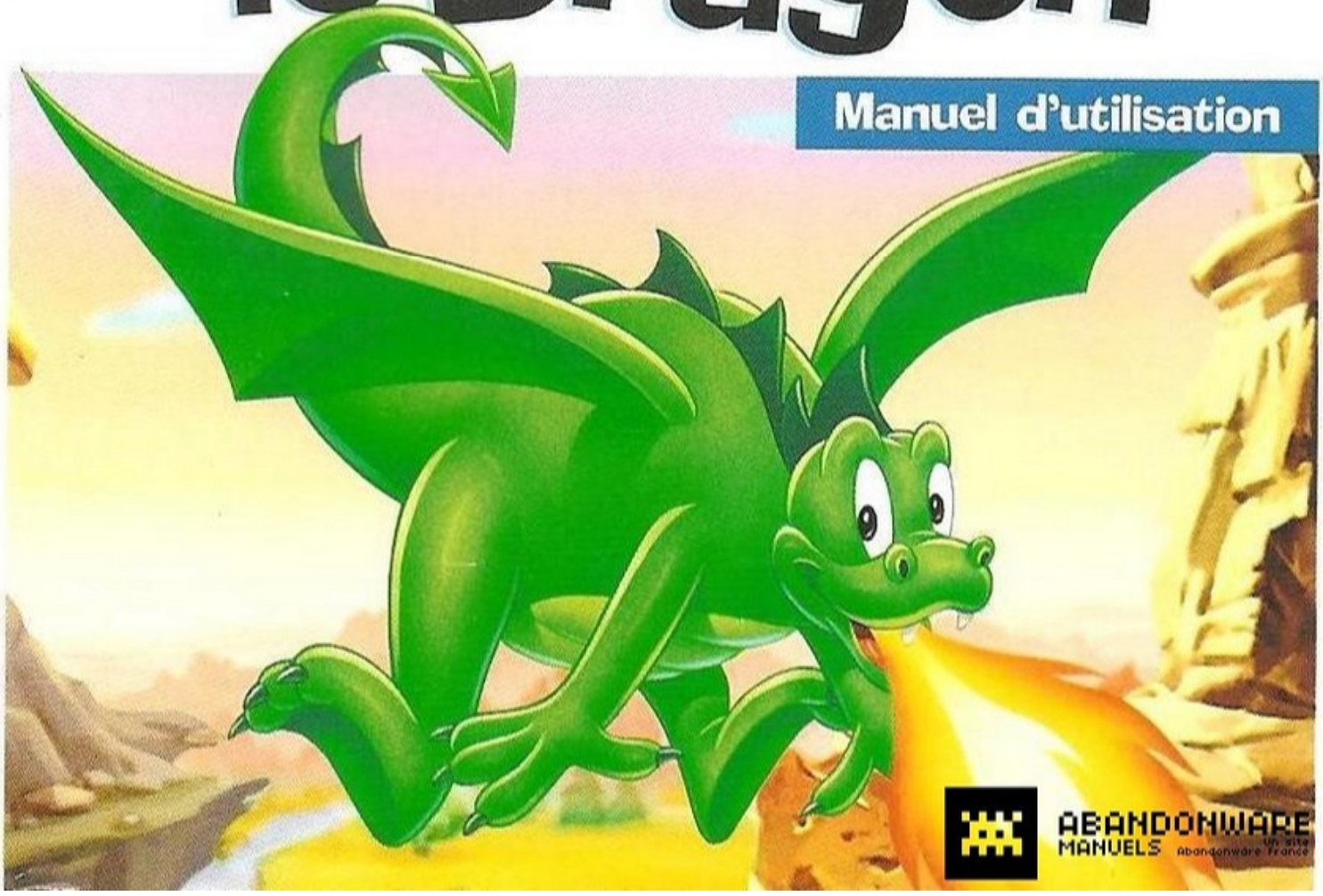
Broderbund

Dragon le Dragon

Manuel d'utilisation



AB:ANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Mise en route

L'installation risque de nécessiter des réglages mineurs dans la configuration de votre Macintosh ou de votre système d'exploitation Windows, et/ou une mise à jour de certains pilotes.

Configuration minimale requise sous Windows

- Windows 3.1 ou Windows 95
- Processeur 486 33 MHz ou supérieur
- 8 Mo de RAM
- 1,2 Mo d'espace libre environ sur le disque dur
- Lecteur de CD-ROM double vitesse (2X)
- Carte graphique SVGA (640 X 480, 256 couleurs)
- Carte son compatible Windows
- Souris



Exigences supplémentaires

Votre moniteur doit être défini sur 256 couleurs. Sous Windows 95, vous pouvez modifier les paramètres d'affichage en cliquant sur le menu **Démarrer** du bureau puis en ouvrant le Panneau de configuration situé dans le dossier Paramètres. Cliquez deux fois sur l'icône Affichage puis sélectionnez l'onglet Configuration. Choisissez enfin 256 couleurs sous l'intitulé Palette de couleurs. Pour modifier les paramètres d'affichage sous Windows 3.1, consultez les manuels de votre ordinateur.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Démarrage du jeu sous Windows 95

Lorsque vous insérez le CD dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur, la fenêtre de démarrage de Brøderbund s'affiche (« Broderbund démarrage »), vous proposant de lancer le produit. Pour démarrer le programme, cliquez sur **Jouer**. La première fois que vous lancez le programme, l'icône *Dragor le Dragon* est créée dans le dossier Brøderbund Software, dans le menu Démarrer. Le programme crée également un dossier intitulé « Dragon » sur le lecteur C:, qui contiendra toutes les parties que vous enregistrerez.

