



f /KalypsomedialNT

▶ /KalypsoMedia

🐦 /KalypsoMediaINT

kalypso

GAMING MINDS

PC

XBOX ONE

PS4

Port Royale 4 Copyright © 2020 Kalypso Media Group GmbH. Developed by Gaming Minds Studios. Published by Kalypso Media UK Ltd. Port Royale 4 is a trademark of Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner. Xbox, Xbox One and the Xbox Logos are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation. "PS", "PlayStation", "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.



# SPACEBASE STARTOPIA



COMING SOON

## SOMMAIRE

Introduction	6
L'histoire jusqu'ici...	6
Installation	7
Commencer à jouer	8
Menu principal	8
Campagne	9
Continuer la campagne	9
Escarmouche	9
Multijoueur	10
Le Jeu	11
L'écran principal	11
Jouer dans le donjon	14
Les besoins de vos créatures	14
Jouer dans le Surmonde	15
Salles du donjon	17
Créatures	33
Derniers mots	41
Crédits	42
Support technique	43
Limited Software Warranty and License Agreement	44
Copyrights, Licence et Garantie limitée	49

f / KalypsomedialNT

▶ / KalypsoMedia

t / KalypsoMedialNT

kalypso®

REALMFORGE

PC

XBOX ONE

PS4

Spacebase Startopia Copyright © 2020 Kalypso Media Group GmbH. Developed by Realmforge Studios. Published by Kalypso Media UK Ltd. Spacebase Startopia is a trademark of Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner. Xbox, Xbox One and the Xbox Logos are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation. "PlayStation", "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.



## INTRODUCTION

Cher joueur, bienvenue dans le manuel de DUNGEONS 3 ! Nous sommes ravis que, parmi les très nombreux jeux produits chaque année par des développeurs sous-payés, vous ayez choisi le nôtre.

Vous vous en doutez, nos grouillots de chez Realmforge ont travaillé sans relâche pour créer DUNGEONS 3, la plus parfaite de toutes les perfections perfectionnistes, pour créer une expérience de gestion de donjon et de stratégie en temps réel inégalée. Nous vous souhaitons de vraiment beaucoup vous amuser !

## L'HISTOIRE JUSQU'ICI...

Bien sûr, vous avez sans doute déjà joué à DUNGEONS 1, à son extension DUNGEONS - the Dark Lord, à DUNGEONS 2 et bien évidemment à son extension DUNGEONS 2 - A Game of Winter. Mais bon, nous avons aussi des gosses à nourrir. Pourquoi PERSONNE ne pense aux enfants ?

Où en étions-nous ? Ah, oui, l'histoire jusqu'ici... Eh bien, le Mal absolu a conquis le monde connu, et a balayé les héros et l'Alliance du Bien. Mais la victoire en boucle, c'est rasoïr, à la longue : le Mal absolu s'est lassé.

Mais qui est ce Mal absolu, vous demandez-vous ? C'est l'incarnation même du Mal, le roi du Sous-monde, et celui contre qui vos parents vous ont toujours mis en garde. Il collectionne les créatures infernales et les trésors, il vole les sucettes aux bébés... C'est de sa faute si vous êtes obligé d'aller manger chez votre belle-

mère le week-end prochain... Et bien sûr, il massacre et torture tous les héros qui osent s'enfoncer dans son donjon.

Bien, donc, il a détruit l'Alliance. Tout du moins sur ce continent, que nous appelons simplement « Je-sais-pas-qui-a-une-idée-viiiite ». Il a donc essayé diverses choses pour se divertir : il a pris des cours de yoga, de poterie et il a même consulté un psychologue pour régler ses problèmes de colère. Rien n'y a fait. Mais un jour, il a entendu parler d'un nouveau continent à l'ouest, tout neuf et pas encore profané ! Un continent PLEIN DE HÉROS ! Impossible de résister. Ce continent devait être conquis.

## INSTALLATION

Veuillez fermer votre clapet ainsi que tous les programmes en cours avant l'installation de DUNGEONS 3.

### IMPORTANT

vérifiez bien que vous disposez des droits d'administrateur pour installer le jeu et y jouer. Vous pourriez sinon rencontrer des problèmes, comme des plantages ou l'arrivée brutale de l'Hiver.

Pour installer le jeu :

1. Insérez le disque dans un lecteur compatible.
2. Lorsque le menu apparaît, cliquez sur "Installer". Si le menu ne s'ouvre pas automatiquement, cliquez sur Ordinateur, puis ouvrez le lecteur de disques et double-cliquez sur "Setup.exe"
3. Suivez ensuite les instructions d'installation.



#### 4. Commencez à jouer et amusez-vous !

Lors de l'installation, il vous sera demandé où le jeu doit être installé. Un raccourci sur le bureau et un icône dans le menu Démarrer seront créés. De plus, lors de l'installation, des bonus formidables tels que DirectX9.0c, le magnifique Visual C++ Redistributable et le splendide .Net Framework seront installés automatiquement sur votre ordinateur. DUNGEONS 3 a besoin de ces programmes pour fonctionner.

## COMMENCER À JOUER

### MENU PRINCIPAL

Lorsque vous lancez le jeu, le menu principal s'affiche. Il vous propose différentes options :

#### 1. Solo

Vous pourrez choisir entre Campagne et Escarmouche.

La Campagne vous fait participer à l'histoire de DUNGEONS 3. En mode Escarmouche, vous pouvez lancer une partie libre sur une carte générée aléatoirement.

#### 2. Multijoueur

Ce mode de jeu vous permet de vous mesurer à d'autres Seigneurs de donjon lors de batailles trépidantes. Vous trouverez plus d'informations à son sujet dans la section Multijoueur.

#### 3. Charger

Charger une partie sauvegardée préalablement.

#### 4. Options

Dans le menu Options, vous pouvez modifier les paramètres graphiques et audio ainsi que la façon de jouer. Vous pouvez également modifier les raccourcis claviers.

#### 5. Crédits

C'est de loooooiinn la partie la plus intéressante, car elle contient des secrets incroyables, comme le nom des esclaves qui ont créé le jeu !

#### 6. Quitter

Pour arrêter de jouer et revenir au bureau.

### CAMPAGNE

Commencez une nouvelle campagne. Sur la carte de campagne, vous pourrez voir votre progression et constater à quel point vous avez saccagé le royaume. Vous y obtiendrez également des informations importantes sur les missions débloquées.

### CONTINUER LA CAMPAGNE

Chargez votre dernière partie de campagne sauvegardée. Si vous lancez le jeu pour la première fois (donc, si vous n'avez pas de partie sauvegardée), cette option sera évidemment grisée. Si, cependant, elle peut être sélectionnée, alors il y a un problème. Mais ce genre de choses ne peut pas nous arriver. Pas à nous.

### ESCARMOUCHE

Dans le menu Escarmouche, vous pouvez vous lancer dans une partie de type "bac à sable" sur une carte créée aléatoirement.



Après avoir modifié certains paramètres selon vos envies, vous serez en mesure de construire votre donjon et, peu à peu, de semer la destruction dans le Surmonde.

Les réglages Co-op vous permettent d'ajouter un autre joueur à la partie. Vous trouverez plus d'informations à son sujet dans la section Multijoueur, paragraphe "ID de partie".

## MULTIJOUEUR

Affrontez un joueur aléatoire dans une partie rapide, sur une carte déjà prête avec des réglages prédéfinis. Vous pouvez aussi créer une partie ou en rejoindre une.

Dans le mode Multijoueur, jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter sur une seule et même carte. Chaque joueur dirige son propre donjon comme bon lui semble. Les joueurs ennemis ne peuvent pas entrer dans un donjon qui leur est hostile ! Cependant, un Surmonde partagé relie les donjons. Le but du jeu est de capturer et de défendre autant d'Îles de malfaisance que possible, afin d'être le premier à atteindre un certain niveau de malfaisance. Comme en mode solo, vous pouvez envoyer vos unités vers le Surmonde, afin de tout réduire en cendres. L'objectif des autres joueurs étant le même, des conflits vont forcément éclater.

