

# IRON LORD

## \* Pour déplacer le curseur sur l'écran:

**SOURIS** :déplacez la souris dans la direction choisie.

**JOYSTICK** :orientez le manche du joystick dans la direction choisie.

**CLAVIER** :pressez les touches 'flèches' du pavé numérique

suivant la direction choisie.

## \* Pour valider une opération ou un choix:

**SOURIS** :pressez le bouton gauche.

**JOYSTICK** :pressez le bouton 1 (ou bouton de tir).

**CLAVIER** :pressez la barre Espace.

## I. BUT DU JEU:

Vous devez convaincre la population de s'armer contre les troupes de votre oncle, puis lorsque la bataille éclatera, conduire vos armées à la victoire. Alors seulement les forces du mal retourneront dans les grottes de l'enfer qu'elles n'auraient jamais dû quitter.

## II. REGLES DU JEU:

### A. L'AVENTURE:

#### \* DEPLACEMENTS SUR LA CARTE:

**AG:** souris / **PC:** souris, joystick ou clavier / **ST:** joystick.

Vous débutez le jeu dans votre château. Une vue d'ensemble de la contrée vous permet de visualiser les lieux où vous pouvez vous rendre. (Reportez-vous au chapitre 'COMMENT SAUVEGARDER OU CHARGER UNE PARTIE?' pour obtenir de plus amples renseignements sur le château.) Pour ce faire, positionnez le curseur sur l'endroit où vous souhaitez aller puis validez. Si l'endroit que vous avez choisi n'est pas accessible de là où vous êtes, rien ne se passe. Il faudra passer par un ou plusieurs lieux intermédiaires avant d'aboutir à l'endroit souhaité. Chaque fois que l'écran représentant la contrée apparaît, le curseur est positionné là où vous vous trouvez.

#### \* DEPLACEMENT DANS LES LIEUX:

**AG:** joystick ou souris / **PC:** joystick, souris ou clavier / **ST:** joystick.

La fenêtre de gauche représente le lieu où vous vous trouvez.

La fenêtre en haut à droite représente le lieu vu de haut. C'est là que vous vous déplacez. 4 directions sont possibles, correspondant aux 4 points cardinaux.

Lorsque vous arrivez, votre personnage se trouve à la sortie du lieu, à côté de sa monture. Pour repartir, il suffit de revenir à côté de votre cheval et de valider. Pour déplacer votre personnage dans les lieux, déplacez le curseur dans la direction voulue.

HAUT = NORD BAS = SUD GAUCHE = OUEST DROITE = EST

La fenêtre en bas à droite donne des renseignements sur la localité où vous êtes. Si vous êtes perdu ou si vous ne savez que faire, positionnez le curseur dans cette fenêtre et validez. Un message apparaîtra décrivant l'endroit et ce que vous pouvez y faire. Pour entrer dans un bâtiment, il suffit de s'en approcher le plus possible et de valider. Si rien ne se passe, c'est une maison sans intérêt et il ne sert à rien de s'y attarder. (AG, PC: Vous pouvez également déplacer votre personnage en cliquant sur les bords (NORD, SUD, EST, OUEST) entourant la vue aérienne du village.

#### \* RENCONTRES AVEC LES PERSONNAGES:

**AG:** souris / **PC:** souris, joystick ou clavier / **ST:** joystick.

Lorsque vous rencontrez un personnage, plusieurs options s'offrent à vous. Chaque fois que vous avez sélectionné une option et que vous voulez revenir à l'écran principal, placer le curseur sur l'icône 'BIEN' et valider.

#### LISTE DES OPTIONS:

**INVENTORY:** Rappel des objets en votre possession.

(Pour obtenir des renseignements sur un objet en particulier, cliquer dessus en maintenant le bouton appuyé.)

**EXAMINE:** renseigne sur le personnage qui vous fait face. Certains sont d'humeur changeante et leurs réponses peuvent varier en fonction de vos faits et gestes.

**DISCUSS:** Pour dialoguer avec un personnage, utilisez le menu déroulant de cette option. Les flèches en haut permettent de choisir la phrase qui vous intéresse. Quand la phrase affichée correspond à ce que vous voulez dire, positionnez le curseur dessus et validez. La réponse du personnage apparaît aussitôt après. Lorsque vous l'avez lue et que vous souhaitez repasser au menu, positionnez le curseur sur l'icône 'BIEN' et validez.