Si votre système n'affiche pas automatiquement la fenêtre de démarrage de Brøderbund, cliquez deux fois sur l'icône Poste de travail située sur le bureau, puis cliquez deux fois sur l'icône CD-ROM Dragor, dans le dossier. La fenêtre de démarrage de Brøderbund s'affiche alors. Cliquez sur **Jouer** pour lancer le programme.

Démarrage du jeu sous Windows 3.1

Insérez le CD dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur. A partir du Gestionnaire de programmes, sélectionnez **Exécuter** dans le menu **Fichier**. Dans la ligne de commande, tapez : **D:\setup** et cliquez sur le bouton **OK** (si votre lecteur de CD-ROM ne correspond pas à la lettre D, indiquez la lettre d'unité appropriée). La première fois que le programme est lancé, une icône *Dragor le Dragon* est créée dans le groupe de programmes Broderbund Software du Gestionnaire de programmes. Le programme crée également un répertoire intitulé « Dragon » sur le lecteur C:, qui contiendra toutes les parties que vous enregistrerez. Pour lancer le jeu, ouvrez le groupe de programmes Brøderbund Software puis cliquez deux fois sur l'icône *Dragor le Dragon*.

Nous vous recommandons d'enregistrer le produit chez Brøderbund Software afin de bénéficier d'une assistance technique gratuite et d'être informé de nos offres spéciales.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Configuration minimale requise pour le Macintosh

- Macintosh et Power Macintosh
- Système 7.1 ou supérieur
- Processeur 68040 33 MHz ou ultérieur
- 8 Mo de RAM, 3 Mo de RAM libre
- 1,2 Mo d'espace libre environ sur le disque dur
- Lecteur de CD-ROM double vitesse (2X)
- Affichage 256 couleurs, écran de 13 pouces
- Souris

Exigences supplémentaires

La mémoire virtuelle doit être désactivée lors de l'utilisation de *Dragor le Dragon*. Pour la désactiver, cliquez deux fois sur le Tableau de bord Mémoire et choisissez Non pour Mémoire virtuelle. Redémarrez ensuite votre ordinateur.

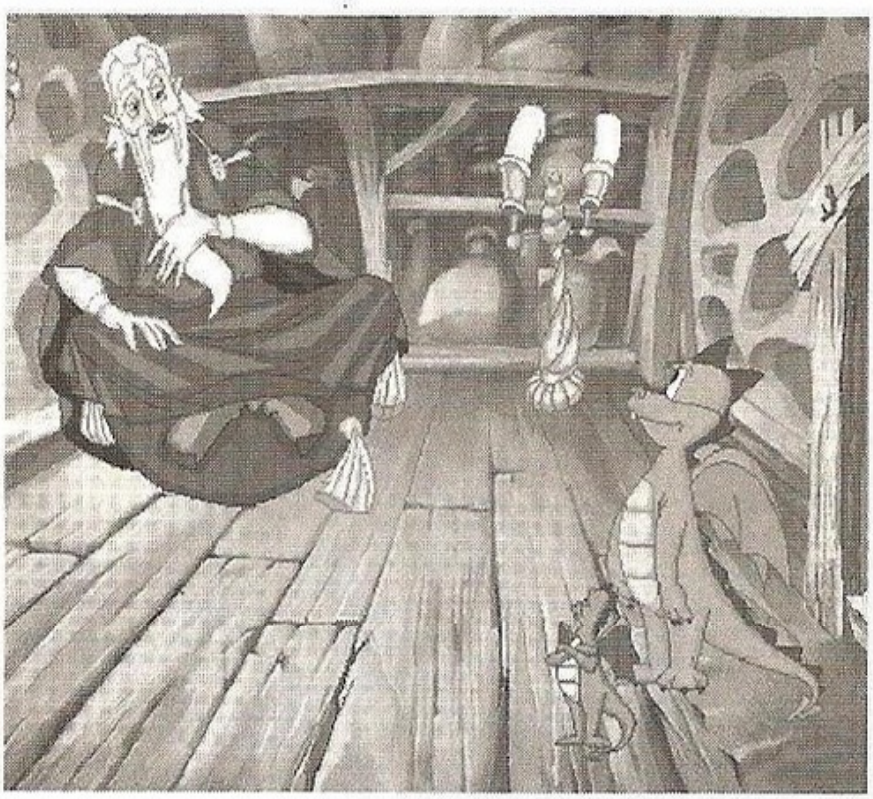
Démarrage du jeu sur le Macintosh

Insérez le CD dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur. La fenêtre CD *Dragor le Dragon* s'ouvre automatiquement. Cliquez deux fois sur l'icône Dragor pour lancer le programme. Un dossier intitulé « Dragor » sera créé dans le dossier Préférences du dossier Système, et toutes les parties que vous enregistrerez y seront placées.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Dragor le Dragon