### IMPORTANT

lors de la création d'une partie, il vous sera attribué un ID de partie. Vous pouvez envoyer cet ID à vos amis par e-mail, chat, téléphone, pigeon voyageur ou le leur dire en face. Il faudra entrer cet ID dans "Rejoindre une partie" afin de trouver votre partie.

Cette étape n'est pas nécessaire dans la version Steam de DUNGEONS 3, qui vous permet de rejoindre très facilement vos amis Steam directement via la liste d'amis en jeu.

Dès que tous les joueurs ont rejoint votre partie, sélectionnez une faction et cliquez sur "prêt". Vous pouvez commencer la partie.

## LE JEU

Dans DUNGEONS 3, vous jouez du côté du Mal absolu. Dans la plupart des missions, vous devez construire votre donjon, engager des unités, puis accéder au Surmonde et y semer la zizanie. La capture des fameuses Îles de malfaisance dans le Surmonde vous octroie de la malfaisance, grâce à laquelle vous pourrez débloquer de nouvelles salles, de nouveaux pièges et de nouvelles unités.

## L'ÉCRAN PRINCIPAL

DUNGEONS 3 offre, en plus de la traditionnelle gestion du donjon, de la stratégie en temps réel pleine d'action dans le Surmonde. Mais j'imagine que vous le savez déjà, étant donné les 10 000 communiqués de presse, toutes les bandes-annonces, le boîtier du jeu... et évidemment, DUNGEONS 2.





Les grouillots de chez Reamlforge ont travaillé sans relâche pour vous offrir à vous, le MAL ABSOLU, de nouvelles fonctionnalités ! Voilà ce qu'ils ont réussi à inventer...

### 1. Mini-cartes

Les jeux nuls n'ont qu'une seule mini-carte (Ouuuhhh !) DUNGEONS 3, lui, en a 2 ! (Bravo !) La mini-carte en bas à gauche de l'écran présente le Surmonde, tandis que celle de droite vous indique ce qui se passe dans le donjon. Des détails inutiles comme le nombre d'unités, d'ennemis ou de pièces d'or, les objectifs de missions et autres gadgets sont également indiqués sur la carte. Les grouillots de chez Reamlforge disent qu'avec cette carte, même un bébé ne pourrait pas se perdre.

### 2. Surveiller les troupes

Si vous envoyez vos créatures inexpérimentées dans le Surmonde comme chair à canon, vous pouvez garder l'œil sur les troupes sélectionnées, ainsi que sur les actions qui leur sont disponibles, en bas de l'écran.

### 3. Sorts

Dès que vous possédez un arcanium, vous pouvez lancer des sorts, qui vous coûtent un peu de mana. Choisissez un sort afin d'en savoir plus à son sujet, et cliquez dessus pour l'utiliser.

### 4. Tâches actuelles

À gauche de votre écran, vous voyez les tâches actuelles, que vous devrez accomplir pour terminer la mission.

### 5. Événements

Sur la droite de l'écran, vous pouvez voir des mises à jour sur les événements actuels... Par exemple, si votre cœur de donjon vient d'être détruit par un héros, ou si vos créatures demandent une augmentation qu'elles ne méritent évidemment pas. Sélectionnez un événement pour centrer la vue sur son origine. La plupart des événements disparaissent d'eux-mêmes après un certain temps, à l'exception de certains événements particuliers et importants.

### 6. Affichage des ressources

En haut de l'écran, vous pouvez voir combien vous avez d'or, de mana et de malveillance, mais aussi de quelles ressources supplémentaires vous disposez : coffres, dindons, boîtes à outils magiques... Les points de population nécessaires pour les factions sont également indiqués ici.

### 7. Menu des recherches

Vous pouvez améliorer vos technologies actuelles ou lancer de nouvelles recherches !

### 8. Gestion de l'armée

Vous pouvez regrouper vos unités en un instant (si elles sont dans le donjon). C'est très pratique, et ça vous fait gagner du temps en vous évitant de devoir fouiller tout le donjon à la recherche de vos créatures.

### 9. Almanach

Un genre de Wikipedia pour DUNGEONS 3.



## JOUER DANS LE DONJON

Le Mal absolu est assis bien loin d'ici dans son trône inconfortable, et il sirote tranquillement son sang de licorne. Il peut contrôler le donjon à distance grâce à la Main de la terreur.

Elle vous permet entre autres d'engager et de congédier les créatures, ou encore de marquer les zones du donjon qui doivent être creusées. Elle vous permet également de coller des raclées aux insolents, pour les motiver à travailler encore plus dur. C'est aussi avec elle que vous pouvez faire construire des salles ou ateliers dans les zones sous-développées.

Les créatures s'y rendent toutes seules et elles travailleront avec la meilleure volonté (ha ha !) du monde. Elles ont certains besoins, qu'elles peuvent également satisfaire par elles-mêmes.

Si vous voulez qu'une créature fasse quelque chose en particulier, vous pouvez essayer de la prendre et de la déposer à l'endroit approprié, elle est censée comprendre l'allusion. Ainsi, si vous voulez qu'un grouillot mine de l'or à un endroit précis, jetez-le dans le secteur.

## LES BESOINS DE VOS CRÉATURES

Les créatures, c'est compliqué. Exemple de l'une de leurs demandes farfelues : elles veulent de la nourriture ! Malheureusement, si vous ne leur en fournissez pas assez, elles font la grève et vont dans la salle du trône pour se plaindre.

Si les besoins des créatures ne sont pas satisfaits, elles se mettent donc en colère et en grève, et n'hésitent pas à venir vous casser les oreilles dans la salle du trône. Pour éviter ça, voilà ce qu'il faut faire pour garder vos créatures heureuses :

### 1. Salaires

Vos créatures n'iront pas se suicider en mission juste pour vos yeux (qui sont pourtant magnifiques), mais seulement parce que vous les payez, avec des pièces d'or sonnantes et trébuchantes. TOUTES les créatures veulent de l'or.

### 2. Faim

Les créatures de la Horde et les démons ont régulièrement tendance à avoir faim. Heureusement, vous pouvez construire une ferme de dindons et élever de délicieuses créatures.

### 3. Repos

Les créatures de la Horde aiment faire de petites siestes de temps en temps.

### 4. Bain de mana

Les démons de niveau 4 et plus sont un peu des princesses : ils réclament des bains de mana relaxants. Oui, c'est bizarre, mais c'est comme ça.

Évidemment, vos créatures ont d'autres besoins, mais vous les découvrirez au fil de la partie. Notre objectif n'est pas de gâcher la surprise, quand même !

## JOUER DANS LE SURMONDE

En plus du donjon, vous pouvez guider vos créatures dans le Surmonde. C'est là que les héros vivent, attendant que quelqu'un arrive pour piller villes et villages. Pour envoyer vos créatures à l'extérieur, il vous suffit de les jeter hors du donjon.



Dans le Surmonde, DUNGEONS 3 est un peu différent du donjon. Vos créatures ne se mettent pas au travail par elles-mêmes et elles attendent vos instructions. Utilisez le curseur pour dessiner un rectangle de sélection autour des unités, puis cliquez avec le bouton droit de la souris à l'endroit où vous voulez qu'elles se rendent. Si vous cliquez avec le bouton droit sur une unité ou des constructions ennemies, vous donnez un ordre d'attaque. Si vous avez déjà joué à un jeu de stratégie en temps réel, ou à DUNGEONS 2, vous devriez déjà savoir tout ça.

### 1. Lieux du Bien

Des endroits dégoulinant de bonté et complètement odieux, que vous pouvez capturer et transformer en Îles de malfaisance. Une fois convertis, ils vous fourniront de la malfaisance !

