

Storm Master

[Imprimer la soluce](#)

Le guide présent ici contient quelques conseils pour jouer au jeu et en comprendre le fonctionnement car ce type de jeu peut facilement décourager quelqu'un qui ne le connaît pas. Il y a quelques conseils mais ce n'est pas une solution complète. Merci de me demander la permission si vous désirez proposer le guide sur votre site. Bonne lecture.

Le Conseil



Voici l'écran principal du jeu qui vous permet de consulter chacun de vos conseillers. Pour plus de détails sur chacune de leurs occupations et spécialités, suivez leur désignation. Surveillez la banderole au centre qui vous informera des événements importants. A gauche, on trouve un calendrier qui compte les 6 mois qui constituent une année dans ce monde. En cliquant dessus, vous pourrez faire passer le temps. En dessous, est indiqué l'année. Sur la droite vous voyez votre trésor en Kaa et le bouton Exit pour quitter le jeu. C'est aussi sur

cet écran que vous pourrez voir les ennemis dans le ciel qui attaquent votre territoire.

1. Le Conseiller

Le conseiller se charge de vous fournir les chiffres précis des activités de votre royaume. Il vous informe sur les besoins de votre peuple et met en évidence les failles de votre stratégie moyennant 1Kaa par consultation quand même. Il est surtout utile lorsqu'on reprend une partie sauvegarder pour retrouver le fil, sinon on peut facilement se passer de ses services finalement.

2. L'Ecclesiaste

L'Ecclesiaste est un membre capricieux du conseil qui n'hésitera pas à vous fausser compagnie si vous le délaissez. Il est celui qui influe sur la religion et vous permet d'utiliser le pouvoir du dieu des vents lorsqu'il est invoqué. Voyons les possibilités :

En 1 vous pouvez construire un temple. Pour le placer, vous devez tenir compte des zones fréquentées par votre Ecclesiaste car il devra y retourner assez souvent, donc évitez de le construire isolé de tout.

En 2 vous pouvez déplacer le personnage sur la carte qui symbolise l'Ecclesiaste pour le faire agir où bon vous semble. Attention plus vous lui faites faire un long parcours, plus le temps passe.

En 3 vous aurez une évaluation de la puissance des vents dans la zone indiquée. Les vents sont très importants pour les batailles car vous pouvez échapper à vos adversaire si vous en tirez profit. Avant une attaque vérifiez la présence et la puissance des vents pour éviter les mauvaises surprises. Une tornade apparaîtra si les vents sont présents, il est possible d'avoir un aperçu des zones déjà sondées en cliquant sur l'icone en haut à gauche près de la barre de déplacement de l'image. Sachez qu'à certains mois de l'année les vents sont plus présents.

En 4 il sera possible de fertiliser les terres meurtries pour par exemple favoriser la culture du blé qui peut être la source d'une famine et qu'il faut vite supprimer. Il est bon de prier ainsi lorsqu'on a un moment pour s'assurer de la qualité de vos cultures.

Le 5e icône vous présentera une nouvelle panoplie d'icônes, vous aurez les moyens d'invoquer les vents plus ou moins fort selon les besoins. Les 4 premiers choix sont bénéfiques, le dernier pourra être lancé sur les ennemis pour voir échouer leur vaisseaux. Ces pouvoirs ne sont pas gratuits et pour en récupérer il vous faudra faire des cérémonies





religieuses à la hauteur de votre requête. En positionnant l'Ecclesiaste sur le temple et en cliquant sur l'image près de la 5e icône (un sorcier qui leve les bras) vous pourrez commencer l'invocation. Ici vous devrez cliquer sur les fidels pour les faire s'activer, le musicien jouera de l'orgue, le prêtre entonnera un chant etc ... Mais il ne faut pas faire tout ça au hasard, pour vous guider, il y a un livre (le Baarma) en premier plan dont les pages se tournent au fur et à mesure. Sur chaque page, on peut lire un mot en gras et à chaque mot vous devrez activer une partie des fidels pour réussir le rituel. Lorsque ça fonctionne, on voit un feu follet qui s'élève du puits, plus il s'agit plus l'incantation est réussie. Voici les mots que l'on

retrouve et ce à quoi ils correspondent :