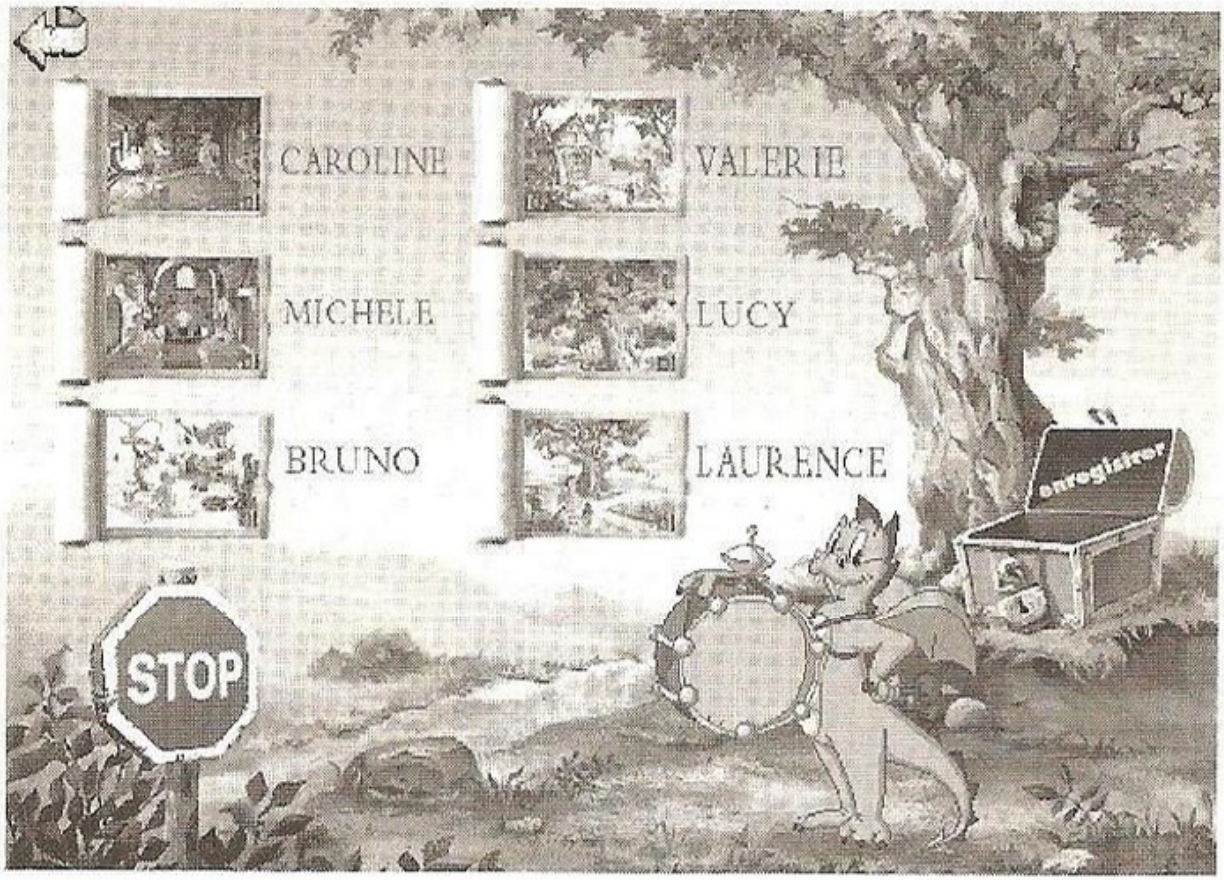
Bienvenue dans le Royaume des dragons où les dragons, les fées et les lutins vivent heureux les uns avec les autres. En survolant gaiement le royaume, le prince Dragor trouve un jour une superbe baguette magique. Ignorant les pouvoirs de cette baguette, il fait un souhait qu'il aurait souhaité ne pas faire et qui a pour effet de rétrécir sa grande sœur Etincelle ! Incapables de faire agir la baguette une deuxième fois, les deux jeunes dragons vont demander l'aide de Solimène, le magicien mystique. Solimène trouve la recette de la potion qui redonnera sa taille normale à Etincelle, mais il a besoin pour cela de trois ingrédients magiques. Dragor et Etincelle ont besoin de ton aide pour trouver ces éléments. Ensemble, vous explorerez les paysages extraordinaires du Royaume des dragons, et vous ferez la connaissance de trolls grincheux, de fées rieuses et de joyeux troubadours.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Comment jouer

Dragor le Dragon est un jeu à facile explorer. Voici des fonctions qui te seront bien utiles pendant que tu joueras :



Le menu des options

Ce menu te permet d'enregistrer une partie, d'en charger une ou de quitter le jeu.



Après avoir lancé le jeu, tu peux appuyer sur la touche **Echap** du clavier à tout moment pour accéder au menu des options.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Enregistrement d'une partie

Pour enregistrer une partie, clique sur le bouton **Enregistrer**. Le curseur sera remplacé par une image miniature représentant l'emplacement où tu te trouves dans le jeu. Fais glisser cette image sur l'une des cases vides de l'écran et clique pour la déposer. Ecris ensuite ton nom et appuie sur **Entrée**.