### 2. Cités et camps

Les héros ont des cités, des villages et des camps depuis lesquels ils envoient des troupes dans le donjon, pour faire toutes sortes de bêtises ou même pour essayer de briser le cœur de donjon. C'est à vous de choisir si vous voulez les attaquer directement dans le Surmonde pour les massacrer, ou les attendre dans votre donjon et prendre votre pied quand ils s'empalent sur vos pièges ! Vous verrez les héros arriver de loin dans le Surmonde. Bien évidemment, il ne nous viendrait JAMAIS à l'idée de faire rentrer des héros dans votre donjon d'une quelconque autre manière ! Si vous détruisez un camp de héros, plus aucune troupe originaire de ce camp n'entrera dans votre donjon.

## SALLES DU DONJON

Vous pouvez creuser des salles et des tunnels dans votre donjon, afin d'optimiser les déplacements de vos créatures. Vous pouvez construire de nombreuses salles différentes dont vous aurez besoin afin de garder un donjon « sain » (si le terme peut s'appliquer à un donjon du Mal). Ainsi, vous pourrez recruter plus de créatures, rechercher de nouvelles salles, pièges, portes et unités. Les grouillots vont peu à peu embellir les murs de vos donjons, autant que le permettent les salles voisines.

En tant qu'aspirant génie du Mal, vous devriez respecter quelques règles de base :

#### • Chemins

Les créatures sont leeeeeeeeentes. Essayez de garder les routes entre leurs objectifs aussi courtes que possibles !

#### • Rendement des salles

Plus une salle a de murs, plus elle est efficace. L'efficacité influe sur la production de la salle. Plus une salle est ouverte, du point de vue de la construction, moins elle sera efficace et plus il faudra de temps pour produire. Les portes comptent comme des murs, pour ce qui est de l'efficacité en tout cas !

#### • Contrôle des héros

Les héros entrent principalement dans le donjon par la porte, et essaient de détruire le contenu de vos salles ! Vous devriez, autant que faire se peut, protéger votre donjon des bons samaritains et autres enfants de chœur en les accueillant avec des pièges variés et mortels !



Ce qui va suivre est une liste de quelques salles essentielles avec lesquelles vous devrez commencer.

## 1. Salle du trône

« *Malheureux au jeu, heureux en succession.* »

- Brutus

La salle du trône contient le cœur de donjon, la source de votre pouvoir. S'il est détruit, vous serez banni du monde et vous perdrez toute influence sur la partie. C'est pour cette raison que les héros essaient toujours d'attaquer le cœur de donjon.

La salle du trône vous permet également de stocker votre or. C'est très important tant que vous n'avez pas de trésorerie.

Enfin, la salle du trône vous permet de renvoyer les créatures inutiles. Dans l'angle en bas à droite, il y a une trappe où jeter les créatures inutiles. Jetez une créature dans la trappe, et confirmez en tirant sur le levier.

## 2. Trésorerie

« *N'oubliez pas que le prélèvement à la source n'est pas libérateur des taxes sur les contributions imposables !* »

Seul l'or stocké peut être utilisé pour la construction, la recherche et le recrutement. Malheureusement, la quantité d'or que vous pouvez stocker dans la salle du trône est limitée. Heureusement, l'or peut également être stocké dans une trésorerie. Vous avez le droit de placer ces trésoreries où vous voulez, y compris juste à côté des mines d'or !

La capacité de la trésorerie est déterminée par la taille de la salle,

en fonction du nombre de dalles au sol. La capacité de la trésorerie peut également être augmentée grâce à des parchemins.

La réserve d'or est importante pour vous. Lors du jour de paie, vos créatures viendront se servir dans les piles d'or qui ne sont pas stockées, en commençant par les plus proches.

Faites attention aux héros, et ne laissez pas d'or trainer par terre, car ils n'hésiteront pas à en remplir leurs poches, qui étrangement ne sont jamais pleines... L'or volé par un héros ne vous sera jamais rendu !

## 3. Ferme de dindons

« *Glou ? Glou glou glou !* »

« *Miam ! Délicieux !* »

« *GLOOOOUUUU !* »

Un dindon, à l'instar des dindes, ça fait de bruyants « Glouuuu ! » et ça court partout en cercle dans sa ferme de dindons. Les dindons sont de précieuses ressources, que vous pouvez gérer grâce à votre Main de la terreur. Vous pouvez également les frapper, mais alors ces faibles créatures disparaissent dans un nuage de plume avec un dernier « GLOUUU ! »

Le nombre total de dindons que vous possédez est indiqué dans les ressources. Les créatures de la Horde ainsi que les démons apprécient de déguster ces dindons, pour assouvir leur faim. Ils visiteront donc régulièrement la ferme de dindons. Vos créatures sont capables de se soigner eux-mêmes lorsqu'elles consomment ces mets qui courent partout, même si cela ne leur fait pas regagner beaucoup de points de vie.

Heureusement, les dindons sont très faciles à produire et ils arrivent très vite à maturité. Vous aurez rapidement de nouveaux œufs et de nouveaux dindons qui vont grandir et se faire dévorer.



La taille d'une ferme de dindons détermine le nombre maximum de dindons que vous pouvez avoir. Une fois ce maximum atteint, aucun nouvel œuf ne sera produit. Des parchemins peuvent augmenter le nombre maximum de dindons, mais aussi leur vitesse de croissance.

#### 4. Atelier

*« Des coffres de rangement pour la vie de tous les jours. Que vous ayez besoin de pièges cruels, de portes meurtrières ou d'outils de brasseur, ces coffres vous offriront tout ça et plus encore ! De plus, le coffre est garanti anti-poignard cette fois, et ne peux pas parler, si vous voyez ce que je veux dire ! »*

Dans l'atelier, les grouillots (s'il y en a) s'attèlent à la production de boîtes à outils (s'il y a assez de place dans le donjon pour elles). Ces boîtes à outils sont essentielles à la fabrication de pièges, de portes ou d'unités de travail. Elles peuvent être améliorées en boîtes à outils magiques dans votre laboratoire.

Le nombre de tuiles libres dans un atelier détermine le nombre total de boîtes qui peuvent être conservées dans la salle. Ce nombre peut être augmenté grâce à des parchemins.

Vous pouvez renverser toute une pile de boîtes à outils avec la Main de la terreur. Mais pourquoi faire une chose pareille ? Essayez, et lorsque vous contemplerez vos fidèles grouillots s'affairer pour ranger le désordre que vous avez causé, vous ne vous poserez plus la question.

#### 5. Cachette

*« Profondément sous la terre, se trouve la cachette. C'est ici que les orcs et les gobelins du Mal préparent des plans de bataille, se racontent de fantastiques fables guerrières, ou bien se fracassent le crâne à coups de chopes. En général c'est un peu des trois en même temps ! »*

Dans la cachette, vous pouvez recruter de nouvelles créatures de la Horde contre de l'or. Pour cela, il vous faudra avoir construit des lieux de repos, afin que les différentes créatures de la Horde n'aient pas à se supporter les unes les autres tout le temps. Lorsqu'un grouillot a terminé un lieu de repos dans la cachette, quand vous recrutez une nouvelle créature de la Horde, elle y tombe du ciel, se relève et est prête à l'emploi !

Le lieu de repos sert également de foyer aux créatures de la Horde, et c'est un endroit où elles peuvent se reposer. En bonus, elles y récupèrent automatiquement des points de vie.

Les lieux de repos sont nécessaires au recrutement de nouvelles créatures, mais leur construction consomme toujours un point de population. Si vous n'en avez pas, vous ne pouvez pas construire de nouveaux lieux de repos.

#### 6. Brasserie

*« La bière est la seule chose qui empêche l'autodestruction de la Horde ! »*

La bière est brassée dans la brasserie (bien que les créatures ne portent pas de brassards), si vous avez assez de tonneaux et de place. Les orcs, les peaux-de-fer et les nagas travaillent sans cesse à y brasser la bière, tandis que vos grouillots empilent les tonneaux de bière en grandes piles instables.



Le nombre de tuiles libres de la brasserie détermine le nombre de tonneaux de bières qui peuvent y être stockés. Des parchemins permettent d'augmenter cette capacité en autorisant des piles de tonneaux toujours plus hautes... pas sûr que ça se termine bien, cette histoire...