L'Ouverture	OTOO	Seul le son pareil au tonnerre fait débiter la cérémonie et apparaître le feu follet
L'Adoration	SAVI	L'Ecclesiaste prend la parole, les fidèles se prosternent
L'Appel	EHOOL	Les chants entonnés par les différentes confessions implorent la venue d'Eol
La Lecture	LAAB	Le récitant déclame les litanies consacrées à tous les Ecclesiastes
La Danse	TOOSE	Symbole du cyclone, elle est exécutée par le derviche tourneur et rythmée par les cloches
L'Harmonie	KWAAX	Toutes les musiques s'élèvent en une seule harmonie mystique
Le Sacrifice	GOORZ	Un jeune Broomf mâle est sacrifié au son du tambour
La Bénédiction	NIIBA	Elle est ordonnée par l'Ecclesiaste. Les fidèles, le gardien du Baarma et le Moine-Balancier effectuent quelques passes cabalistiques
Le Chant du Vent	FULYL	L'Elu et l'Elue entament le mystérieux chant ancestral
L'Acclamation	OROO	Tous les officiants remercient Eol pour sa grande miséricorde

3. Le Grand Meunier



Le Grand Meunier est le représentant des paysans de votre peuple. C'est par son intermédiaire que vous pourrez développer vos ressources et vos cultures. Il est un élément clef du jeu car c'est lui qui fournit les matières premières pour la construction de vos vaisseaux. Pour connaître la nature du terrain, faites un clic droit dans la zone désirée, un message apparaîtra sur le parchemin.

La 1ère Icône vous permet de mettre en place la culture de blé blanc. Tâchez de placer vos champs en plaine, c'est là qu'ils sont les plus productifs. Au fil du temps votre terre s'appauvrit et atteindra un rendement ridicule, n'hésitez

pas alors à utiliser l'Ecclesiaste. C'est une ressource primordiale pour votre peuple et plus il se développe, plus il en aura besoin, gardez ça en tête car la famine peut faire des ravages.

En 2 on retrouve l'élevage de Broomf qui se plaît uniquement dans les montagnes. Leur laine est utilisée pour la fabrication de voile et leur viande donne force et productivité à vos travailleurs. On peut en vendre à bon prix sur le marché en plus.

Le 3ème point vous permet d'élever des Sqiiz qui sont des abeilles géantes. Vous devez les placer dans des endroits non venteux tel que les forêts. Les Sqiiz produisent du miel qui rendent vos ouvriers plus intelligents et qui fabriqueront des composants plus complexes pour vos machines tel que des moteurs.

L'icône 4 est non moins importante car il permet de construire des moulins. Ces moulins fournissent des éléments primordiaux pour la fabrication de vos vaisseaux. Un moulin placé dans une plaine produira des voiles et des ballons. En forêt, vous aurez des charpentes de vaisseau et enfin les montagnes vous permettront de créer des hélices, des boucliers et des moteurs.

En 5 vous avez la possibilité d'accroître le rendement de l'une de vos installations, vous pouvez aller jusqu'à 5Kaa maximum, après quoi, vous perdez de l'argent et la production n'augmente plus.

4. Le Connetable

Le Connetable est un personnage qui vous sera très utile puisque c'est avec lui que vous traiterez votre économie.

En **1** vous aurez accès à des propositions commerciales qui changent tous les mois. Vous pourrez par exemple négocier du miel de Sqiiz à bon prix pour une urgence, ou encore récupérer une somme rondelette en fournissant des vaisseaux à vos alliés. Retournez souvent voir ce qu'on vous propose car c'est un bon moyen de faire de bonnes affaires



En **3** Vous pourrez lever les impôts de vos villes. Il suffit pour cela de sélectionner les cités que vous voulez imposer et de valider. Vous voyez une estimation de vos gains en dessous. Si vous voulez les augmenter un peu, cliquez plusieurs fois sur la ville à imposer, le montant peut parfois monter de quelques unités. Le meilleur moyen pour avoir de l'argent est de bichonner vos villes, ils devront alors vous payer beaucoup plus. Ayez la main légère sur les taxes, car vos viliens peuvent se soulever à tout moment. Un impôt par mois est un rythme qui devrait plaire mais on a bien du mal à s'y tenir.

Le **2** vous donne accès au marché, c'est là que vous pourrez vendre votre surplus de marchandise ou encore acheter les matériaux qui vous manquent à un prix discutable mais c'est pratique lorsqu'on est pressé.



Voici l'écran du marché, vous sélectionnez le produit dans l'interface **1**, cliquez sur le **2** pour vendre une unité, et cliquez autant de fois que vous désirez pour augmenter la quantité. Puis cliquez en **4** pour effectuer l'enchère. Le **3** vous permet, par la même opération, d'acheter.