Chargement d'une partie

Pour ouvrir une partie enregistrée, clique sur l'image correspondant à la partie appropriée.

Sortie du jeu

Si tu veux quitter le programme, clique sur le panneau **Stop** (remarque : tu peux également quitter le jeu à tout moment en utilisant une combinaison de touches. Sous Windows, appuie sur les touches **Alt-F4**. Si tu utilises un Macintosh, appuie sur les touches ⌘**-Q**.)
Pour quitter le menu des options et revenir à la partie en cours, clique sur la flèche en haut à gauche de l'écran.

Interruption du jeu

Il est possible de passer outre certaines animations en appuyant sur la barre d'espace. Pour omettre les écrans d'introduction et le générique, appuie sur la barre d'espace lorsque l'animation commence.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Curseurs et boutons principaux

Tout au long du jeu, des curseurs différents apparaissent selon la situation :



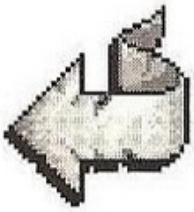
Le curseur standard représente une main verte.



Si cette main pointe du doigt, cela indique que le curseur se trouve sur une zone sensible (une zone qui s'anime si tu cliques dessus).



Lorsque le curseur se transforme en pointe de flèche, cela indique une sortie. Si tu cliques lorsque le curseur a cette forme, cela t'amène à un endroit différent.



Ce bouton de sortie apparaît lors de chaque activité. Si tu cliques dessus, l'activité prend fin et te permet de continuer ton exploration du Royaume des dragons.



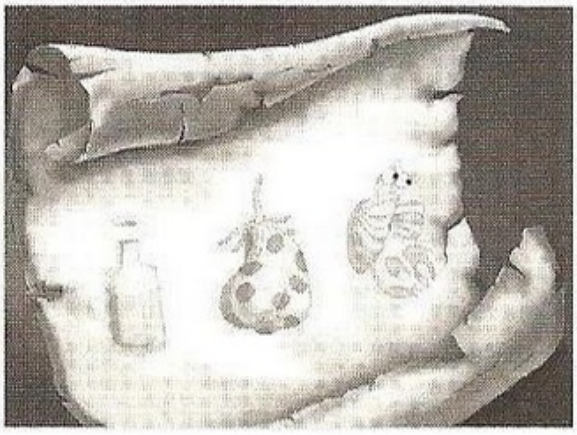
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Le parchemin



Tout au long de l'aventure, tu recueilleras et utiliseras divers éléments. Le parchemin, qui est toujours présent en bas de l'écran, indique les éléments que possèdent Dragor et Etincelle.

Pour ajouter un objet à ce parchemin, clique dessus. S'il s'agit d'un objet que tu pourras utiliser plus tard, il disparaît de la scène et réapparaît sur le parchemin. Il est parfois nécessaire que Dragor utilise un élément du parchemin pour réaliser une tâche précise. Pour récupérer cet élément, clique dessus. S'il peut effectivement être utilisé à cet instant, le curseur prend la forme de l'élément. Clique alors sur un objet de la scène pour demander à Dragor ou Etincelle de l'utiliser. Si l'élément ne peut pas être utilisé, il reste sur le parchemin.



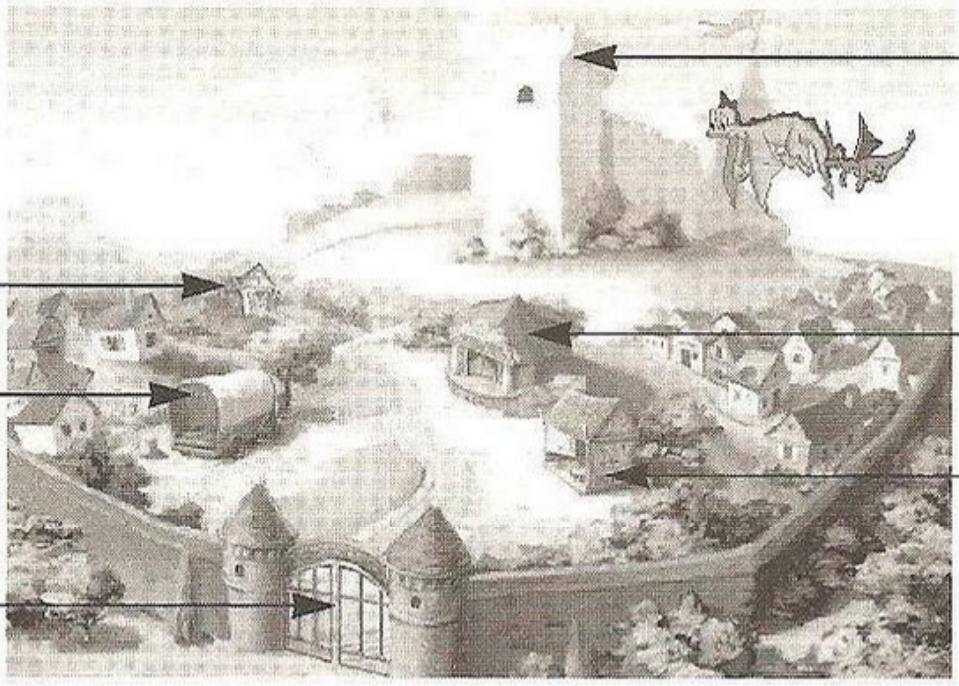
Dans la cabane du magicien, Solimène donne à Dragor et Etincelle la liste des éléments dont il a besoin pour redonner à Etincelle sa taille normale. Cette liste est toujours sur le parchemin. Lorsque tu cliques dessus, Dragor te rappelle les éléments qu'il reste à trouver.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Les pièces d'or