La bière permet de répondre à la soif des créatures de la Horde de niveau 4 et plus. Consommer de la bière soigne également les blessures superficielles.

La bière peut être utilisée dans le donjon en tant que potion de soin. Laissez tomber quelques tonneaux sur une créature de la Horde blessée. Celle-ci sera soignée tout en appréciant cette excellente bière. N'oubliez pas que, durant une bataille, vos créatures n'auront pas forcément le temps de se descendre une chopine. Et même s'ils le trouvaient, est-ce que vous, vous apprécieriez ? Cependant, des parchemins peuvent beaucoup améliorer les soins prodigués !

## 7. Salle de garde

« Alerte, Alerte ! Des héros dans le donjon ! »

« C'est bon, on a compris. Allez-y, les gars, je reste pour préparer le café. »

Des créatures de toutes les factions peuvent être affectées à la salle de garde par la Main de la terreur afin de surveiller le donjon. Ils quitteront leur poste pour satisfaire leurs besoins, puis reviendront dans la salle de garde par eux-mêmes. Les créatures de garde ne peuvent pas effectuer d'autres tâches, comme construire des pièges ou brasser de la bière. La taille de la salle de garde détermine combien de vos créatures peuvent être de garde en même temps.

La salle de garde sert principalement comme premier rempart contre les héros qui tenteraient d'attaquer le donjon. Vous serez ainsi prévenu avant que ces héros n'aient trop progressé dans le donjon pour détruire le fruit de votre dur labeur (et de celui de vos grouillots, mais ignorons-les). Une salle de garde est particulièrement efficace lorsque vous l'associez à des pièges.

## 8. Grotte du bricoleur

« J'en ai assez du massacre idiot et sans saveur, allons à la grotte du bricoleur. »

« Pourquoi faire ? »

« Imaginer de nouvelles façons de massacrer nos ennemis avec des pièges, évidemment ! »

Dans la grotte du bricoleur, les orcs, les méchagobs ou les peaux-de-fer fabriquent des pièges et des portes à placer dans le donjon selon vos envies, à condition qu'une unité de travail adaptée soit disponible. Si vous voulez placer une porte ou un piège dans le donjon, passez la commande dans la grotte du bricoleur.

Afin de ne pas cacher le spectacle (et pour vous permettre de vérifier que vos créatures travaillent), les pièges et les portes sont présentés sous la forme de plans transparents. Attention, les tuiles de la grotte du bricoleur n'ont pour une fois AUCUNE influence, puisque vous ne pouvez pas y stocker d'objets. En revanche, placez-y plus d'unités de travail pour qu'un plus grand nombre de créatures puissent travailler dans cette salle simultanément.

Dès qu'un piège ou une porte est fabriqué, un grouillot l'apporte à l'endroit décidé dans le donjon afin de l'installer.



Dans le menu de construction, les portes et les pièges sont débloqués en premier, dès qu'au moins un machinarium du bricoleur est installé. De même, vous ne pouvez construire de pièges et de portes que si vous disposez d'un machinarium du bricoleur !

## 9. Arène

« Si c'est ça qu'il appelle un entraînement, j'ai hâte de le voir dans un vrai combat... »

Seule une créature à la fois peut s'exercer sur chaque machine d'entraînement dans l'arène. Au fur et à mesure, elle accumule des points d'expérience sans se mettre en danger. Les machines d'entraînement sont placées automatiquement sur tous les emplacements de 2x2 tuiles disponibles dans l'arène.

Toutes les créatures de la Horde et les titans essaient, aussi souvent que le permet leur emploi du temps, de venir s'entraîner dans l'arène. L'entraînement des créatures de la Horde ne vous coûte jamais d'or.

Vous pouvez encourager vos démons et vos morts-vivants à s'entraîner dans l'arène en les y jetant avec la Main de la terreur. Ils quitteront alors l'arène pour satisfaire leurs besoins, puis reviendront dans l'arène dès que possible. L'entraînement des démons et des morts-vivants vous coûtera toutefois de l'or, qui sera déduit automatiquement au fur et à mesure de leur entraînement.

## 10. Vortex

« Le vortex est le quartier général des démons, un endroit que ni Buffy, ni les frères Winchester ne trouveront jamais ! Heureusement qu'ils ont mieux à faire, genre sauver le monde tout ça tout ça... »

Dans le vortex, vous pouvez recruter de nouveaux démons contre de l'or. Pour cela, il vous faut un portail, différent selon le type de démon. Dès qu'un grouillot termine de construire le portail du démon dans le vortex, le démon correspondant s'y matérialise.

Les portails sont nécessaires pour recruter de nouvelles créatures, mais leur construction coûte toujours un point de population. Si vous n'en avez pas de disponible, vous ne pouvez pas construire de nouveau portail.

Un portail et son démon sont liés. Si le démon meurt, il disparaît après un certain temps et se rematérialise à son portail personnel. Si un démon est renvoyé, son portail personnel disparaît également.

Cela signifie que vous pouvez inspecter le vortex à tout moment pour voir combien d'unités de démons sont actuellement au service du donjon.

## 11. Arcanium

« Oh maanaaaa... si tu savais... »

Vos démons génèrent du mana dans l'arcanium au cours du temps, si une unité de travail et assez d'espace de stockage est disponible dans la salle.

Le mana stocké apparaît sous la forme de boules violettes qui brillent dans votre arcanium. Le nombre de tuiles libres détermine le nombre de boules de mana qui peuvent être stockées dans votre salle.



Le mana est principalement utilisé pour lancer des sorts et vous ne pourrez donc jamais en avoir assez ! Il vous faut également du mana pour rendre heureux vos démons de haut niveau, car ils en ont besoin pour leurs bains réguliers dans la chambre de relaxation.

Par ailleurs, le mana permet aux boîtes à outils d'être améliorées en boîtes à outils magiques. Ces dernières sont nécessaires pour créer des versions améliorées des unités de travail, des portes et des pièges.

## 12. Chambre de relaxation

*« Vous avez déjà nagé dans de l'or ? C'est horrible, c'est pas naturel, ça fait mal, il y a des millions de bactéries sur les pièces, et je vous laisse imaginer un plongeur dans ce truc. Sans rire, comment il fait, Picsou ? Enfin bref, ce n'est pas étonnant que les démons préfèrent prendre un bon bain de mana. »*

Lorsque vous construisez une chambre de relaxation, les bassins de mana sont automatiquement installés sur tous les emplacements de 2x2 tuiles libres. Tous vos démons pourront alors satisfaire leur besoin en bains de mana, qu'ils développent dès le niveau 4.

Les bassins de mana sont automatiquement remplis avec du mana frais, sorti tout droit de votre arcanium par vos grouillots. Plus votre salle est efficace, moins les démons passent de temps dans les bains.

Dans le monde extérieur, fatalement, vos démons auront besoin de mana envoyé directement depuis l'arcanium, et pas de bains de mana.

## 13. Salle de conférence

*« Si vous voulez être un bon archéologue, il va falloir sortir de la bibliothèque ! »*

Il vous faudra une salle de conférence assez grande pour y étudier et y faire des recherches de parchemins.

Les nœuds de recherche se débloquent automatiquement dans le menu recherches, mais les sous-recherches (les parchemins) doivent d'abord être étudiées dans une cellule d'étude dans la salle de conférence. Les cellules d'étude nécessitent des emplacements de 2x2 tuiles libres et sont construites automatiquement. Un seul parchemin peut être étudié à la fois par cellule d'étude.

Un parchemin peut-être étudié automatiquement, mais cela prend du temps. Le temps nécessaire dépend de la complexité du parchemin ainsi que de l'efficacité de votre salle de conférence.

Lorsque les recherches dans une cellule d'étude sont terminées, les effets du parchemin deviennent actifs immédiatement. Mais attention, chaque cellule d'étude ne peut stocker qu'un certain nombre de parchemins. Une fois ce nombre atteint, la cellule d'étude devient inactive et vous devrez agrandir la salle de conférence pour étudier d'autres parchemins.