**BUY:** option utile chez les commerçants. Pour acheter quelque chose, faites votre choix dans la liste proposée. Le montant de l'objet sera aussitôt déduit de votre bourse.

**GIVE:** pour troquer avec un autre personnage.

**MONEY:** Rappel du nombre de pièces d'or en votre possession.

**LEAVE (ou QUIT):** met un terme à votre entrevue avec un personnage.

## **B. LES PHASES D'ACTION:**

### **1) LA COMPETITION DE TIR A L'ARC:**

**AG: souris / PC: souris, joystick ou clavier / ST: joystick.**

(Pour accéder à cette épreuve, commencez par valider)

Cette compétition sert à prouver votre adresse. L'épreuve se déroule en trois parties: deux manches éliminatoires servant à la qualification puis une manche finale. Chaque manche comprend sept séries de tirs. Chaque série de tir se décompose à son tour en quatre essais par cible. Si vous quittez l'épreuve en cours, vous ne serez pas obligé de la recommencer au début (vous n'aurez pas à reprendre la première manche si vous vous y êtes qualifié précédemment). Une manche se termine quand vous avez atteint le nombre de points requis. Seul le succès permet de continuer l'épreuve et d'éventuellement gagner la coupe. Toutes les commandes se font via les icônes du bas. La fenêtre à gauche représente votre personnage. La fenêtre à droite représente la vue **que vous avez de la cible.**

**La première icône (drapeau) en partant de la gauche permet de connaître la force et la direction du vent.**

**La seconde icône (bras) permet de régler la force avec laquelle vous allez envoyer votre flèche.** Vous pouvez également régler la force en cliquant sur l'archer situé dans la partie supérieure gauche de l'écran.

**La troisième icône permet de sélectionner la hauteur de votre tir.** Placez le curseur sur l'une des extrémités de la flèche et cliquez en maintenant le bouton pressé pour augmenter ou diminuer la hauteur de votre tir. Lorsque vous pensez avoir atteint la hauteur idéale, relâchez le bouton.

**La quatrième icône sert à choisir l'angle de tir par rapport à la cible.** Placez le curseur sur l'une des extrémités de la flèche et cliquez en maintenant le bouton appuyé. Lorsque que vous avez atteint le bon angle, relâchez le bouton.

**L'icône 'STOP' permet de quitter l'épreuve à tout moment.**

**Chaque flèche plantée dans le mille vous rapportera 100 pièces d'or.**

#### **\* Description d'un tir:**

Après avoir choisi les angles verticaux et horizontaux, positionnez le curseur sur l'icône indiquant la force de votre tir et maintenez le bouton appuyé. Le chiffre indiquant la force du tir va augmenter. Quand la force vous paraît bonne, relâchez le bouton. La flèche partira. Si la cible est touchée, une vue en gros plan vous permettra de juger votre tir pour faire mieux la fois d'après. Si le tir est raté, une vue d'en haut vous permettra de voir votre erreur. Vous pourrez ainsi corriger votre tir.

Cliquez pour tirer une autre flèche.

### **2) LA SALLE DE JEU:**

**AG: souris / PC: souris, joystick ou clavier / ST: joystick.**

La salle de jeu est toujours très fréquentée. Certains y viennent pour s'enrichir aux jeux de hasard, d'autres pour assister aux affrontements des champions de bras de fer; c'est aussi à cet endroit que l'on peut se procurer de l'alcool. Votre sélection se fait directement sur l'écran de jeu. Pour participer au bras de fer, il suffit de positionner le curseur sur les deux personnages qui s'affrontent à gauche de l'écran. Pour jouer aux dés, sélectionner le personnage qui lance les dés à droite de l'écran. Pour vous désaltérer, choisissez la servante au milieu de l'écran. Lorsque vous avez fait votre choix, cliquez pour le valider. Pour quitter la salle de jeu, positionner le curseur sur la fenêtre de texte en bas de l'écran et valider.

#### **\* Description du bras de fer:**

**PC: clavier / ST, AG: joystick.**

Pour gagner, il faudra vaincre neuf adversaires. Cette épreuve vous permet de prouver votre force et votre résistance. L'écran de jeu se divise en plusieurs parties:

**L'écran principal** en haut à gauche vous montre de dos, assis face à votre adversaire.

**La colonne de gauche** représente votre indicateur de force surmonté de votre écusson.

**La colonne de droite** concerne votre adversaire.

**Ces deux colonnes vous permettent, durant l'épreuve, de juger la différence de force et de résistance qui vous sépare de votre adversaire.**

**L'icône en bas à gauche sert à faire démarrer l'épreuve.** Quand vous êtes prêt, sélectionnez cette icône avec le curseur.