Ne cesse jamais de rechercher des pièces d'or pendant le jeu. Tu les trouveras parfois dans des coffres cachés, ou tu les gagneras en effectuant certaines activités. Nous te recommandons de ramasser toutes les pièces d'or que tu trouves : elles te rendront service !



A l'intérieur du Royaume

Le Royaume des dragons fourmille d'activités en permanence, et Dragor et Etincelle ne s'y ennuient jamais tant les divertissements sont nombreux. Tu peux accompagner les deux dragons à tous les jeux et activités du royaume.

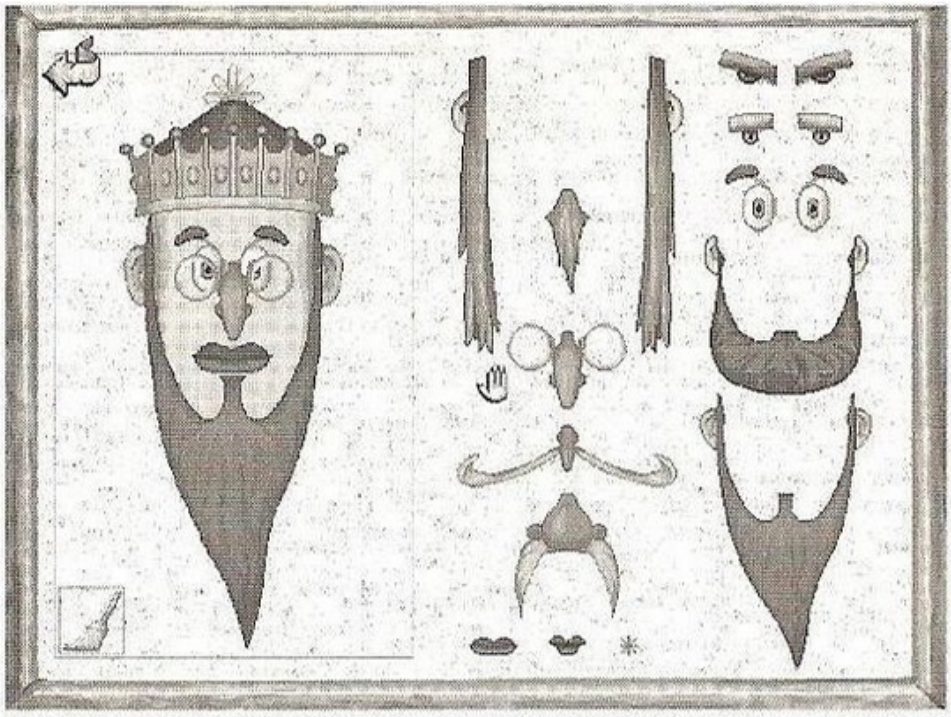
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Les contes

La bibliothèque du château contient trois contes captivants. Choisis un livre, et la reine Madra t'en lira l'histoire. Tu peux également cliquer sur les phrases une à une pour qu'elles soient répétées. Pour entendre toute la page de nouveau, clique sur le numéro en bas à droite de la page. Pour tourner la page, place le curseur sur le bord droit du livre et clique lorsqu'il se transforme en pointe de flèche. Si tu veux fermer le livre, place le curseur dans le coin supérieur gauche de la page et clique lorsqu'il se transforme en flèche.

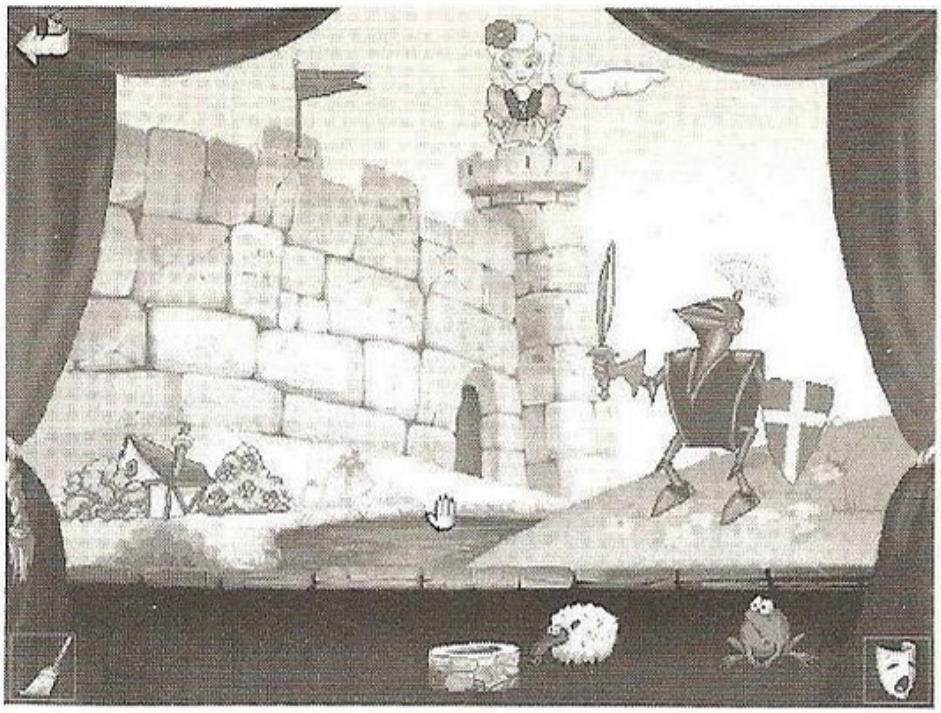
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