#### 14. Chambre de torture

« Tes instruments de torture ne m'impressionnent pas. »  
« J'ai les œuvres complètes de Terry Goodkind. »  
« Noooooooooon ! »

La chambre de torture est un lieu de tourments, mais c'est également la demeure des succubes. Dans cette salle on entend résonner les cris d'agonie des héros tourmentés, agrémentés des ricanements de satisfaction des grouillots et des miaulements de vos succubes.

Divers instruments de torture sont automatiquement installés sur les emplacements de 2x2 tuiles libres. Vous pouvez ensuite jeter sur ces instruments les héros inconscients ou ceux qui sont prisonniers avec la Main de la terreur. Si aucune de vos succubes n'est disponible, le pauvre se balancera au dessus des instruments de torture, attendant son châtement. Une fois les succubes au travail, le pitoyable héros sera torturé jusqu'à son dernier souffle ou jusqu'à ce qu'il renie le Bien et se convertisse au Mal.

Mais si cela vous chante, vous pouvez aussi torturer un grouillot dans la chambre de torture. Le reste des grouillots travaillera plus dur et plus vite pendant la torture. C'est ce qu'on appelle la motivation par l'exemple.

La torture des héros vous permet aussi, sur le long terme, de générer plus de malfeasance.

Les héros du Mal, comme toutes les créatures, coûtent un point de population, boivent de la bière et mangent des dindons. Quand ils meurent, ils peuvent être réanimés dans la crypte.

#### 15. Cimetière

« Comment rejoindre le plus vite possible le cimetière ? »  
« En prenant un nain de haut ! »

Dans le cimetière, vous pouvez recruter de nouveaux morts-vivants contre de l'or. Pour cela, il vous faut construire une tombe, différente selon le type de mort-vivant. Dès que les grouillots ont terminé la tombe, le mort-vivant nouvellement recruté se met au service du Mal.

Les héros morts sont amenés au cimetière par les grouillots, tant que vous avez des tuiles libres et des points de population disponibles. Le héros est alors automatiquement transformé en zombie et erre sans but autour du cimetière. Les zombies sont des unités de groupe : ils n'ont aucun besoin et ne peuvent être commandés qu'ensemble. De plus, vous en obtenez plusieurs avec un seul point de population. Le nombre de zombies par point de population peut être augmenté grâce à des parchemins.

#### 16. Crypte

« Igor, il est vivant ! »

Si vous avez une crypte, vos créatures de la Horde et vos héros du Mal, à leur mort, ne sont pas perdus à jamais. Vous pourrez à la place les conserver au frais sur les tuiles libres de la crypte.

Mais le but n'est évidemment pas de disposer d'une morgue, et vous pourrez les ramener à la vie grâce aux unités de travail de la crypte, et au magnifique « réanimatique » !

À chaque réanimatique, un mort-vivant peut travailler à la réanimation du cadavre d'une créature de la Horde ou d'un héros du Mal. Les améliorations magiques des réanimatiques sont automatiques (ça sonne bien, non ?)



Les grouillots ramènent d'eux-mêmes les cadavres des créatures de la Horde depuis le champ de bataille jusqu'au réanimatique le plus proche, ou bien les déposent sur les tuiles froides de la crypte, le temps qu'on les ramène à la vie. Évidemment, vous pouvez transporter vos créatures vers le réanimatique vous-même, avec la Main de la terreur.

### 17. Laboratoire anxiogène

« Après les boîtes à outils très appréciées de DUNGEONS 2, nous avons décidé d'essayer d'améliorer le système. Nous sommes fiers de notre nouveau concept dans DUNGEONS 3 : Les boîtes à outils magiques ! »

Dans le laboratoire anxiogène, vos morts-vivants fabriquent des boîtes à outils magiques, s'il y a assez d'unités de travail et d'espace de stockage.

Les boîtes à outils magiques sont fabriquées en combinant les boîtes à outils classiques et du mana. L'unité de travail qui accomplit cette merveille s'appelle un mystificateur. Les grouillots remplissent le mystificateur de boîtes à outils et de mana. Vous pouvez bien évidemment économiser du travail à vos grouillots en le faisant vous-même avec la Main de la terreur.

Les boîtes à outils magiques vous permettent de créer des versions améliorées des unités de travail, des portes et des pièges de votre donjon. Ainsi, vous n'aurez jamais assez de boîtes à outils magiques !

Les tuiles libres dans le laboratoire anxiogène déterminent le nombre de boîtes à outils magiques stockables. Les boîtes à outils magiques ressemblent à des boîtes classiques empilées en piles dangereusement instables.

### 18. Prison

« Jean Valjean a passé dix ans ici. »

Lorsque vous aurez construit une prison dans votre donjon, vos grouillots y amèneront les héros inconscients pour les y enfermer. La prison vous permet ainsi de stocker les héros avant de les envoyer à la chambre de torture.

Les héros emprisonnés meurent progressivement de faim et ils mettent ça sur le compte des cuisines du Mal ! Quelle bande d'ingrats ! Peu à peu, cela remplit les stocks de malveillance du Mal absolu.

Si un héros meurt de faim en prison, il est transformé en squelette et combat pour vous. Naturellement, cela n'arrive que s'il vous reste des points de population. Les squelettes sont des unités de groupe, ils n'ont pas de besoins et ne peuvent être commandés que collectivement. Vous pouvez en obtenir plusieurs avec un seul point de population. Le nombre de squelettes par point de population peut être augmenté avec des parchemins.

Une prison occupe au moins 3x3 tuiles de salle. Seule les tuiles centrales sont disponibles pour les prisonniers.

Les héros ne peuvent s'échapper de prison tout seul, mais ils peuvent être libérés par d'autres héros et vous combattre de nouveau.



## 19. Temple

*« Avant, je suivais Skippy le Grand Gourou, mais j'ai eu une révélation. Maintenant, j'adore le Mal absolu. »*

Les mort-vivants glorifient le Mal absolu dans le temple. En fait, après le niveau 7, cela devient une nécessité et elles y viennent aussi souvent que possible.

Si le temple est au moins large de 5x5 tuiles, il sera automatiquement livré avec son puits de sacrifice. Ce puits peut être utilisé pour se débarrasser des héros, des créatures embêtantes et tout un tas d'autres trucs. Le sacrifice de héros vivants est suffisamment maléfique pour vous octroyer des points de malveillance. Si le Mal absolu reçoit suffisamment de sacrifices, il sort du puits afin de balayer ses ennemis.

De plus, le sacrifice de certaines combinaisons d'objets et d'êtres vivants peut attirer les faveurs infernales, ce qui vous vaudra des récompenses.

## CRÉATURES

Voilà quelques créatures que vous pourrez bientôt engager.

### 1. Grouillots

*« Encore du travail ?... »*

Ces petites et adorables créatures sentent parfois un peu fort, mais elles sont très utiles. En effet, elles s'occupent de tout le sale boulot du donjon que personne ne veut faire : miner l'or, fabriquer les boîtes à outils et... fabriquer PLUS de boîtes à outils. Ils font également un petit couinement satisfaisant quand on les écrase, c'est un genre de petit bonus.

Les grouillots sont fournis avec le donjon. Si l'un d'entre eux meurt, un nouveau le remplace et apparaît dans la salle du trône. Votre maximum de grouillots vous indique combien vous pouvez contrôler de grouillots à la fois. Sinon, ils n'ont rien de particulier et ils n'ont presque pas besoin de boire ou de manger.

### 2. Gobelin

*« Regarde maman, un psychopathe ! »*

Le goblin est une petite créature malicieuse. Une seconde, il vous indique que vos lacets sont défaits, la seconde d'après il vous plante sa dague dans l'œil.

Dans la chaîne alimentaire de la Horde, le goblin est tout en bas, ce qui contribue à le rendre encore plus vicieux et méchant. Les gobelins infligent beaucoup de dégâts mais sont très fragiles, d'autant que leur amure est presque inexistante.

À cause de leur petite taille, les gobelins ont l'air inoffensifs, et les héros ont tendance à les ignorer. Ils servent généralement à installer les pièges.