Pour sélectionner une des 3 icônes du bas, déplacez le curseur vers la droite ou vers la gauche. Vous verrez alors apparaître un rectangle clignotant entourant l'option choisie. Cliquez ensuite pour valider votre choix.

**L'icône suivante vous donne des renseignements sur l'adversaire présent.** Il est préférable de connaître le point faible de chacun des champions avant de les affronter.

## **La dernière icône à droite vous permet d'abandonner l'épreuve.**

Le principe est simple. Il faut augmenter son indicateur de force en agitant le joystick de droite et de gauche le plus vite possible et de façon régulière. Pour les PC, appuyez sur la barre Espace de façon répétitive et le plus vite possible. Seul votre bras vous permettra de vaincre (muscultation garantie!).

### **\* Description du jeu de dés:**

**AG: souris / PC: souris, joystick ou clavier / ST: joystick.**

Cette épreuve permet de s'enrichir facilement.

Ce jeu se joue avec deux dés, à deux joueurs. Pour gagner, il faut que le résultat des deux dés lancés soit égal à sept. Si le résultat est inférieur, la somme pariée est mise dans le pot. Si le résultat est supérieur, vous ne gagnez pas mais vous gardez votre mise. Enfin, avec un résultat de sept, vous gagnez la somme que contient le pot. Si les joueurs ont tous deux un résultat égal à sept, le coup doit être rejoué.

### **L'écran de jeu se compose de différentes fenêtres:**

**A gauche de l'écran** la piste de jeu où sont jetés les dés.

**En haut à droite**, votre main, prête à lancer les dés.

**En bas, deux icônes:** la première permet de connaître la valeur du pot et l'argent qu'il vous reste en main, la seconde sert à quitter le jeu à tout moment.

Pour commencer, positionnez le curseur sur la main et validez. Une fenêtre apparaît. Dans cette fenêtre vous allez choisir le montant de votre pari en augmentant ou en diminuant la somme affichée. Pour cela, utilisez le curseur en le positionnant sur une des deux extrémités de la flèche et maintenez le bouton enfoncé jusqu'à obtenir la somme que vous voulez parier. Pour confirmer votre choix, placez le curseur sur la main située à gauche de la fenêtre et validez. Votre adversaire fera toujours le même choix que vous. Vous allez alors voir la main de votre joueur secouer les dés. Validez pour les lancer. Les dés tombent sur la piste et vous pouvez lire le résultat directement.

**ST:** Une fenêtre apparaît en haut à droite. Elle vous indique le résultat de votre adversaire.

**AG, PC:** Cliquez pour connaître le résultat de votre adversaire. Celui-ci apparaîtra dans une fenêtre.

### **3) LE COMBAT A L'EPEE:**

**PC: joystick ou clavier / ST, AG: joystick.**

Cela n'arrive que si un assassin vous agresse à la sortie d'une ville. Les assassins sont des émissaires de votre oncle et sont prêts à tout pour se débarrasser de vous. L'issue de ce combat est la victoire ou la mort.

**La vue est conforme à celle que vous auriez avec un heaume sur la tête.**

**Le principe du combat est basé sur l'instinct, élément indispensable à un guerrier de votre trempe.**

**Dans la version ST** cet instinct est remplacé par des icônes apparaissant brièvement. Réagissez dès que vous les apercevrez.

Vous disposez de 8 types d'attaque correspondant aux 8 directions du joystick (PC: 4 types d'attaque correspondant aux 4 directions des flèches du pavé numérique). Exe: placez le joystick vers la droite, le coup sera donné à droite, de même vous pouvez frapper en diagonale vers le haut, le bas, la droite ou la gauche: les mouvements du joystick correspondent aux mouvements de l'épée. Quand une icône représentant une épée s'affiche en haut de l'écran à droite, c'est le moment de frapper. Il faut alors vite bouger le joystick dans l'une des 8 directions. Plus vous réagissez vite après l'apparition de l'icône, plus votre chance de toucher l'adversaire est grande. Si vous tardez trop, votre adversaire en profitera pour frapper à son tour. Votre instinct vous permet heureusement de connaître à l'avance la direction du coup.