La baraque du faiseur de masques

Ici, dans la baraque du faiseur de masques, tu peux créer un vrai masque. Choisis l'un des trois modèles pour commencer, puis sélectionne l'un des nombreux éléments à droite de l'écran. Pour placer l'élément sur le masque, clique dessus pour l'attraper puis fais-le glisser sur le masque et clique de nouveau pour le relâcher. Les éléments ne peuvent être relâchés qu'à l'endroit du visage auquel ils appartiennent. Pour retirer un élément d'un masque, clique dessus, fais-le glisser vers l'inventaire ou le balai puis clique de nouveau pour le relâcher. Pour effacer tous les éléments à la fois, clique sur le balai. Si tu veux quitter l'activité, clique sur la flèche dans le coin supérieur gauche de l'écran.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



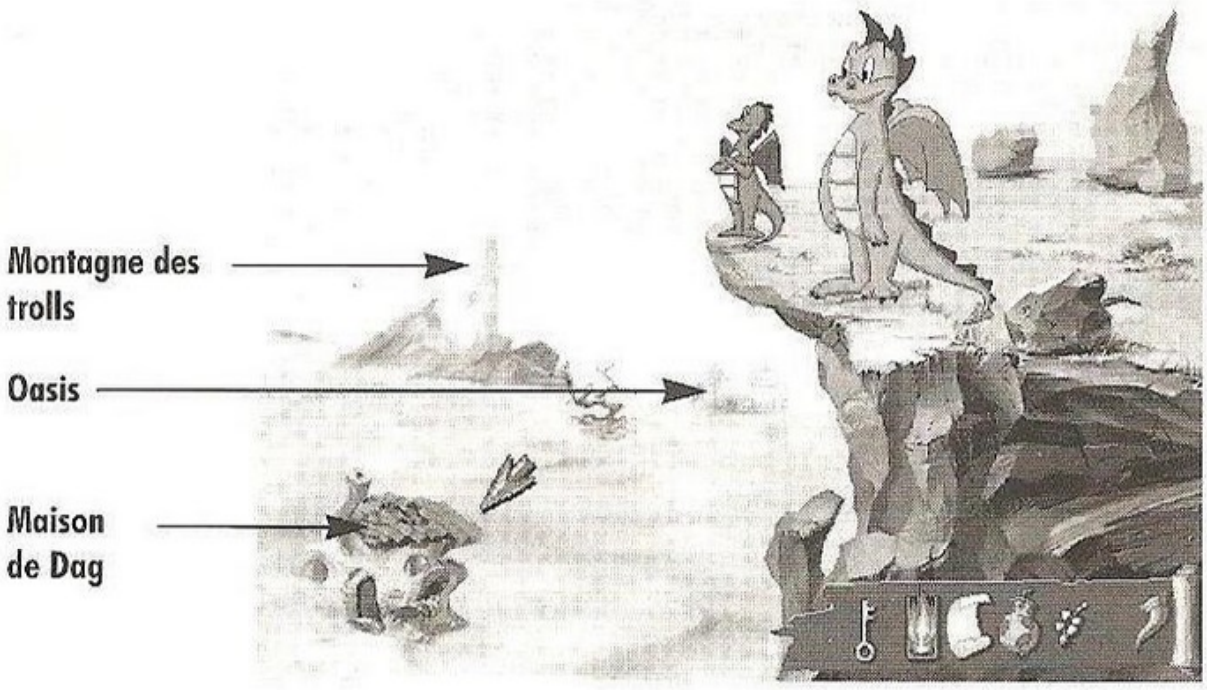
Le théâtre de marionnettes de Marion

Dragor et Etincelle adorent regarder les spectacles de marionnettes de Marion. Tu peux les aider à décorer la scène des trois spectacles. Clique d'abord sur 1, 2 ou 3 pour choisir la scène du spectacle. Il faut ensuite créer le décor. Clique sur un accessoire au bas de l'écran et place-le sur la scène, puis clique de nouveau pour le relâcher. Tu peux placer les accessoires n'importe où sur la scène. Pour en retirer un, clique dessus, fais-le glisser en bas de l'écran ou sur le balai puis clique de nouveau pour le relâcher. Pour retirer tous les accessoires à la fois, clique sur le balai. Lorsque la la scène est prête, clique sur le masque dans le coin inférieur droit de l'écran puis admire le spectacle ! Pour quitter l'activité, clique sur la flèche dans le coin supérieur gauche de l'écran.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

