

CRYSTALS OF ARBOREA

LIVRE DES LOIS

L'histoire
Choisir une équipe
Les fiches des personnages
Le menu principal
La carte
La vue en 3D
Les combats
Clavier ou Joystick
Return

L'HISTOIRE

**A l'origine les dieux créèrent le monde des cristaux.
Sur l'île d'Arborea ils laissèrent 4 cristaux magiques, symbole de l'équilibre du monde : la terre, le ciel, l'eau, le feu.**

Trois races y vivaient en paix : Les orcs, travailleurs infatigables, les cham-nirs, des elfes-artisans, et les elfes noirs, qui régnaient en paix sur la communauté.

Morgoth, le dieu noir banni par ses pairs, jeta son dévolu sur le monde et s'empara des esprits des elfes-noirs et des orcs.

**Les dieux réagirent aussitôt et engloutirent le monde sous les eaux.
Ils laissèrent Arborea détentrice des cristaux a l' air libre.**

Les derniers survivants du chaos y subsistaient et essayaient de s'approcher des cristaux.

LA QUETE

Vous êtes Jarel le prince des cham-nirs, et dirigez une équipe de 6 compagnons, vous devez retrouver les 4 cristaux et les replacer sur leur tour respective afin de régénérer l'harmonie du monde.

Si les elfes noirs les retrouvent avant vous Arborea sera détruite.

Attention, car Morgoth ressortira de sa caverne, quand vous approcherez de la victoire.

MENU PRICIPAL

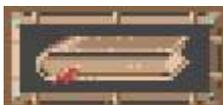
En cliquant sur les icônes vous pouvez accéder aux différentes parties du jeux :



- La carte



- Les déplacements en 3D



- Le manuel, la touche ESC. Retourne au sommaire



-La sauvegarde, le chargement d'anciennes ou de nouvelles

parties

Sauvegarde de partie : s'effectue directement sur la disquette de jeu, vérifiez préalablement qu'elle n'est protégée en écriture.

Panneaux des personnages : en cliquant dessus vous pouvez accéder aux fiches de personnages.

Dans le menu principal et dans les fiches de personnages le temps est arrêté.

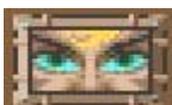
FICHES DES PERSONNAGES

Les différents paramètres évoluent au cours du jeu en fonction de l'expérience

Icônes principales



- Retour menu



- Sommeil le personnage dort jusqu' a ce qu'il soit attaqué, déplacé ou ait récupéré l'ensemble de ses points de vie

Icônes spécifiques



- Guérison : icône du héros cliquez dessus puis sur le personnage à soigner.



- Infra vision : icône du héros, pour voir de nuit pendant un temps relatif aux points d'énergie



- Camouflage : icône d'éclaireur. L'efficacité dépend du lieu ou il se trouve.



- Bloc de protection : icône du mage. Génère une zone de protection contre les ennemis.

LA CARTE

Déplacements : 1 sélectionnez un ou plusieurs personnages en cliquant sur leur nom ou sur l'un des points correspondant sur la carte

2 cliquez sur la case déplacement

3 cliquez sur le point de destination sur la carte

La case – tous – permet de sélectionner tous les compagnons.

La case – aucun – permet de désélectionner tout le monde.

Héros : impossible de le déplacer dans la carte. Quand il est pointé par la souris, sa tête s'affiche tous les noms allumés forme le groupe du héros.

FORMATION DE GROUPE : tous les personnages arrivant sur une même destination – sélectionné – ensemble avant déplacement forment alors un groupe.

MAGE : si il possède la téléportation, un choix de déplacement à pied ou par téléportation est proposé.

En cas de téléportation tous les personnages du groupe sont téléportés y compris le héros.

ELFES NOIRS la nuit ils n'apparaissent pas sur la carte car ils sont invisibles.

CASE EXIT : retourne au menu principal.

LE DECOR

LA BOUSSOLE (à gauche) : elle indique la direction ver laquelle on ce dirige, l' évolution de la journée et le nombre de jours écoulé.

PANNEAU DE COMMANDE (à droite) : description des cases de haut en bas et de gauche à droite

Déplacement a gauche

Tout droit

A droite

¼ de tour à gauche

¼ de tour à droite

Accès à la carte

Demi-tour

Retour au menu

Les personnages ceux qui sont entouré d'un cercle clair appartiennent au groupe du héros.

Pour laisser un personnage sur place, il suffit de cliquer sur son icône, il est alors désélectionné.

Pour reprendre un compagnon il faut sélectionner son icône quand il est tout près du héros.

LES COMBATS

Quand le héros ou des compagnons rencontrent des ennemis un écran de combat apparaît, vous jouez d'abord tous vos personnages puis c'est à l'ennemi de jouer tous les siens.

Le personnage- a jouer est sélectionné automatiquement mais vous pouvez en choisir un autre

La case fuite- permet d'éviter le combat mais l'ennemi a le temps de jouer un tour avant le retour au décor 3D.

Tour de jeu – le personnage peut se déplacer en cliquant sur une case adjacente.

Il peut combattre en cliquant sur l'ennemi à frapper si celui ci est bien valide - non grisé-

Les archers : ils peuvent tirer dans les huit directions.

L'ennemis visé doit être validé c'est à dire qu'il soit sur une ligne de tir et qu'il n'y ait pas quelqu'un entre eux deux.

Le mage : Cliquez sur sa tête afin qu'il effectue son tour de concentration au tour d'après, vous pourrez sélectionner l'un des sorts suivant -si son psychisme est suffisant-.



- accélération : cliquez sur le personnage à accélérer il aura alors
tour de jeu



- bloc de protection : cliquez sur le personnage à protéger il ne
pourra plus jouer pendant le sort



- téléportation du mage : cliquez sur la case d'arrivée.



- boule de feu : sélectionnez l'ennemis à frapper.



- foudre : frappe tous les ennemis.



- paralysie : sélectionnez l'ennemi, il sera paralysé pendant plusieurs tours