Quand une icône "flèche" apparaît en haut de l'écran à gauche, elle indique la direction du coup de l'adversaire. Il faut alors vite positionner le joystick de façon à placer votre épée correctement par rapport au coup de l'ennemi.

**AG, PC:** Vous disposez de 3 coups de défense. Pour parer un coup qui vient de la droite, placez votre épée vers la droite, si le coup vient de la gauche, placez-la vers la gauche, et si le coup vient du haut, placez-la vers le haut. Le mouvement de l'épée correspond au mouvement du joystick. Si vous réagissez vite, le coup sera paré, sinon la blessure est inévitable. Cette blessure peut vous être fatale si vous avez déjà été touché. Surveillez toujours l'énergie qu'il vous reste (à gauche pour les versions ST, AG, à droite pour PC) ainsi que celle de votre adversaire (à droite pour ST, AG, à gauche pour PC). Vous saurez si votre opposant est résistant ou non.

C'est un duel à mort.

### **C. COMMENT SAUVEGARDER OU RECHARGER UNE PARTIE:**

**AG: souris / PC: souris, joystick ou clavier / ST: joystick.**

Pour faire votre choix, il suffit de sélectionner l'option voulue à l'aide du curseur.

Pensez à avoir toujours une disquette vierge formatée à portée de main, (si possible toujours la même) pour pouvoir sauvegarder vos parties ou charger une partie précédente.

Vous ne pouvez accéder à cette option que dans un seul lieu: le château, votre quartier général. C'est là que vous prenez vos grandes décisions. Pour entrer dans la tour du château, placez-vous à l'ouest de celle-ci et validez. Lorsque vous vous trouvez en haut de la tour centrale, vous avez accès à un menu. Ce menu vous servira à sauver ou charger une partie, mais c'est également grâce à ce menu que vous prendrez l'initiative de regrouper votre armée lorsque vous la jugerez assez forte pour affronter celle de votre oncle.

## D. LE COMBAT FINAL:

Le combat final est l'aboutissement de votre mission. Vous pouvez y accéder dès que vous possédez au moins une troupe de soldats. Plus vous détenez de troupes, plus vos chances de vaincre sont grandes. **Pour lever une armée**, rendez-vous dans la tour centrale du château. Vous choisirez dans le menu l'option qui sert aussi à la sauvegarde d'une partie, mais ici, sauvegardez l'option 'GO TO WAR'. Si vos troupes sont disponibles, vous les verrez quelque temps après sur le champ de bataille, prêtes à combattre les hordes ennemies.

### 1) DEROULEMENT DU JEU:

Votre armée se trouve en bas, au sud de la plaine. L'ennemi est au nord. Vous pouvez également reconnaître l'armée ennemie à sa couleur: marron (AG, PC) ou rouge (ST). Une issue est possible: la victoire ou la mort.

#### \* Version ST:

Le jeu se décompose en deux phases qui se répètent jusqu'à la victoire de l'une ou l'autre armée: mouvement et combat. Servez-vous de votre curseur pour faire votre choix directement sur les troupes de soldats. Si vous positionnez le curseur sur l'étendard de l'une de vos troupes et que vous validez ce choix, un graphique apparaît en haut à gauche de l'écran, donnant la force actuelle et le moral de la troupe. Vous pouvez avoir des renseignements sur l'ennemi de la même façon.

#### Phase de mouvement:

Si vous laissez le bouton de tir de votre joystick enfoncé lors de la sélection des troupes, le curseur change de forme. Quand le curseur prend la forme d'un carré rouge, vous êtes en phase de mouvement. Vous pouvez déplacer vos soldats en laissant le bouton de tir du joystick appuyé et en positionnant le joystick dans l'une de ses 8 directions. Chaque joueur a droit à 6 points de mouvement qu'il répartit comme il l'entend. Un déplacement de troupe coûte 1 point de mouvement. Une troupe peut consommer 3 points de mouvements, une autre 2 et une autre 1. C'est vous qui commencez. Une fois opérés vos 6 déplacements, l'ennemi entame sa phase de mouvement puis ce sera de nouveau à vous, et ainsi de suite... Le fait de déplacer vos troupes fatigue les soldats. Aussi, plutôt que de faire charger une unité, prenez le temps de répartir vos mouvements.