A la recherche des ingrédients magiques

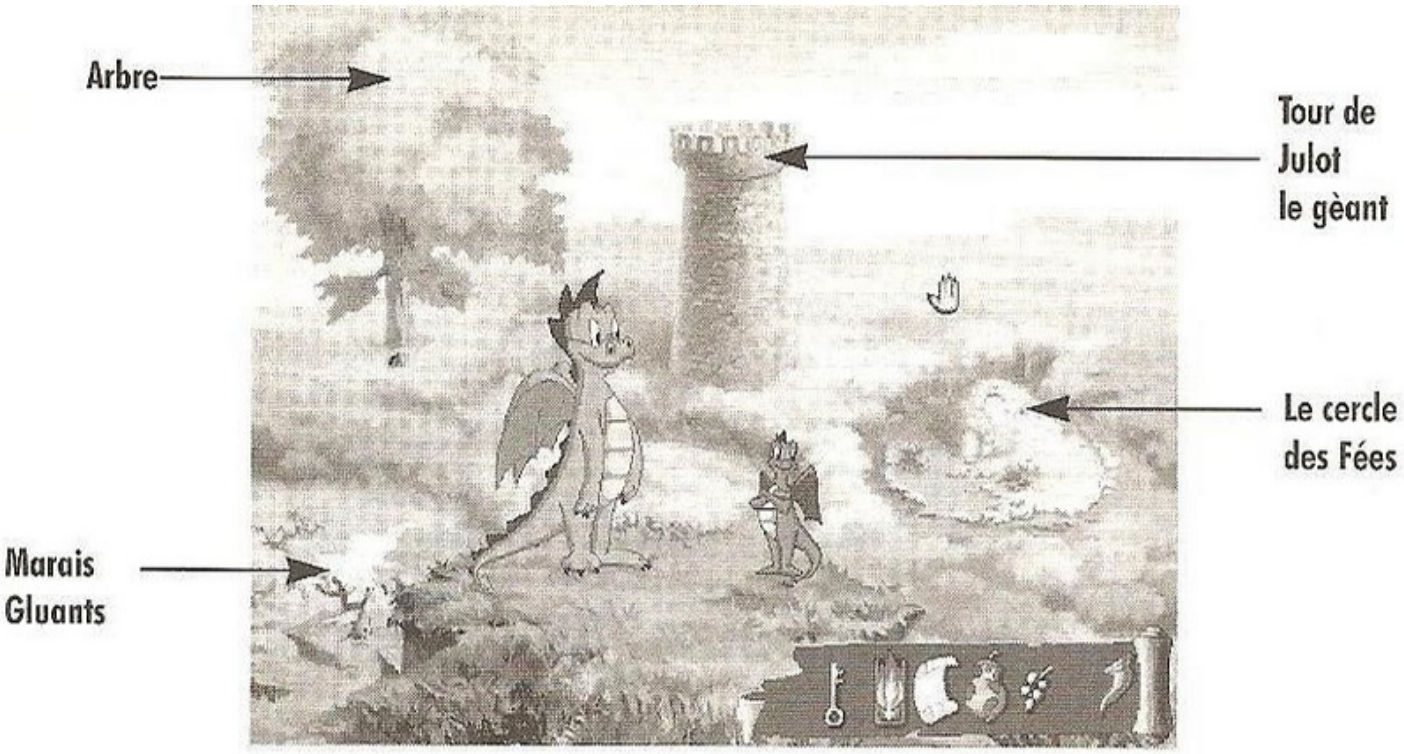
Lorsque Dragor et Etincelle ont obtenu les instructions du magicien, ils partent en quête des ingrédients magiques. Tu voyageras avec eux et découvriras des terres lointaines merveilleuses.



Le désert de Dag

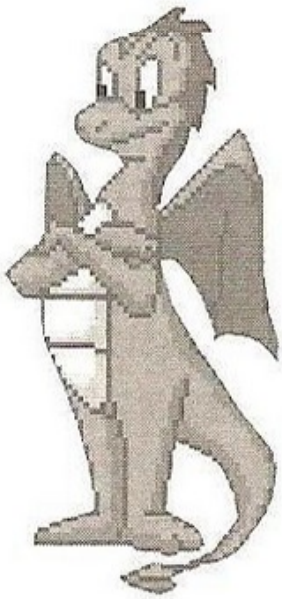
Le Désert de Dag renferme de nombreuses surprises, y compris des fleurs qui disparaissent aussitôt qu'elles sont nées et de charmantes créatures d'oasis.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



La forêt de feubouquet

Tu devras également guider Dragor et Etincelle vers la forêt de Feubouquet, où ils rencontreront un affectueux géant amoureux des abeilles et partiront à la découverte des Marais gluants.