### 3. Orc

« Zog zog ! Loktar ogar ! »

L'orc de base est la colonne vertébrale de n'importe quelle armée de la Horde qui se respecte. C'est un soldat polyvalent standard qu'on trouve chez tous les méchants.

Ces créatures à la peau dure comme du cuir sont généralement bien équipées et elles peuvent encaisser quelques coups avant de tomber. Les orcs infligent également un montant considérable de dégâts avec leur hache.

Les orcs peuvent être provoqués au point d'entrer dans une rage sanguinaire. Ils se mettent alors tout seul des coups sur la tête. Bien sûr, ça peut leur faire un peu mal, mais surtout ça les met encore plus en rage : ils infligent alors encore plus de dégâts !

### 4. Naga

« Ne vous en faites pas, on va vous recoudre. Les pieds, ça va où, déjà ? »

- Soigneuse naga

Ces créatures à la langue fourchue ont la réputation d'être d'excellents soigneurs, capables de remettre le reste de la Horde d'aplomb. Les nagas peuvent utiliser un sort de soin continu sur une cible de la Horde, et ainsi de la soigner lentement au fil du temps. Les nagas n'ont pas de mains pour fabriquer des pièges et des portes, et préfèrent donc rester loin de ce genre d'entreprise !

### 5. Peau-de-fer

« Les peaux-de-fer peuvent être repérés à des kilomètres à la ronde à cause du bruit de leur armure. »

- Philosogrouillot

Collez un orc bien entraîné et enragé dans une armure, et vous obtiendrez un peau-de-fer. Le genre d'orc qui résout ses problèmes avec sa hache (un peu comme tous ses congénères). Même si un peau-de-fer n'inflige pas beaucoup de dégâts, il en subit encore moins. Il est également capable de provoquer ses ennemis au combat rapproché pour qu'ils le ciblent en priorité.

Comme les orcs normaux, les peaux-de-fer peuvent devenir enragés et infliger ainsi encore plus de dégâts !

### 6. Méchagobs

« Gypsy danger, c'est parti ! »

Tôt ou tard, tout goblin se fatigue d'être de la chair à canon. Pas d'amure, moins de point de vie qu'un député sortant... Finir à chaque fois le nez dans la poussière n'est pas très amusant. Après un petit entraînement pépère, il demande donc sa mutation dans l'arme blindée cavalerie et il s'assied dans un robot de combat qui en jette à mort. Bon, ce n'est pas encore le plus solide des engins de guerre, mais il fait un sacré paquet de dégâts !

Un méchagob est très doué pour la fabrication de pièges et de portes dans la grotte du bricoleur.



## 7. Ogre

« Ogre faim ! Ogre manger maintenant ! »  
« On est en plein milieu d'une bataille, triple buse ! »  
« OGRE FAIM ! »

Les ogres sont d'impressionnantes montagnes de viande qui peuvent envoyer voler les ennemis grâce à leur massue surdimensionnée. Grâce à leur carrure bien en chair, ils peuvent encaisser pas mal de coups. La tactique à appliquer contre un ogre, en général... C'est la fuite !

Un ogre est un titan. Vous ne pouvez avoir qu'un seul titan.

## 8. Diablotin

« C'était pas dans mon contrat ! »

Les diabolotins sont des êtres incompris. Ils auraient voulu être des artistes, mais les autres démons ne sont pas trop intéressés par ce genre de choses, et ils ont été contraints d'y renoncer. Ce qui les mène à la colère, la colère mène à la haine, la haine... mène à la souffrance. Ce qui n'enlève rien au fait que les diabolotins sont de puissants cracheurs de boules de feu.

Les diabolotins sont doués pour la fabrication du mana dans l'arcanium.

## 9. Arachnide

« Mais arrête, je suis arachnophobe ! »  
« Vraiment ? Tu savais que les araignées cherchent à se réfugier dans ta bouche quand tu dors parce que c'est chaud ? »  
« AAAARGH ! »

Les arachnides sont des hybrides humains et araignées. On ne préfère pas rentrer dans les détails de la création de l'espèce ici... Ces créatures se déplacent sur leurs quatre (oui, quatre) énormes pattes d'araignées et crachent toute sorte de choses ignobles sur leurs ennemis.

Les arachnides sont résistants et encaissent plutôt bien les dégâts. Et en bonus, ils sont relativement doués pour fabriquer du mana dans l'arcanium.

## 10. Succube

« Alors, chéri, tu t'es perdu ? Tu veux monter avec moi à la chambre de torture ? »

○ Ces démons habillées de façon provocante n'ont qu'à cligner des yeux pour vous faire vendre votre âme au Diable. Quand elles n'attaquent pas leurs ennemis avec des projectiles magiques, elles jouent de leurs charmes pour les embrouiller !

Sinon, les succubes apprécient de travailler dans la chambre... de torture !



### 11. Balrog

« Crowley, c'est bien toi ? »

En général, la première réaction face à un prince démon qui s'échappe de l'Enfer c'est : « Fuyez, pauvres fous ! » Grand, exagérément musclé et avouons-le plutôt simplet, cette créature est tout ce qui plaît au Mal : elle est toujours prête à aller pulvériser des groupes d'ennemis avec son souffle de feu.

Le balrog est un titan. Vous ne pouvez avoir qu'un seul titan.

### 12. Banshee

« Qui c'est qui hurle à cette heure de la journée ? »

- L'idiot du village

Ces morts-vivants sont d'anciens membres de groupes de Death Metal. Leur musique sataniste leur a interdit le repos éternel et, à la place, les banshees errent sur la Terre pour troubler le repos des vivants ! Et je crois que ça leur plaît !

Le cri d'une banshee affecte une zone en cône devant elle.

### 13. Zombie

« Ceeerveaaaqx ! »

Faut-il vraiment en dire plus ces créatures ? Vous n'avez pas vu The Walking Dead ? 28 jours plus tard ? Le Crépuscule des morts-vivants, au moins ?... Bref, ces créatures étaient des êtres vivants, et passent leur mort à se déplacer en groupe pour croquer les vivants.

Avec les squelettes, les zombies sont les seules créatures pour qui un point de population permettra de recruter plusieurs unités : d'abord deux par point de population puis, au fur et à mesure de votre progression, jusqu'à quatre.

### 14. Squelette

« Évidemment, ce ne sont pas des flèches, car, quoi... »

« L'art bat l'être. »

« On ne s'arrange pas, hein ?... »

Ces compagnons osseux ont toujours un arc à la main. Vous pouvez vous demander comment leurs os peuvent rester attachés les uns aux autres, et c'est très simple en fait... Alors en fait...

Les squelettes apparaissent lorsqu'un héros meurt de faim dans la prison.

Avec les zombies, les squelettes sont les seules créatures pour qui un point de population permettra de recruter plusieurs unités : d'abord deux par point de population puis, au fur et à mesure de votre progression, jusqu'à quatre.

### 15. Liche

« Qu'est-ce qui a tué les dinosaures ? L'ÂGE DE GLACE !

HA HA HA ! »

Les puissants mages n'ont pas toujours envie de mourir, et ils passent ainsi souvent un pacte avec la Mort elle-même. Lors de leur enterrement, ils deviennent plus puissants et ne restent pas enterrés bien longtemps. Mais ils ne sont pas beaux à voir.

Les lichés infligent des dégâts de zone importants et ils congèlent tous les ennemis qu'ils rencontrent !



## 16. Vampire

*« Trois choses étaient certaines. Un, Edward était un vampire. Deux, une part de lui avait soif de mon sang. Trois, c'était une histoire d'amour totalement débile. »*

On ne peut pas se passer de ces bons vieux suceurs de sang dans une faction de morts-vivants digne de ce nom. Les légendes sur leur sensibilité au soleil et leur aversion envers l'ail n'ont jamais été confirmées.

L'histoire à propos des miroirs, c'est vrai, en revanche. Et c'est une chose à ne jamais mentionner devant eux, tout particulièrement si vous écrivez des romans niais pour ados, car ils sont assez susceptibles sur leur teint un petit peu blême.

