



Crystals of
ARBOREA

instructions

L'histoire

choisir une équipe

Les fiches de personnages

Le menu principal

La carte

La vue en 3d

Les combats

clavier et joystick

retour

à L'origine, Les dieux créèrent Le monde des cristaux.
sur L'île d'arborea, ils Laissèrent
4 cristaux magiques, symboles de
L'équilibre du monde : La terre, Le
ciel, L'eau et Le feu.

trois races y vivaient en paix :
Les orcs, travailleurs infatigables,
Les sham-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, à l'air libre.

Les derniers survivants du chaos y subsistaient et essayaient de s'approprier les cristaux.

vous êtes jarel, le prince des
sham-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.

choisir une équipe

vous pouvez créer votre propre équipe et choisir le type des personnages: magicien, guerrier, ou ranger.

choisissez nouvelle équipe quand le jeu se charge ou cliquez sur l'icône disquette ou nouvelle partie si vous avez déjà une équipe.

cliquez sur chacune des cases des personnages à son tour, ensuite choisissez magicien, ranger ou guerrier.

Les guerriers sont Les meilleurs combattants, Les rangers sont vifs et habiles, et Les magiciens ont des pouvoirs surnaturels

pour chaque personnage, on peut allouer 60 points de bonus dans différentes caractéristiques. ainsi, si vous désirez un magicien très agile, vous pouvez Le créer.

Crystals of Arborea



Jarel
99 25



Jon
99 85



Zach
99 44



Irvan
99 60



Akeer
99 25



Olbar
99 39



Thorm
99 25

quand votre personnage est prêt,
cliquez sur l'icône porte pour
retourner au menu.

après avoir défini tous les
personnages, cliquez sur l'icône ok
et vous pourrez alors commencer
la partie.

fiches de personnages

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

- icones principales :

- retour au menu

- sommeil : Le personnage dort jusqu'à qu'il soit attaqué, déplacé ou qu'il ait récupéré l'ensemble de ses points de vie.

icônes spécifiques :



- guérison : icône du héros
cliquez dessus puis sur
Le personnage à soigner.



- infravision : icône du
héros. pour voir de nuit
pendant un temps relatif
aux points d'énergie.



- bloc de protection :
icône du mage. génère une
zone de protection contre
Les ennemis.

en cliquant sur les icônes, vous pouvez accéder aux différentes parties du jeu :



- 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, choisissez un nom pour le fichier.

- panneaux de personnage : en cliquant dessus, vous pouvez accéder aux fiches de personnage.

- dans le menu principal et dans les fiches de personnage, le temps est arrêté.

La carte

- déplacements :
 - 1- sélectionner un ou plusieurs personnages en cliquant sur leur nom ou sur l'un des points correspondants sur la carte
 - 2- cliquer sur la case -déplace-
 - 3- cliquer 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 forment le groupe
du héros.

- formation de groupe :
tous les personnages arrivant sur
une même destination - sélectionnés
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