#### Phase de combat:

2 troupes adjacentes sont prêtes à combattre. Pour que l'affrontement commence, elles doivent foncer l'une sur l'autre. Si c'est votre tour de vous déplacer et si vous voulez attaquer une unité ennemie, effectuez le déplacement de façon à ce que vos soldats foncent vers l'ennemi. Pendant le combat, une fenêtre apparaît en haut à droite. Elle vous montre les troupes en train de s'affronter. L'issue du combat dépend de la force et du moral de chacune de vos troupes.

### 2) RENSEIGNEMENTS SUR LES ARMEES: Toutes versions sauf ST.

**PC: souris, joystick ou clavier / AG: joystick.**

En positionnant le curseur sur un écusson puis en validant votre choix, un dessin et du texte apparaissent en haut à gauche de l'écran. Il s'agit de renseignements concernant l'armée en question.

- **PLAYER** (AG, PC): indique une troupe amie.
- **UNCLE** (AG, PC): indique une troupe ennemie.
- **MEN**: indique le nombre d'hommes de l'armée en question.
- **ENG** (AG, PC): indique l'énergie actuelle de cette armée.
- **MAX** (AG, PC): indique l'énergie maximale que peut atteindre l'armée.

### 3) PROGRAMMATION DE VOS ARMEES: Toutes versions sauf ST.

La programmation de vos armées se fait à l'aide du joystick (joystick et clavier pour la version Spectrum).

Déplacez le curseur sur la troupe que vous voulez déplacer et validez. Un cadre apparaîtra autour de cette armée, indiquant que vous pouvez la programmer.

# Iron Lord

\* **AG, PC:**  
fait avancer l'armée dans la direction choisie.

**TURN LEFT**      <-      ↑      >-      **TURN RIGHT**  
Rotation vers la gauche      ↓      Rotation vers la droite  
**GO AHEAD**  
Annule la dernière instruction du programme

- Joystick:

**GO AHEAD**  
Déplacement vers l'avant  
**TURN LEFT AND GO AHEAD**      <-      ↑      >-      **TURN RIGHT AND GO AHEAD**  
Rotation gauche et déplacement vers l'avant      ↓      Rotation droite et déplacement vers l'avant  
**GO BACK**  
Mouvement vers l'arrière

- Clavier:

'J': Rotation vers la gauche (TURN LEFT).  
'K': Rotation vers la droite (TURN RIGHT).  
'R': Sur place (NO MOVE).

La touche 'DELETE' vous permet d'annuler un ou plusieurs mouvements.

#### 4) PHASE DE COMBAT: Toutes versions sauf ST.

Lorsque deux troupes ennemies se rencontrent, il y a affrontement.

Dès que tous les déplacements et les combats auront pris fin, le curseur réapparaîtra à l'écran. Vous pouvez alors si vous le souhaitez, reprogrammer vos armées.

**AG, PC:** de la nourriture apparaît de temps en temps sur le champ de bataille, prenez-la pour augmenter votre énergie.

*Pour gagner, il vous faut détruire toute l'armée adverse.*

#### E. LE LABYRINTHE:

**PC:** souris, joystick ou clavier / **ST, AG:** joystick.

**Un autre défi vous attend:** affronter les forces maléfiques de votre oncle dans un labyrinthe.

Le labyrinthe est vu de dessus. Vous déplacez votre personnage à l'aide du curseur. Vous devez trouver les sorties des six niveaux constituant ce labyrinthe, représentées par des flèches:

: Retour au labyrinthe précédent.

: Passage au labyrinthe suivant.

Pour cela, utilisez les clefs que vous trouverez sur le sol: elles ouvriront certaines portes. Placez-vous devant la porte pour l'ouvrir et validez. Pour ramasser les objets, passez dessus.

- **L'épée magique** servira lors de la phase d'arcade à renforcer la puissance de vos tirs (voir ci-dessus).

- **AG, PC:** Vous devez ramasser les étoiles apparaissant sur le sol pour reconstituer votre énergie. Votre énergie apparaît sous la forme d'une barre et diminue régulièrement avec le temps. Si vous n'avez plus d'énergie, vous devrez recommencer au premier labyrinthe.

**PHASE D'ARCADE:** Après chaque niveau de labyrinthe, vous devez prouver votre adresse dans une scène d'arcade.

- **Évitez d'être touché par les gouttes d'acide** lancées par les monstres volants sous peine de perdre de l'énergie.

- **Tuer tous ces monstres**, afin d'accéder au niveau supérieur du labyrinthe.

TELECHARGER SUR

*Fidati Amigallada*

WWW.FDASI.COM