Les vampires volent de la vitalité à leurs ennemis et se soignent avec chaque attaque.

## 17. Golem tombal

*« Qui m'a réveillé de mon sommeil de mort ? »*

Le golem tombal ne porte pas ce nom parce qu'il creuse des tombes, mais parce que c'est une tombe. Vivante. Ce mort-vivant tape fort (étant fait de pierres tombales, forcément...) et il en émane une odeur spécifique et Mal-saine, qui coupe littéralement le souffle à ses adversaires.

Un golem tombal est un titan. Vous ne pouvez avoir qu'un seul titan.

## DERNIERS MOTS

Ce manuel vous donne de solides bases pour vos prochaines parties et vous devriez pouvoir mener avec brio votre campagne contre les affreuses forces du Bien. Si, en dépit de ce guide, certaines questions restent sans réponses, vous trouverez dans le jeu la formidable fonction Aide, avec des astuces et des didacticiels.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir dans DUNGEONS 3, en espérant que vous apprécierez notre travail (d'esclave grouillotant) !



## CRÉDITS

### Kalypso Media Group

#### GLOBAL MANAGING DIRECTOR

Simon Hellwig

#### FINANCE DIRECTOR

Christoph Bentz

#### INTERNATIONAL

##### MARKETING DIRECTOR

Anika Thun

#### PUBLISHING DIRECTOR

Wolfgang Duhr

#### HEAD OF PRODUCING

Reinhard Döpfer

#### HEAD OF PRODUCT MANAGEMENT

Time Thomas

#### HEAD OF PR – GSA REGION

Bernd Berheide

#### HEAD OF QA & SUBMISSION

Roman Eich

#### HEAD OF ART DEPARTMENT

Thabani Sihwa

#### PRODUCER

Christian Schlütter

Helge Peglow

Martin Tosta

#### PRODUCT MANAGERS

Dennis Blumenthal

Marian Denefleh

Uwe Roth

#### ART DEPARTMENT

Anna Owtschinnikow

Sebastian Keil

Tanja Thoma

Katharina Keller

#### QA & SUBMISSION MANAGERS

Martin Tugendhat

Jonathan Weggen

Tim-Oliver Siegwart

Maria Zubova

#### VIDEO CUTTER

Michele Busiello

#### SOCIAL MEDIA MANAGER

Bettina Albert

#### JUNIOR MARKETING MANAGER

Christin Fiedler

Oliver Fiehn

#### SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT

Tim Freund

#### SUPPORT & QA MANAGER

Tobias Prinz

Gerry Bieltz

#### COMMUNITY MANAGER

Lars Racky

#### JUNIOR PR MANAGER

Tobias Hanika

#### KALYPSO MEDIA UK

##### MANAGING DIRECTOR

Andrew Johnson

##### HEAD OF MARKETING & PR

Mark Allen

##### MARKETING & PR ASSISTANT

Alun Lower

#### NATIONAL ACCOUNT

MANAGER

Ben Godwin

#### FINANCE MANAGER

Maira Allen

#### KALYPSO MEDIA USA

##### VICE PRESIDENT

NORTH AMERICA

Andrew Johnson

##### VICE PRESIDENT SALES

NORTH AMERICA & ASIA

Sherry Heller

##### HEAD OF PR NORTH AMERICA

Christopher Fergie

##### PR, MARKETING

& SALES COORDINATOR

Lindsay Schneider

##### BUSINESS OPERATIONS

MANAGER

Theresa Merino

#### KALYPSO MEDIA DIGITAL

##### MANAGING DIRECTOR

Jonathan Hales

##### PRODUCT MANAGER

Andrew McKerrrow

##### PR, MARKETING &

PRODUCT MANAGER

Patrick Cahill

## SUPPORT TECHNIQUE

Si vous aviez des questions ou si vous rencontriez des problèmes avec l'un de nos produits, vous pourrez obtenir des réponses et des solutions dans la Foire Aux Questions, que vous trouverez sur nos forums : [forum.kalypsomedia.com](http://forum.kalypsomedia.com)

Vous pouvez également contacter notre équipe d'assistance technique par e-mail à l'adresse [support@kalypsomedia.com](mailto:support@kalypsomedia.com) ou encore par téléphone :

Téléphone : 0049 (0)6241 50 22 40 (lundi-vendredi 10:00 GMT – 16:00 GMT)

Fax : 0049 (0)6241 506 19 11

Le coût des communications internationales peut s'appliquer !

Avant de nous contacter, assurez-vous de connaître le nom précis du produit et de pouvoir nous fournir une preuve d'achat. Soyez aussi précis que possible lorsque vous décrivez des erreurs techniques et précisez également le message d'erreur complet, le cas échéant, ainsi que toute autre information que vous jugeriez utile. Remarquez que nous ne pouvons pas fournir de réponses à vos questions qui traiteraient du jeu en général ou d'astuces, que ce soit par e-mail ou par téléphone.



# LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

YOUR USE OF THIS SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE "AGREEMENT") AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE "SOFTWARE" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL (S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH [KALYPSO MEDIA UK Ltd.] ("LICENSOR").

## LICENSE

Subject to this Agreement and its terms and conditions, LICENSOR hereby grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Software for your personal use on a single home or portable computer. The Software is being licensed to you and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by LICENSOR and, as applicable, its licensors.

## OWNERSHIP

LICENSOR retains all right, title and interest to this Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The Software is protected by United Kingdom copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the world. The Software may not be copied, reproduced or distributed in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from LICENSOR.

Any persons copying, reproducing or distributing all or any portion of the Software in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil and criminal penalties. Be advised that Copyright violations are subject to penalties of up to £100,000 per violation. The Software contains certain licensed materials and LICENSOR's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

## LICENSE CONDITIONS

You agree not to:

- (a) Commercially exploit the Software;
- (b) Distribute, lease, license, sell, rent or otherwise transfer or assign this Software, or any copies of this Software, without the express prior written consent of LICENSOR;
- (c) Make copies of the Software or any part thereof, except for back up or archival purposes;
- (d) Except as otherwise specifically provided by the Software or this Agreement, use or install the Software (or permit others to do same) on a network, for on-line use, or on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time;
- (e) Copy the Software onto a hard drive or other storage device and must run the Software from the included DVD/CD-ROM (although the Software may automatically copy a portion of itself onto your hard drive during installation in order to run more efficiently);
- (f) Use or copy the Software at a computer gaming center or any other location-based site; provided, that LICENSOR may offer you a separate site license agreement to make the Software available for commercial use;
- (g) Reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise modify the Software, in whole or in part;
- (h) Remove or modify any proprietary notices or labels contained on or within the Software; and
- (i) Transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

## THE SOFTWARE UTILITIES

The Software may contain a level editor or other similar type tools, assets and other materials (the "Software Utilities") that permit you to construct or customize new game levels and other related game materials for personal use in connection with the Software ("Customized Game Materials"). In the event the Software contains such Software Utilities, the use of the Software Utilities is subject to the following additional terms, conditions and restrictions:

- (a) All Customized Game Materials created by you are exclusively owned by LICENSOR and/or its licensors (as the case may be) and you hereby transfer, assign and convey to LICENSOR all right, title and interest in and to the Customized Game Materials and LICENSOR and its permitted licensors may use any Customized Game Materials made publicly available to you for any purpose whatsoever, including but not limited to for purposes of advertising and promoting the Software;
- (b) You will not use or permit third parties to use the Software Utilities and the Customized Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to distributing, leasing, licensing, renting, selling, or otherwise exploiting, transferring or assigning the ownership of such Customized Game Materials;



(c) Customized Game Materials must be distributed solely for free; provided, that you may contact LICENSOR for a license to commercially exploit the Customized Game Materials which LICENSOR may grant or deny in its sole discretion;

(d) Customized Game Materials shall not contain modifications to any other executable files;

(e) Customized Game Materials must be used alone and can be created if the Customized Game Materials will be used exclusively in combination with the commercially released retail version of the Software.