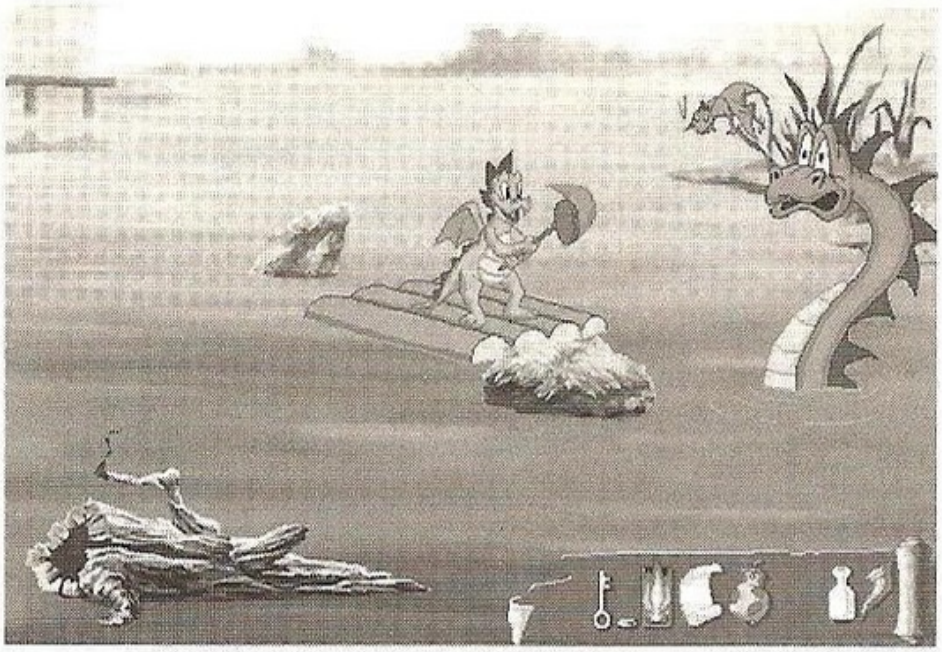
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



La cueillette des fleurs du désert

Fais la connaissance de Dag, le lutin du désert de 803 ans. Il a besoin de ton aide pour ramasser les fleurs colorées qui poussent près de chez lui. Dag t'indiquera la couleur des fleurs dont il a besoin, et ce sera à toi de cliquer sur la fleur de la bonne couleur lorsqu'elle poussera. Mais dépêche-toi : ces fleurs spéciales disparaissent aussitôt qu'elles ont poussé ! Tu dois cueillir douze fleurs pour remplir le panier de Dag, et le lutin du désert te récompensera. Pendant l'activité, tu peux appuyer sur les touches numérotées de **1** à **5** sur le clavier pour régler la vitesse à laquelle les fleurs poussent et disparaissent. Si tu choisis **1**, les fleurs disparaîtront rapidement, et si tu sélectionnes **5**, tu auras plus de temps pour les cueillir.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



A la pêche à l'huître des marais

La mystérieuse huître des marais vit dans les Marais Gluants. Pour ramasser cet ingrédient magique, il faut que tu diriges le radeau de Dragor et Etincelle jusqu'à ce qu'ils le trouvent. Déplace le curseur sur l'eau et, dès qu'il se transforme en main pointant du doigt, clique avec la souris pour que Dragor dirige le radeau dans cette direction. Clique ensuite sur le radeau ou sur Dragor pour lui demander de plonger l'épuisette dans l'eau. S'il ne trouve pas l'huître des marais du premier coup, déplace le radeau vers un autre endroit et recommence. Lorsque les deux dragons ont trouvé l'huître, clique sur la jetée pour ramener le radeau.



ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Dépannage

Voici quelques conseils techniques en cas de problèmes avec *Dragor le Dragon*. Pour obtenir une assistance complémentaire, consultez le guide de dépannage inclus dans le coffret avant de contacter notre service de support technique.

Windows 95

Si vous éprouvez des difficultés lors de l'enregistrement ou du chargement de parties à partir du menu des options : vérifiez si un dossier appelé « Dragon » existe sur votre lecteur C:. Si vous renommez, déplacez ou supprimez ce dossier, vous risquez de perdre vos parties enregistrées. Un nouveau dossier « Dragon » sera créé la prochaine fois que vous lancerez le programme.

Windows 3.1

Si vous éprouvez des difficultés lors de l'enregistrement ou du chargement de parties à partir du menu des options : vérifiez si un dossier appelé « Dragon » existe sur votre lecteur C:. Si vous renommez, déplacez ou supprimez ce dossier, vous risquez de perdre vos parties enregistrées.
Un nouveau dossier « Dragon » sera créé la prochaine fois que vous lancerez le programme. Si aucune icône Dragor n'est présente dans le groupe de programmes Brøderbund Software : Suivez les instructions relatives à l'exécution du programme d'installation (voir « Démarrage du jeu sous Windows 3.1 », page 5). Lorsque vous exécutez l'installation, l'icône Dragor est créée dans le groupe de programmes Brøderbund Software.

Macintosh

Si vous éprouvez des difficultés lors de l'enregistrement ou du chargement de parties à partir du menu des options : ouvrez le dossier Système de l'ordinateur et vérifiez si un dossier appelé « Dragon » existe dans le dossier Préférences. Si vous renommez, déplacez ou supprimez ce dossier, vous risquez de perdre vos parties enregistrées.
Un nouveau dossier « Dragon » sera créé la prochaine fois que vous lancerez le programme.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France