jon

irvan

elbar

tous

déplace

zach

akeer

thorm

aucun

exit

La vue 3d

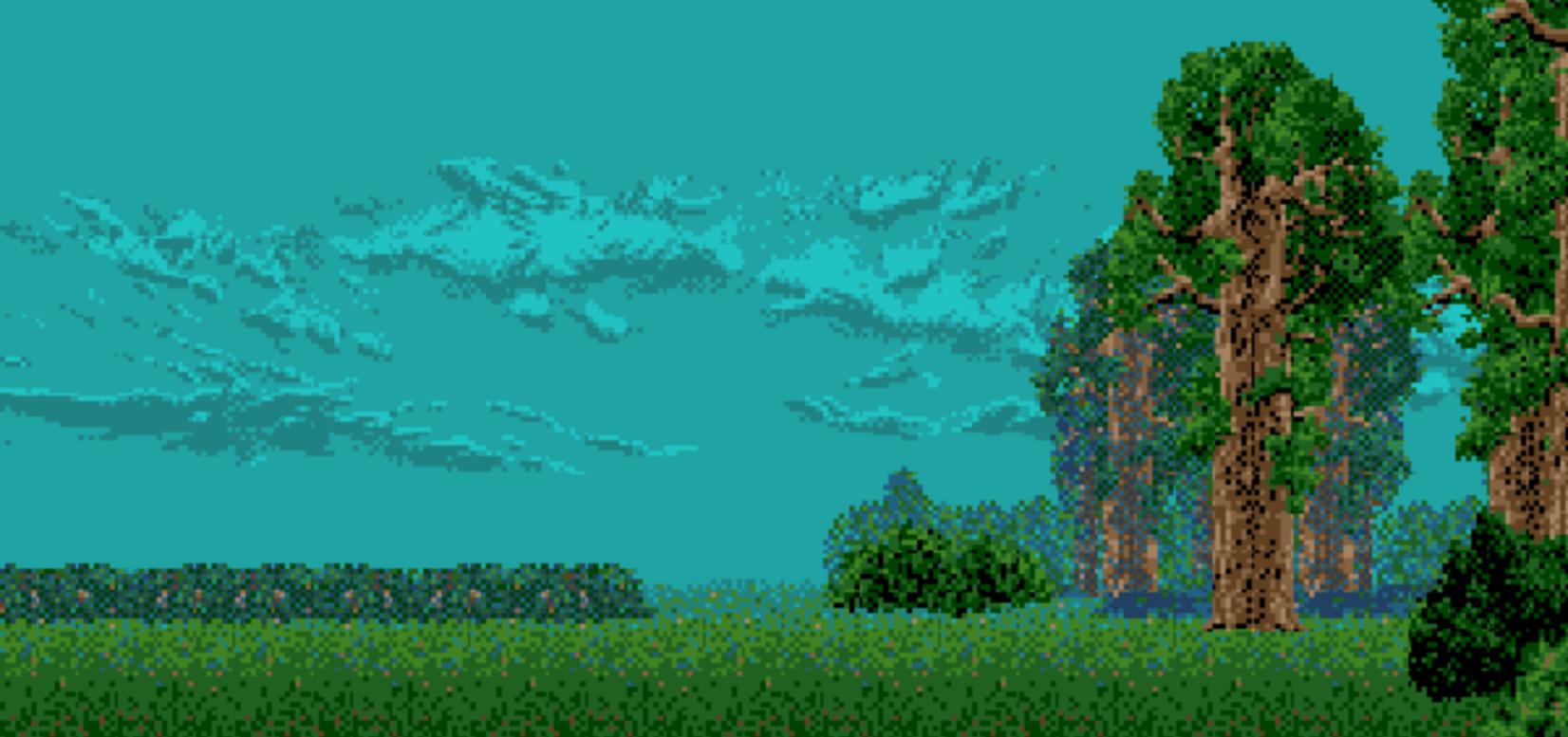
- La boussole -à gauche- : elle indique la direction dans laquelle on se dirige, l'évolution de la journée et le nombre de jours écoulés.

- panneau de commande -à droite- : description des cases de haut en bas et de gauche à droite : déplacements à gauche, tout droit, à droite, 1/4 de tour gauche, 1/4 de tour droit, accès à la carte, demi-tour et retour au menu.

- Les personnages : ceux qui sont entourés d'un cercle clair appartiennent au groupe 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.



The interface bar contains the following elements from left to right:

- A circular icon with a compass rose and the number 1 below it.
- A row of three character portraits with numbers 22, 0, and 0 below them.
- A larger character portrait with the number 47 below it.
- A row of three character portraits with numbers 28, 33, and 20 below them.
- A square icon with a map and the word "map" below it.
- A square icon with a heart and the word "exit" below it.



Compass	33	32	45	48	38	41	44	map	exit
---------	----	----	----	----	----	----	----	-----	------

combat

- 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 à 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 validé -non grisé-.

- Les archers :

ils peuvent tirer dans les 8 directions.

L'ennemi 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.

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

chaque sort consomme de l'énergie psychique lors de son utilisation pour récupérer cette énergie le mage doit dormir.

Les sorts disponibles sont:



- accélération: cliquez sur l'un de vos compagnons qui jouera plusieurs tours supplémentaires.



- bloc de protection: cliquez sur le personnage à protéger, il ne pourra plus jouer durant ce sort.



- téléportation d'un mage: cliquez sur la destination.

olbar
archer

v: 44 f: 32
c: 31 a: 53
e: 99

quite

The bottom interface features a circular map on the left with a yellow border and a blue arrow pointing towards the top. To its right are seven character portraits in circular frames, each with a blue health bar below it. The health values are: 1, 33, 27, 45, 47, 38, 41, 44. The portrait with 47 health is highlighted with a yellow border. On the far right is a control panel with a blue background and a yellow border, containing a green cursor icon and the text "map" and "exit".



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



- poudre: frappe tous les ennemis à l'écran.



- paralysie: sélectionnez l'ennemi à paralyser, il sera figé plusieurs tours.



- pénombre: sélectionnez un ennemi à aveugler, il frappera au hasard durant plusieurs tours.



- trahison: L'ennemi sélectionné frappera ses compagnons.



- régression: transforme un ennemi dans une forme plus primitive et moins habile, après le dernier stade, L'ennemi meurt.

Le jeu fonctionne totalement à la souris, mais peut s'utiliser au clavier ou au joystick.

- au joystick, La manette sert à déplacer le curseur, Le bouton sert à valider.
- au clavier, Le pavé numérique sert à déplacer le curseur, La touche shift à valider, La touche control permet le déplacement par sauts.

- dans Le décor 3d, La touche alt avec Le pavé numérique permet l'accès direct aux fleches, à La carte et à exit.
Les touches de f1 à f6 valident Les icones des compagnons.
- dans La carte, Les touches de f1 à f10 accèdent aux icones de bas de page.

TELECHARGE SUR :
"LE VIEUX MANUEL"

WWW.ABANDONWARE-MANUELS.ORG