(f) Customized Game Materials cannot contain libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties (without a valid license); and

(g) All Customized Game Materials must contain the proper credits to the authors of the Customized Game Materials and must indicate that LICENSOR is not the author of the Customized Game Materials with additional language that "THIS MATERIAL IS NOT MADE, GUARANTEED OR SUPPORTED BY THE PUBLISHER OF THE SOFTWARE OR ITS AFFILIATES."

#### LIMITED WARRANTY

LICENSOR warrants to you (if you are the initial and original purchaser of the Software) that the original storage medium holding the Software is free from defects in material and workmanship under normal use and service for 90 days from the date of purchase. If for any reason you find a defect in the storage medium during the warranty period, LICENSOR agrees to replace, free of charge, any Software discovered to be defective within the warranty period as long as the Software is currently being manufactured by LICENSOR. If the Software is no longer available, LICENSOR retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the storage medium containing the Software as originally provided by LICENSOR and is not applicable to normal wear and tear.

This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

Except as set forth above, this warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any other warranty of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement, and no other representations or warranties of any kind shall be binding on LICENSOR.

When returning the Software subject to the limited warranty above, please send the original Software only to the LICENSOR address specified below and include: your name and return address; a photocopy of your dated sales receipt; and a brief note describing the defect and the system on which you are running the Software.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

#### TERMINATION

This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

#### TERMINATION

This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.



#### EQUITABLE REMEDIES

You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, LICENSOR will be irreparably damaged, and therefore you agree that LICENSOR shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.

#### INDEMNITY

You agree to indemnify, defend and hold LICENSOR, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Software pursuant to the terms of the Agreement.

#### MISCELLANEOUS

This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under England and Welsh law. Leicester, Leicestershire.

If you have any questions concerning this license, you may contact in writing Kalypso Media UK Ltd.

**KALYPSO MEDIA UK LTD.**  
4 Milbanke Court  
Milbanke Way, Bracknell  
Berkshire RG12 1RP  
United Kingdom  
  
**[www.kalypsomedia.com](http://www.kalypsomedia.com)**  
**[www.facebook.com/kalypsomediain](https://www.facebook.com/kalypsomediain)**

## COPYRIGHTS, LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE

Le présent document constitue un contrat entre vous et KALYPSO MEDIA relatif à l'utilisation du produit que vous avez acquis.

En installant, téléchargeant, accédant ou autrement utilisant ce produit, vous reconnaissez être lié par les termes de ce document.

Si vous n'acceptez pas ces termes, veuillez retourner ce produit à votre revendeur.

#### Copyrights

© KALYPSO MEDIA Group. KALYPSO MEDIA et le logo KALYPSO MEDIA sont des marques déposées de KALYPSO MEDIA Group. Tous droits réservés.

Les programmes informatiques sur ce CD-ROM et la documentation qui l'accompagne sont protégés par les droits d'auteur et contiennent des informations propres à l'éditeur. Il est interdit de donner ou de vendre des copies du CD-ROM ou de la documentation qui l'accompagne ou de tous autres travaux de KALYPSO MEDIA, à toute personne ou établissement que ce soit, sauf avec l'accord écrit préalable de KALYPSO MEDIA. Tout désassemblage, compilation et autre forme de démontage des programmes du CD-ROM sont interdits. Il est interdit à qui que ce soit de copier, photocopier, reproduire, traduire la documentation, ou de la réduire à un format compréhensible par une machine, intégralement ou partiellement, sans l'accord écrit préalable de KALYPSO MEDIA. Toute(s) personne(s) reproduisant une partie de ce programme, quels que soient le support employé ou la raison invoquée, sera coupable d'infraction et de contrefaçon comme le stipule la loi, et sera responsable civilement envers le propriétaire du copyright.

Ce logiciel est protégé par le droit d'auteur, des traités internationaux et par les lois concernant le copyright.



## Licence

Sous réserve que vous respectiez les termes du présent document, vous obtenez les droits non exclusifs d'utiliser les programmes ci-joints sur un ordinateur unique ou, dans le cas d'un système multi-joueur ou en réseau qui permet accès aux programmes par plus d'un utilisateur à la fois, d'installer le produit sur un seul site et de faire une copie unique des programmes, à des fins de sauvegarde, sur un disque dur ou sur tout appareil à grande capacité de mémoire.

Il est interdit de procéder à tout transfert électronique des programmes d'un ordinateur à un autre, via un réseau quelconque. Il n'est permis de procéder au transfert du logiciel d'un ordinateur à un autre que de façon permanente et seulement une fois que les programmes et la copie de sauvegarde ont été retirés, une fois pour toutes, de leurs supports d'origine. Vous n'êtes en aucun cas autorisé à utiliser les programmes à partir de sites multiples d'un système multi-joueur ou en réseau.

Vous n'êtes pas autorisé à louer ou donner le logiciel en location.

Tous les droits non expressément concédés en vertu des présentes sont réservés par KALYPSO MEDIA.

## Garantie limitée

KALYPSO MEDIA garantit que le CD-ROM sur lequel le programme ci-joint est enregistré ne présentera pas de défauts de matériaux ou de finition.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, KALYPSO MEDIA EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE IMPLICITE OU LEGALE, EU EGARD AU CD-ROM OU AU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD-ROM OU AU JEU DECRIT DANS LA DOCUMENTATION, OU A LEUR QUALITE, LEURS PERFORMANCES OU LEUR CARACTERE COMMERCIALISABLE. DE MEME KALYPSO MEDIA EXCLUT TOUTE RESPONSABILITE QUANT A LA PROPRIETE DU PROGRAMME, A L'EXISTENCE EVENTUELLE DE VIRUS, A LA VERACITE DES REPONSES OU A LEUR COMPLETUDE OU QUANT A LA CONVENANCE DU CD-ROM OU DU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LE CD-ROM OU DU JEU DECRIT DANS LA DOCUMENTATION A TOUTES FINS QUE CE SOIT.

LE PROGRAMME ET LE JEU SONT VENDUS "EN L'ETAT". LA TOTALITE DU RISQUE EN CE QUI CONCERNE LEUR UTILISATION, LEUR QUALITE ET LEURS PERFORMANCES EST A LA CHARGE DE L'ACHETEUR.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, EN AUCUN CAS LA SOCIETE KALYPSO MEDIA NE SERA RESPONSABLE DE QUELQUE DOMMAGE QUE CE SOIT DE NATURE DIRECTE OU INDIRECTE OU DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT RESULTANT DE L'UTILISATION OU DE L'INCAPACITE A UTILISER LE CD-ROM, LE PROGRAMME OU LE JEU OU ENCORE RESULTANT DE TOUT DEFAUT DANS LE CD-ROM, LE PROGRAMME OU LE JEU, MEME SI KALYPSO MEDIA A ETE AVERTI DE LA POSSIBILITE DES DITS DOMMAGES.

DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA RESPONSABILITE DE KALYPSO MEDIA ET DE SES FOURNISSEURS LE CAS ECHEANT, QUELQUE SOIT LA CAUSE ET/OU LA NATURE DU DOMMAGE SERA EXCLUSIVEMENT LIMITEE AU MONTANT PAYE PAR L'ACHETEUR POUR LE PRESENT PRODUIT.

**KALYPSO MEDIA UK LTD.**

4 Milbanke Court  
Milbanke Way, Bracknell  
Berkshire RG12 1RP  
United Kingdom

**[www.kalypsomedia.com](http://www.kalypsomedia.com)**

**[www.facebook.com/kalypsomediaint](https://www.facebook.com/kalypsomediaint)**





[f/DUNGEONSTHEGAME](#)

[www.KALYPSOMEDIA.com](http://www.KALYPSOMEDIA.com)

PC

Mac

Linux



XBOX ONE

PS4

kalypso

Dungeons 3 Copyright © 2017 Kalypso Media Group GmbH.

Developed by Realmforge Studios. Published by Kalypso Media UK Ltd.

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.

All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner.