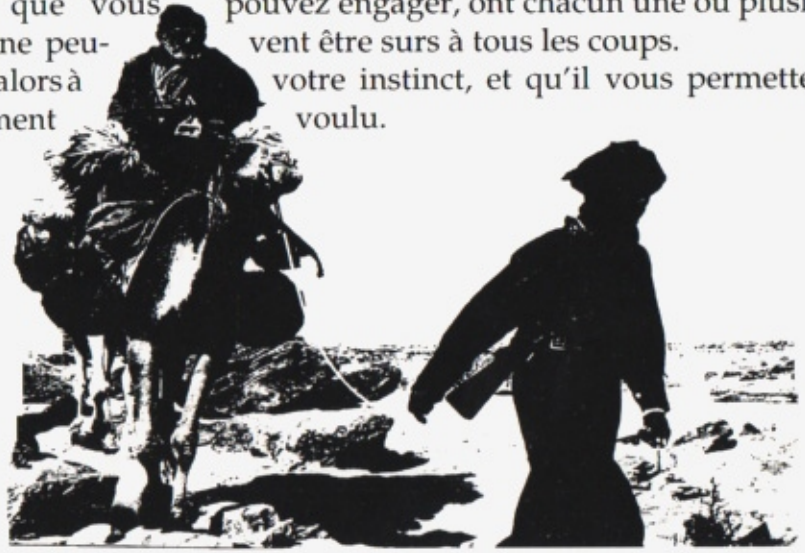


TABLE DES MATIERES

Présentation 3

Chargement - Commandes 4

Déroulement d'une partie
- Votre personnage
- Paramètres
- Message écran 5

Le début du jeu
- Tableau de sélection de votre personnage
- Paramètres
- Message écran ..... 6 à 7

Le menu général ..... 8 à 10

Les différentes actions militaires
- Lever
- Licencier
- Ravitailler
- Regrouper
- Offensive
- Entrer en ville ..... 10 à 12

Les activités commerciales
- Lever et licencier une caravane
- Acheter et vendre une forteresse 13

TABLE DES MATIERES (suite)

Les affaires maritimes
- Embarquer une armée ou une caravane
- Débarquer une armée ou une caravane
- Saborder un navire 14

Les affaires du royaume
- La trève
- Don au peuple
- Attentat
- Corruption
- Espionnage
- Vol
- Abandon ..... 15 à 17

Jeux d'arcade
- Offensive maritime ..... 18 à 20
- Offensive extérieure d'une forteresse 20
- Offensive intérieure d'une forteresse ..... 20 à 21
- Défensive forteresse 21
- Arcade ville ..... 21 à 24

Liste des personnages 25

Liste des personnages espions 26



Compo LASER CREATION Valençay 54 00 04 47