5. Le Bouffon

Grâce au bouffon, vous pourrez distraire vos citoyens en assignant un budget pour chacune de vos villes qui seront alors aménagées. Cela permet de taxer vos citoyens tout en les satisfaisant (Gnahaha !!! :). Il faut s'occuper avec attention de vos villes, si l'une d'entre elle présente des menaces de soulèvement attribuer lui 20 Kaa au moins pour les calmer

6. Le Leonaardo



Le Leonaardo est votre homme de science, sans lui vous ne pouvez pas construire d'engins de guerre et vous êtes impuissant face aux attaques. Mieux vaut s'en occuper souvent donc.

En **1** vous pouvez choisir sur la table à dessin, 4 type de vaisseaux que vous allez devoir équiper entièrement. Il y a les IKAAR qui sont légers et rapides et qui ne requiert qu'un petit équipage. Idéal pour les missions coups de poing. Les SKRUUZ sont des vaisseaux de combat par excellence mais l'équipage est encore limité C'est une version amélioré de l'Ikaar. Les OGLEE disposent d'une

catapulte pour se défendre. Leur capacité d'accueil est importante. Enfin Les NOOWE sont très lourds et très lents mais vous pouvez y mettre une véritable armée. On peut dire que c'est une version amélioré de L'Oglee, à n'utiliser que si ce premier se révèle inefficace. Après ce choix, vient le moment d'équiper le vaisseau. Vous voyez un exemple d'Oglee plus bas. Il faut savoir que les voiles et les ballons allègent votre vaisseau mais ne lui procure pas beaucoup de vitesse. À l'inverse, les moteurs et les hélices rendront l'appareil plus rapide, mais aussi plus lourd. À vous de faire vos petits

essai pour obtenir l'appareil idéal. Vous devrez également désigner un équipage. Clic gauche pour ajouter et clic droit pour baisser. Les commandant et les cuisiniers permettent de rendre vos vaisseaux plus performant dans les batailles et dans ses déplacements. Les pilotes sont primordiaux bien sur et les fusiliers et catapulteurs permettent de combattre de maniere efficace dans les airs. Les fantassins sont utile pour les pillages uniquement. Plus vos hommes sont nombreux, plus le vaisseau est lourd alors attention. De plus organiser des campagne coute de l'argent en fonction du nombre d'homme à bord. Vous aurez droit à des statistiques précises sur le vaisseau à la fin et vous ne rendrez la construction possible qu'apres avoir essayer de décoller.

Le 2 vous donnera la possibilité de détruire vos vaisseaux, gaspillant les matériaux de fabrication et par conséquent de l'argent. L'équipage lui sera toujours disponible. On peut l'utiliser pour ne produire que des vaisseaux performant et se débarasser des obsoletes mais mieux vaut les perdre à la bataille

La 3eme scène vous permet de faire le point sur vos vaisseau. Vous pouvez revoir l'efficacité de vos engins et le nombres d'unité en service.

Le 4 est utilisé pour fabriquer vos machines de guerre volantes. Vous devrez répondre aux exigence de contruction. Votre stock est le chiffre entre parenthese. Il faut également penser à l'équipage qui doit être pret avant la construction. Si vous avez tout ce qui est requis, vous pourrez donner l'ordre de construire un certain nombre de machines puis de valider. Cela se fait instantannément, inutile d'attendre si vous êtes pressé d'attaquer.



Enfin le 5 permet de répartir le budget dans les différente villes pour accroitre le niveau d'instruction. Tout comme le bouffon, ce secteur peut s'avérer utile pour taxer vos citoyens et pour les rendre heureux en même temps

7. Le Scribe

Voila le plus fidèles de vos membres, et aussi le moins bavarder. C'est le seul qui vous porte dans son estime, dommage que son rôle ne se limite qu'à sauvegarder et charger vos parties ^^.

8. L'Inquisiteur

L'inquisiteur est lui aussi un membre du conseil très utile, plus qu'il n'y parait. Il à le rôle d'espion et vous donnera tout un tas d'information moyennant quelques Kaas.

Le 1 vous propose des traités politique où vous pourrez faire affaire avec vos voisins pour leur fournir ceux dont ils ont besoin pour concrétiser certains projets urgent, le tout sans poser de question bien sur. Cela s'avere moins interessant que chez le connetable car vous devrez mettre en oeuvre plus de moyen et le jeu n'en vaut pas toujours la chandelle mais ca mérite d'etre surveillé de pres au cas ou.



En 2 vous êtes en mesure d'apprendre beaucoup de choses. Les 2 premiers pigeon vous imforment de la situatino de la Sharkaanie haute et basse. Les 6 autres vous permettront de savoir ce que pensent les conseillers de vous, et les derniers donnent des informations sur les attendes des villes. Tout cela pour une petite somme d'or donc n'ehsitez pas à les consulter. un conseiller qui ne vous porte pas dans son coeur, peut vous quitter ou même se vendre à l'ennemi vous laissant sans remplacer durant longtemps ce qui est assez difficile à encaisser.

Grâce au Globe en 3 vous avze les moyens d'espionner les terres de la Sharkaanie qui sont divisé en partie nord et sud. C est très utile avant de commenr une attaque pour préparer l'expédition, mais si vous patauger un peu pour la gestion de vos terres vos pouvze aussi vous en inspirer.

L'homme debout, en 4 est un traître à votre service, il a les moyens d'assassiner les conseillers de votre adversaire, ce qui est très utile en situation de crise ou de guerre. N'hésitez pas à vous en servir car le vil Sharkaanie a les mêmes moyens que vous et s'en sert fréquemment. Assassiner un conseiller coute cher néanmoins et vous n'êtes pas toujours assuré du succès de l'opération. Faites un tour au pigeonnier pour savoir si votre cible a été éliminé

9. Le Commandeur des Armées



Pour finir, nous parlerons du Commandeur des Armées qui mèneras vos campagnes avec tous les moyens possible. Il est le seul à pouvoir ordonner ordonner vos armés et sans lui vous êtes à la merci de n'importe quel attaque.

Le 1ere icone permet de construire un aérodrome à partir duquel vos vaisseaux décolleront pour la guerre. Protégez le tant que possible car son cout est élevé. C'est le premier batiment à construire

Le 2eme icone représente une tour de défense (un Koolper), lorsqu'un aisseau ennemi passe au dessus il sera pulvériser s'il ne dispose pas de moyens efficace pour la détruire. C'est très efficace mais facilement contournable, positionnez les avec soin et chez l'ennemi n'essayez de les détruire que si c'est la seule solution.

En 3 on retrouve les enrôlements, vous devrez recruter l'équipage nécessaire pour l'utilisation de vos vaisseaux. Les prix sont correct et vous n'avez guere d'autre solution de toute façon0

Le 4 est une icone où vous affecterez vos nouveaux vaisseaux sur l'aérodrome de votre choix.

En 5 vous commencerez une campagne militaire. Assignez le nombre d'engin effectif en cliquant sur les chiffres à droite puis determinez le budget attribué à la mission. Tenez compte de la durée de la mission avant de choisi la somme exact car si vous dépasser le nombre de jour imparti, votre armada s'écrasera, ne laissant aucune trace de vos hommes et de vos vaisseaux.

Vous pourrez vous déplacer dans les 8 directions et bombarder les installations adverses. Bombarder une ville est complètement inutile, vous pouvez cependant faire de sérieux dégât avec un simple Ikaar mais vous serez pris en chasse des que vous serez repéré. Pour piller une ville il vous faut des fantassins, placez vous au dessus d'une ville et cliquer sur l'ancre, si la ville est entierement pillé vous verrez une tête de mort) la place de la ville et vous récupérez un butin (pas très important). Les combats s'engagent en 3d si vous le voulez mais il peuvent aussi être géré par ordinateur. Ici il y a une astuce qui vous donne un énorme avantage, car en jouant la partie d'action, vous bénéficiez, quelque soit votre vaisseau, de 2 fusils et d'une catapulte. Si jouer à la souris est un gors handicap pour cette partie, utiliser le pad résoudra tous vos soucis et vous pourrez, en étant tres mobile, éviter facilement les attaques adverses et remporté une victoire a 4 contre 1. Chose beaucoup moins probable lorsque les combats sont géré par l'ordinateur. Ca devient facile, un peu trop d'ailleurs, je vous conseil de les désactiver pour profiter vraiment de l'aspect stratégie.

Avec tout ça vous êtes en mesure de finir n'importe quel campagne, alors bonne chance et que les vents soient avec vous ;) !

Largo

[Alone in the Past ?](#) est © Largo et Neoblood depuis Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leur auteurs respectifs.